Александр Миронов

Левел-дизайнер

alex.mironov@example.com

Казань · готов к удалённой работе

О СЕБЕ

Проектирую уровни. Исследовательский уровень: blockout, навигация и разбор записей прохождения.

Ключевые навыки: Unreal Engine, Unity, Blockout, Level scripting, Playtesting, Pacing, Navigation

ОПЫТ РАБОТЫ

Левел-дизайнер — Учебная компания «Контур проектов» Март 2023 — сентябрь 2026

Вымышленный профессиональный пример

Исследовательский уровень: blockout, навигация и разбор записей прохождения.

Достижения

- Подготовил шесть уровней от blockout до финальной сборки.
- Сократил долю игроков, терявших маршрут, с 32% до 11%.
- Настроил 24 сценарных события и проверил доступность ключевых маршрутов.

ОБРАЗОВАНИЕ

Учебный университет прикладных дисциплин 2017 — 2021

Разработка интерактивных систем · Бакалавриат

ЯЗЫКИ

Английский — B2