

Михаил Кондратьев

Unity C# Developer

От игровых механик и 3D-визуализации до нативных плагинов под Android/iOS и микросервисов на .NET. Плюс то, чем пользуется вся команда: внутренний SDK, редакторный тулинг и spec-driven процесс с агентной автоматизацией.

@gunity_dev · mike@obb.su · u-dev.ru · github.com/gunity · +7 (991) 113-34-20

ОПЫТ

5 лет 6 месяцев

ФОРМАТ

Удалённо, полная занятость

ЛОКАЦИЯ

Тверь

5,5 ЛЕТ

коммерческой
разработки на
Unity

10M+ MAU

у продукта, под
который писал SDK

3 КОМПАНИИ

от студии на 5
человек до
издателя на 300+

5 РАЗРАБОТЧИКОВ

под менторством в
роли техлида

01 Чем занимаюсь

Три компании разного масштаба: студия на пять человек, издатель игр с 10M+ MAU, промышленное приложение для инженеров. Везде работа оказывалась на стыке продукта и инфраструктуры под ним.

Геймплей и продуктовые фичи

Игровые механики от концепта до релиза в связке с гейм-дизайнером и 3D-артистами. Интерактивное построение и редактирование 3D-моделей, работа с CAD-чертежами, голосовой ввод. Каждая фича доведена до продакшена.

Игровые механики

UI Toolkit

3D-визуализация

DOTween

Инфраструктура и SDK

Модули внутреннего SDK: кроссплатформенная авторизация, кланы с лидербордами, чаты, аналитика поведения. Нативные плагины под Android и iOS — от Java/Kotlin и Objective-C до единого C# API.

SDK

Native Plugins

Android

iOS

Производительность и платформы

Профилирование и оптимизация рендеринга больших сцен на слабых устройствах. Offline-first и синхронизация без потери данных, delta-синхронизация трафика при 10M+ MAU, стабильность билдов на Android и iOS.

Profiling

Optimization

ECS

offline-first

Архитектура, тулинг и процесс

Чистая архитектура и SOLID, снижение связности крупных модулей.

Кастомные инспекторы Unity Editor, дебаг-панели, сборки и тесты в CI.

Код-ревью и менторство: техническую культуру команды выстраивал с нуля.

SOLID

Unity Editor

CI/CD

Code review

02 AI в разработке

Процесс агентной разработки, выстроенный на уровне команды, и ML внутри самого продукта.

SPEC-DRIVEN WORKFLOW

Процесс на всю команду

Внедрил единый путь от спецификации до кода: задача сначала описывается, потом реализуется, потом проходит обязательное код-ревью и покрывается тестами. Процесс работает на команду из пяти разработчиков.

CLAUDE CODE · CURSOR

Собственные skills под проект

Написал набор собственных skills для Claude Code и Cursor — агентная автоматизация под конкретные задачи проекта.

ON-DEVICE STT

ML в продакшене

Голосовой ввод данных на базе on-device модели распознавания речи: работает полностью офлайн, на самом устройстве, без обращения к сети. Одна из ключевых функций промышленного приложения — инженер заполняет данные голосом прямо на объекте.

→ Код-ревью и покрытие тестами остались обязательными на всём пути от спецификации до кода.

03 Опыт работы

Unity-разработчик

Промышленное приложение для инженеров: работа с трубопроводными системами прямо на объекте, без доступа к сети.

Команда: 5 разработчиков, 1 тимлид, 1 PM. Декомпозиция и оценка фич, участие в архитектурных решениях.

- Разработал визуализацию трубопроводных систем: построение и интерактивное редактирование моделей, включая работу с CAD-чертежами в формате DXF прямо на устройстве — основной рабочий инструмент инженера на объекте.
- Реализовал голосовой ввод на базе on-device ML-модели распознавания речи, работающий полностью офлайн: инженер заполняет данные голосом без доступа к сети. Одна из ключевых функций продукта.
- Внедрил на всю команду spec-driven workflow и набор собственных skills для Claude Code и Cursor — единый процесс от спецификации до кода, с код-ревью и покрытием тестами.
- Построил кроссплатформенное offline-first приложение под Android-планшеты и ПК: локальное хранение, работа без сети и синхронизация между устройствами и backend/веб-интерфейсом без потери данных.
- Автоматизировал генерацию отчётной документации по отраслевым стандартам — исключил ручное оформление отчётов инженерами.
- Профилировал и оптимизировал рендеринг больших моделей трубопроводов на планшетах — добился стабильной работы при ограниченных ресурсах устройства.
- Переработал архитектуру крупного модуля: выделение слоёв, снижение связности — упростил поддержку и расширение кода.
- Разработал редакторный тулинг: кастомные инспекторы и утилиты Unity Editor для работы с моделями и данными — ускорил рутинные операции команды.
- Настроил в GitLab CI автоматические сборки под Android и прогон unit/UI-тестов — стабильные воспроизводимые билды без ручной сборки.

C#

Unity

UniTask

UniRx

Zenject

Newtonsoft.Json

DXF

UnityWebRequest

HttpClient/REST

on-device STT

Android

Git

GitLab CI/CD

Claude Code

Cursor

spec-driven

Декабрь 2021 —
Декабрь 2025
4 года 1 месяц

Zimad zimad.com

Unity C# SDK (infrastructure) Developer

Инфраструктура, на которой работали игры издателя с 10M+ MAU.

Издатель мобильных игр, 300+ сотрудников. Команда: 4–6 разработчиков, 1 PM.

- Разработал модули внутреннего SDK компании: кроссплатформенная авторизация, инвайты, кланы с лидербордами, чаты, аналитика поведения пользователей.
- Оптимизировал сетевой трафик: delta-синхронизация, кеширование, исключение дублирующих запросов — при 10M+ MAU это напрямую нагрузка на сервер.
- Написал нативные плагины под Android (Java/Kotlin, JNI, AndroidJavaProxy) и iOS (Objective-C, DllImport): авторизация, deep links, системные функции — от нативного кода до единого C# API.
- Тулинг: дебаг-панель (ImGui) для отладки в рантайме, автоматизация публикации пакетов во внутренний реестр, кастомные инспекторы.
- Интеграция Unity-проектов с CI: автоматизация сборок, подключение AltTester для UI-тестирования, собственный runtime-фреймворк автоматизации тест-кейсов.
- Unit-тесты на критичные модули, обратная совместимость при обновлениях Unity и сторонних SDK.

C# Unity UniTask UniRx ScriptableObjects ECS Zenject
Addressables UI Toolkit Java/Kotlin Objective-C Git
CI/CD

Ноябрь 2020 —
Декабрь 2021
1 год 2 месяца

Allemo

Unity C# Developer, техлид

Мобильные игры для Android и iOS: механики, инфраструктурные модули и техническая культура команды.

Москва. Команда 5 человек.

- Выстроил техническую культуру команды с нуля: модульная архитектура, code style guide, архитектурные соглашения — любой разработчик мог подхватить чужой код без онбординга.
- Взял роль техлида: менторил 5 разработчиков, проводил код-ревью, декомпозировал фичи, помогал принимать архитектурные решения — цикл выпуска прототипов сократился вдвое.
- Создал набор инфраструктурных модулей для plug-and-play интеграции SDK — реклама, аналитика, звук, object pooling: подключение нового сервиса сократилось с дней до часов.
- Реализовывал ключевые игровые механики и интеграцию контента в связке с гейм-дизайнером и 3D-артистами — довёл каждую фичу от концепта до релиза в продакшен.
- Отвечал за стабильность билдов: профилирование, оптимизация, фикс критических багов — бесперебойные релизы на Android и iOS.

C#

Unity

DI

async/await

Git

04 Стек

ядро

C#

Unity

UniTask

UniRx

Zenject

async/await

АРХИТЕКТУРА

ООП

SOLID

Design Patterns

DI

Модульная архитектура

UNITY

Unity Editor

ECS

ScriptableObjects

Addressables

UI Toolkit

DOTween

IMGUI

Profiling & Optimization

ПЛАТФОРМЫ

Android

iOS

Native Plugins

Java/Kotlin

JNI

Objective-C

deep links

СЕТЬ И ДАННЫЕ

UnityWebRequest

HttpClient/REST

Delta-синхронизация

Кеширование

offline-first

DXF / CAD

BACKEND

.NET

ASP.NET Core

CQRS/MediatR

EF Core

PostgreSQL

Docker

СБОРКА И ТЕСТЫ

Git

CI/CD

GitLab CI/CD

Unit Testing

AltTester

AI В
РАЗРАБОТКЕ

Claude Code

Cursor

spec-driven development

агентная автоматизация

on-device ML

05 Ещё

BACKEND

Микросервисы на .NET

ASP.NET Core,
CQRS/MediatR, EF Core,
PostgreSQL, Docker.

ИНФРАСТРУКТУРА

DevOps-опыт

Эксплуатация VPN-
сервиса на ~10 серверах.

ЯЗЫКИ

Английский — B2

Средне-продвинутый.
Русский — родной.

ОБРАЗОВАНИЕ

2020

Тверской государственный технический университет — ИТ,
программная инженерия — неоконченное высшее

2018

Колледж им. А. Н. Коняева — ИТ, программист-техник —
среднее специальное

06 Контакты

Быстрее всего — в Telegram, отвечаю в течение дня.



TELEGRAM

@gunity_dev



ПОЧТА

mike@obb.su



ТЕЛЕФОН

+7 (991) 113-34-20



GITHUB

github.com/gunity

Telegram по QR



Отсканируйте код
камерой телефона —
на нём откроется
Telegram с чатом со
мной. Пригодится,
если сайт открыт не
на вашем устройстве.