Александр Миронов

Unreal Engine-разработчик

alex.mironov@example.com

Казань · готов к удалённой работе

О СЕБЕ

Разрабатываю игры на Unreal Engine. Сетевой прототип: репликация состояния и диагностика задержек.

Ключевые навыки: Unreal Engine, C++, Blueprints, Replication, Unreal Insights, Git, HLSL

ОПЫТ РАБОТЫ

Unreal Engine-разработчик — Учебная компания «Контур проектов»

Март 2023 — сентябрь 2026

Вымышленный профессиональный пример

Сетевой прототип: репликация состояния и диагностика задержек.

Достижения

- Реализовал сетевую механику взаимодействия для восьми игроков.
- Снизил нагрузку на игровой поток на 22% после профилирования.
- Создал 12 переиспользуемых компонентов поведения персонажей.

ОБРАЗОВАНИЕ

Учебный университет прикладных дисциплин

2017 — 2021

Разработка интерактивных систем · Бакалавриат

ЯЗЫКИ

Английский — B2