



**Контактные данные предоставляются за дополнительную плату. Подробности здесь: <https://www.lucru.md/ro/preturi/cv>**

# Гейм-дизайнер

## Обо мне

Начинающий гейм-дизайнер, в индустрии работаю 2 года в рамках проектной деятельности. Сейчас занимаюсь разработкой игры, но т.к. деятельность проектная и разработка подходит к завершению, ищу работу с постоянной занятостью. Для повышения своей квалификации, как гейм-дизайнера начала осваивать профессию

«Разработчик программного обеспечения», чтобы хорошо разбираться в игровых движках и принимаю участие в разработке игр на проектной основе.

Soft Skills: Адекватное восприятие фидбека, Работа в команде, Обмен идеями, Поиск решений, Гибкость.

Ссылка на Гит Хаб:

<https://github.com/MariLia5?tab=repositories>

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

Написан (код и сценарий) текстовый квест:

<https://github.com/MariLia5/Final-project-Text-Quest>

Примеры текстов / сценариев: [https://drive.google.com/drive/folders/1He\\_2W7OCqNgbdfwDerkMcJ5QilSXhUu](https://drive.google.com/drive/folders/1He_2W7OCqNgbdfwDerkMcJ5QilSXhUu)

## Опыт работы

### Гейм-дизайнер · Exploit Games · Екатеринбург

*Февраль 2024 - Настоящее время · 2 года*

В текущее время участвую в проекте на позиции гейм-дизайнера, разработка игры в жанре 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;

- реализация уровня в Title (отрисовка коллизии).

2.Разработка механик игры:

-определение и реализация игровых механик, таких как получение новых способностей или предметов, которые открывают доступ к ранее недоступным областям;

♀ 29 лет

♀ Женский

◎ Кишинев

## ТОП Навыки

- **Разработка игры с нуля · 1 год**

## Пожелания

- Полный день
- Гибкий график

## Языки

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

## Навыки

- Гибкость
- Поиск решений
- Обмен идеями
- Работа в команде
- Адекватное восприятие фидбека
- UML
- Visual Studio Code
- Confluence
- Git Hub
- Miro
- Jira
- C++
- Unity
- Microsoft Excel

- Microsoft Word
- Google Документы
- Балансировка игр
- Дизайн документация
- Способность генерировать идеи
- Figma
- Творческое мышление
- Тестирование
- Системный подход

- 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:

- ведение документации по игровому дизайну для ясности и согласованности в команде разработки;

Навыки: Разработка игры с нуля

## **Гейм-дизайнер · Alliance Love · Екатеринбург**

Апрель 2023 - Декабрь 2023 · 8 месяцев

Имею опыт по созданию приложения с визуальными новеллами (проектная деятельность). Участвовала в создании приложения на позиции гейм-дизайнера 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 пунктуацию;  
- 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/lngu4GMZUNW1Rt7lfodtU/Untitled?type=design&mode=design>

Ссылка на небольшую сборку сцены в Unity для приложения с визуальными новеллами:

<https://drive.google.com/drive/folders/1jrQjaAVL4FHzakMVZZOfT24pDqy0VkQ>

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

### **Автономная некоммерческая организация для**

**дополнительного профессионального образования  
«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