

Панченко Глеб Владимирович

Мужчина, 23 года, родился 23 июня 2002

+7 (919) 1516697 — предпочитаемый способ связи

work.pgv28@gmail.com

telegram: @pgv_work

Проживает: Вьетнам

Гражданство: Россия, есть разрешение на работу: Россия, Сербия, Беларусь

Готов к переезду, готов к командировкам

Желаемая должность и зарплата

Unity Developer (C#, Unity3D, VR, XR)

Специализации:

— Программист, разработчик

Тип занятости: полная занятость, частичная занятость, проектная работа/разовое задание

Формат работы: на месте работодателя, удалённо, гибрид

Желательное время в пути до работы: не имеет значения

Опыт работы — 3 года 1 месяц

Август 2025 —
настоящее время
9 месяцев

Manerai.LLC

Уфа, manerai.com/

Unity разработчик (VR)

1. GNOMES LIFE RP (<https://playgnomes.com/>)

- Интеграция AI в рабочие процессы: Claude Code, OpenClaw для написания и деплоя backend
- Интеграция звукового движка FMOD: написание менеджера звуков, работа со снапшотами
- Реализация логики мимики: копирование речи игроков, интеграция в систему голосового чата Dissonance
- Переработка и реализация сетевых механик на стеке FishNet
- Настройка сетевого рига персонажа (PuppetMaster) и VR-взаимодействия (Hurricane VR, OpenXR)
- Разработка системы магазина косметики и интеграция с Backend
- Проектирование поведения NPC и AI на базе FSM

Февраль 2025 —
Июль 2025
6 месяцев

Square Dino LLC

Саратов, squaredino.com/

Unity разработчик (Mobile)

1. SKYHILL (<https://store.steampowered.com/app/382140/SKYHILL/>)

- Разработка клиентских сервисов в Unity
- Перенос логики сервисов на сервер (Flask), развёртывание REST API в Docker и интеграция с клиентом

2. Dogs vs Aliens (<https://www.amazon.com/UpTap-Lab-Dogs-vs-Aliens/dp/B0DCVQK773>)

- Отладка через Unity Profiler и Frame Debugger
- Оптимизация URP и UI
- Рефакторинг кода

3. GTA RP (NDA)

- Интеграция Addressables, настройка сервера
- Интеграция ассетов, написание игровой логики

Апрель 2023 —
Январь 2025
1 год 10 месяцев

ООО "СКАЙС"

Уфа, xn--80asb1ad.xn--p1ai/

Unity разработчик (Unity3D, VR)

1. VR кинотеатр (<https://altairika.ru/>)

- Разработка VR-плеера на базе библиотеки AVPro
- Верстка UI по макетам Figma
- Клиент-серверная архитектура (REST API, JSON, Swagger): авторизация, медиатека, статистика
- Оффлайн-доступ: кастомная система шифрования и дешифровки контента (AES-128)
- Оптимизация производительности под VR (URP, Unity Profiler)

2. Полётный тренажёр (<https://sit-nebo.ru/>)

- Мультиплеер на Mirror
- Интеграция Asset Bundles (динамическая загрузка, обновления)
- Система управления БПЛА через джойстик (Rewired)
- Написание шейдеров (Shader Graph, HLSL) для спецэффектов и постобработки
- Сериализация/шифрование данных, передача по WebSockets/TCP на внешние устройства
- Реализация квестовой системы и генерации уровней
- Написание игровых механик, AI и интерактивного окружения
- Level Design и визуальное оформление (HDRP): сборка сцен, освещение, постобработка
- Интеграция звукового движка FMOD
- Настройка кинематографичных пролетов камеры (Cinemachine)
- Локализация через I2 Localization

3. Конструктор ванных комнат (<https://kupalapro.ru/>)

- Проектирование архитектуры (Zenject, MVC)
- Разработка ключевых компонентов: UI Controller, Scene Loader, Event Agregator и другие
- Логика конструктора: расстановка объектов, параметризация, система Save/Load
- Загрузка моделей через Addressables
- Взаимодействие с Backend: передача данных, авторизация

Релевантный опыт

- Руководство командами от 2 до 7 человек: постановка задач, распределение ответственности, контроль сроков выполнения
- Проведение технических интервью и участие в подборе разработчиков
- Проведение регулярных code review, поддержание единого стиля кодовой базы и архитектурной целостности проектов
- Принятие ключевых архитектурных решений, проектирование систем с нуля
- Ведение документации: описание архитектуры, API-интерфейсов, схем взаимодействия между модулями
- Кроссплатформенная разработка (PC, VR — Oculus, OpenXR)
- Работа с системами контроля версий git
- Участие в Agile-процессах: планирование спринтов, формирование задач, контроль прогресса, поддержание документации и коммуникации в команде

Бакалавр

2024
Бакалавр

Уфимский университет науки и технологий

Институт информатики, математики и робототехники, Математическое обеспечение и администрирование информационных систем (Математик-программист)

Навыки

Знание языков
Русский — Родной
Английский — B1 — Средний

Навыки
Git Unity Английский язык Game Programming Gamedev VR
Разработка компьютерных Игр C# Деловая коммуникация
Организаторские навыки Docker UI Обучение и развитие C# ООП
Agile Project Management API SQL Android Android SDK Unity 3D
SOLID Рефакторинг кода Алгоритмы и структуры данных User Interface
ASP.NET MVC MVC

Дополнительная информация

Обо мне
Сайт-резюме: <https://resume.servicekeeper.space/>
GitLab с проектами: <https://gitlab.servicekeeper.space/development>
(зеркало — <https://github.com/ZeroPrin?tab=repositories>)

Интервью с моим участием по проекту "СИТ-НЕБО": <https://bash.news/news/217821-baskirski-e-it-specialisty-razrabatyvaiut-programmy-dlia-obuceniia-operatorov-bpla?ysclid=lvaq26tfaf358598713>

Навыки:
Интеграция AI: Claude Code, OpenClaw, Cursor, Antigravity

Разработка и визуализация: Unity, Visual Studio, URP, HDRP, Shader Graph, HLSL, Cinemachine, FMOD, PuppetMaster, UI.

Архитектура и проектирование: MVC, Zenject, VContainer, Master-скрипты, Service Locator, ScriptableObject, FSM.

Загрузка и оптимизация контента: Addressables, Asset Bundles, Unity Profiler.

Сетевые технологии: Mirror, FishNet, Dissonance, REST API, JSON.

XR и кроссплатформенность: Oculus, OpenXR, HVR, 3D-платформы.

DevOps и инфраструктура: Docker, GitLab, CI/CD, Nextcloud, развёртывание веб-сайтов.

Инструменты и процессы: Git (GitLab, Fork, Sourcetree), Redmine.