



Бондарев Николай

Мужчина, 35 лет, 1990 года рождения

i@nacid.me
https://t.me/n_nacid
<https://www.linkedin.com/in/nacid/>

Местоположение: Черногория, Будва

Гражданство: Россия

Готовность к релокации: Европа, США, Канада, Новая Зеландия

Unity разработчик

Инженер-программист с более чем 10-летним опытом в разработке мобильных и игровых приложений. Специализируюсь на Unity и C#, участвовал в создании и поддержке проектов с суммарной аудиторией более 100 миллионов игроков. Глубоко вовлечён в разработку игровых механик, систем хранения и внутренних инструментов. Ищу возможности сфокусироваться на техническом развитии без управленческих функций — с упором на качество, архитектуру и пользовательский опыт.

Технические навыки

- Языки программирования: C#, Kotlin, Python, Java, ActionScript
- Игровые движки и инструменты: Unity, Unity Timeline, Shader Graph, Addressables, ML Agents
- Веб и UI: React, HTML5
- Backend и базы данных: REST API, серверная логика на Python и Kotlin, MongoDB, Redis
- CI/CD и DevOps: Git, GitLab CI, Jenkins, TeamCity, автоматизация сборок, внедрение пайплайнов
- Проектирование и поддержка: Архитектура игровых механик, оптимизация, масштабируемые системы хранения данных
- Системы управления проектами: Jira, Confluence, Trello, Asana

Профессиональный опыт

2019-2025

Belka Games

<https://belka-games.com>

6 лет

Senior software engineer

- Разработка gamescore-механик и внутренних инструментов для проекта Clockmaker
- Проектирование масштабируемой системы хранения уровней
- Спроектировал собственный бинарный формат: в 9 раз компактнее по объёму, в десятки раз эффективнее по памяти, в сотни — по скорости обработки
- Разработка AI-инструмента для оценки сложности уровней через автоматическую наигровку
- стек: C#, Unity, Python, ActionScript, Java

2017

Alternativa Platform

<https://alternativa.games>

1 год

Software engineer

- Миграция проекта Tanki Online с Flash на HTML5
- Разработка инструмента трансляции AS3 в Kotlin для компиляции в JS
- Воссоздание логики Flash-метрик координат для точного отображения UI в DOM
- стек: Kotlin, Java, React, HTML5

2012-2013
2014-2015

Ximad

<https://zimad.com>

Senior software engineer

2 года

- Руководство разработкой веб-версии Magic Jigsaw Puzzles
- Внедрение CI для надёжности сборок
- Делегирование задач, обучение новых сотрудников
- Технологии: ActionScript, Python

2013-2014

ITECH.group

<https://itech-group.ru>

Software engineer

1 год

- Руководство командой разработки: планирование и распределение задач
- Разработка Ghost Tales и Detective Tales (Facebook, ВКонтакте, Одноклассники)
- Поддержка и оптимизация устаревшего фронтенда
- Технологии: ActionScript, Python

Образование и начало карьеры

2010-2011

Drimmi

Junior Software engineer

1 год

- Разработка социальных игр (Legorod, Mafia) для Facebook, ВКонтакте, Одноклассников, Nasza Klasa
- Технологии: ActionScript.

2009-2011

Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики

<https://psuti.ru>

Инженер (незаконченное)

3 года

Факультет телекоммуникаций и радиотехники

2005-2009

Отраденский нефтяной техникум

<http://ont-otradny.org>

Техник

4 года

Специальность: Операционные системы, комплексы, системы и сети