



Контактные данные предоставляются за дополнительную плату. Подробности здесь: <https://www.rabota.md/ro/prices/cv>

Гейм-дизайнер (junior)

Обо мне

Прошла обучение курса «Сценаристика».

Обучаюсь на курсе "Разработка ПО" (первый курс.)

Обладаю следующими умениями:

1. Основы информационных технологий:

- Система персонального компьютера;

- Сборка компьютера.

2. Конфигурирование виндовс.

3. Основы программирования на языке C++.

Знание: SAP, Excel, Office, Figma, Confluence, Jira, Trello.

Имею стремление и желание развиваться в направлении геймдева.

Способность работать с большими объемами информации.

Умение работать в режиме многозадачности без снижения качества.

Готовность обучаться и развиваться, осваивать новые направления деятельности.

Хобби и увлечения: путешествия, книги, компьютерные и мобильные игры.

Ссылка на резюме и сертификаты - <https://drive.google.com/drive/folders/18ISqQMcf-bbT-ca99q5xgkM7dj9KjXZm>.

Ссылка на небольшое портфолио - <https://drive.google.com/drive/folders/18ISqQMcf-bbT-ca99q5xgkM7dj9KjXZm>.

2 файла с названием "Детектив Майк Джонс" были написаны мной для проекта (разработчика, который разрабатывал квест https://github.com/lilstrgZR/Final_Project)

Пример романтической сцены.

Небольшой отрывок из книги.

Контакты для связи:

Почта: lilstargazer5@gmail.com

Телеграмм: @LiaMaree

Телефон: +7 982 709 72 66

Опыт работы

Гейм-дизайнер · Exploit Games · Екатеринбург
Февраль 2024 - Настоящее время · 8 месяцев

В текущее время работаю в проекте на позиции геймдизайнера, разработка приложения в стиле

👤 28 лет

♀ Женский

📍 Кишинев

💰 500 EUR

ТОП Навыки

- **Разработка игры с нуля** · 9 месяцев
- **Разработка игры с нуля** · 9 месяцев

Пожелания

- Полный день
- Гибкий график
- Удалённо

Языки

- **Румынский** · Не знаю
- **Русский** · Родной
- **Английский** · Средний

Навыки

- Адаптация
- Расстановка приори
- Системный подход
- Тестирование
- Творческое мышление
- Figma
- Способность генерировать идеи

метроидвания (пример: Cuphead, Hollow Knight).

Обязанности:

1. Проектирование уровня:

- Создание карты мира, включая взаимосвязи между локациями, секретные проходы и области исследования.
- Разработка структуры уровней с учетом нелинейной навигации, чтобы игроки могли исследовать мир в своем собственном темпе.

2. Разработка механик игры:

- Определение и реализация игровых механик, таких как получение новых способностей или предметов, которые открывают доступ к ранее недоступным областям.
- Создание механик боя и взаимодействия с врагами, включая разнообразие атак и слабостей.

3. Создание системы прогрессии:

- Проектирование системы прокачки персонажа, которая позволяет игрокам улучшать свои навыки и способности.
- Определение того, каким образом игроки могут получать новые способности и как это влияет на их взаимодействие с окружающим миром.

4. Документация и коммуникация:

- Ведение документации по игровому дизайну для ясности и согласованности в команде разработки.
- Эффективная коммуникация с другими членами команды (программистами, художниками, звуковыми дизайнерами) для обеспечения интеграции всех элементов игры.

Навыки: Разработка игры с нуля

Гейм-дизайнер · Alliance Love · Екатеринбург

Апрель 2023 - Декабрь 2023 · 8 месяцев

На текущий момент имею опыт по созданию приложения с визуальными новеллами.

Участвовала в создании приложения на позиции геймдизайнера в рамках:

- дизайн приложения посредством Figma (см. ссылку ниже), примерка фонов / спрайтов / причесок / одежды / кат-сцен на устройство в Figma,
- проверка текста на грамотность и пунктуальность, планирование, распределение ресурсов в рамках истории,
- контроль ведения истории в рамках сюжета и логики,
- составление ТЗ для художников и композиторов совместно с автором,
- мною были сформированы и согласованы обязанности сотрудников в команде.

Ссылка на дизайн приложения:

<https://www.figma.com/file/Inmgu4GMZUNW1Rt7IfodtU/Untitled?type=design&mode=design>

Ссылка на небольшую сборку сцены в Юнити для приложения с визуальными новеллами: <https://drive.google.com/drive/folders/1jrQjaAVL4FHrzakMVZZOfT24pDqy0VkQ>

Навыки: Разработка игры с нуля

Желаемая отрасль

- ИТ, Технологии

Образование: Высшее

Московский государственный университет технологий и управления им. К.Г. Разумовского, Москва

Год окончания: 2017

Факультет: Институт экономики и бизнеса

Специальность: Экономика

Академия ТОП

Ещё учусь

Факультет: ИТ

Специальность: Разработчик программного обеспечения

Курсы, тренинги

Сценарное мастерство

Год окончания 2023

Организатор: Международная школа профессий

Английский язык (B1)

Год окончания 2021

Организатор: Alibra School