

НИКОЛАЙ БОНДАРЕВ

Senior Unity Developer

nikolaybondarev@icloud.com • +374 98 805846 • Ереван, Армения

РЕЗЮМЕ

Unity разработчик с 10+ годами опыта в мобильной и игровой разработке. Специализируюсь на ядре геймплея, масштабируемых системах данных и внутренних инструментах на проектах с аудиторией 100M+ игроков. Фокус — практическая разработка, архитектура и оптимизация производительности.

НАВЫКИ

Навыки: Unity, HLSL, Shader Graph, Addressables, ML Agents, C#, Kotlin, Python, Java, ActionScript

Инструменты: Jira, Confluence, Asana, Miro, Adjust, AppsFlyer, Git, GitLab, Jenkins, TeamCity

Языки: Английский (Upper-Intermediate), Русский (родной), Украинский (продвинутый)

ОПЫТ РАБОТЫ

Belka Games • 6 лет

Senior Unity Developer, Match-3 | Март 2019 — Июнь 2025

- Реализовал и оптимизировал ключевые игровые механики для Clockmaker
- Спроектировал и разработал масштабируемое хранилище уровней на 10 000+ уровней с бесшовной поддержкой live-ops
- Создал бинарный формат данных → размер снизился в 9×, производительность выросла в 100×
- Разработал инструмент автотестирования на основе ИИ → ручной труд QA сокращён на 70%
- Автоматизировал сборку и деплой → релизный цикл ускорен на 30–40%
- Применил принципы чистой архитектуры для поддерживаемой и тестируемой кодовой базы

Alternativa Platform • 1 год

Software Engineer | Январь 2017 — Декабрь 2017

- Мигрировал клиент Tanki Online с Flash на HTML5, сохранив паритет UI и продлив жизненный цикл продукта
- Написал транслятор с AS3 на Kotlin (JS) → автоматизировал основную часть миграции, ускорив конвейер в 3×
- Реализовал DOM рендеринг, реплицирующий координатную систему Flash
- Оптимизировал веб производительность и загрузку ассетов → время старта уменьшено на 25%

Ximad • 2 года

Senior Software Engineer | Май 2013 — Сентябрь 2015

- Разрабатывал и поддерживал веб версию Magic Jigsaw Puzzles
- Интегрировал CI/CD конвейеры → число падений сборок снижено на 50%, скорость доставки удвоена
- Построил backend интеграции для онлайн дистрибуции пазлов
- Повысил стабильность приложения за счёт автоматического покрытия тестами
- Подготовил понятную модульную документацию, ускорив онбординг команды

ITECH.group • 1 год

Software Engineer | Июнь 2012 — Май 2013

- Реализовал новые игровые фишки для Ghost Tales и Detective Tales (Facebook/VK/OK)
- Поддерживал и оптимизировал легаси системы на ActionScript → падения ↓20%, время загрузки ↓15%
- Упростил конвейер контента, ускорив скорость обновлений live-ops на 30%
- Регулярно поставлял фишки и багфиксы в срок за счёт эффективной реализации

ОБРАЗОВАНИЕ

Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики

Факультет телекоммуникаций и радиоэлектроники — Инженер • 2009–2013

ПОРТФОЛИО / ССЫЛКИ

<https://belka-games.com/games/clockmaker>

<https://alternativa.games/game/>

<https://zimad.com/game/magic-jigsaw-puzzles/>

<https://www.facebook.com/detectivetalesgame/>