

Константин Дьяченко

Unity Developer · Gameplay & Mobile

Москва · удалённо, гибрид или офис по договорённости

freeman.maybe@gmail.com

t.me/Horooko

01 Профиль

Больше четырёх лет работаю над геймплеем и интерфейсами, покупками и платформенными сервисами. Настраиваю загрузку контента и сборки под iOS и Android, разбираюсь с производительностью. Проводил ревью кода и помогал разработчикам освоиться в проекте.

02 Основной стек

С# и Unity

C# · Unity · uGUI · ScriptableObject · Addressables · Unity Profiler · Memory Profiler

Код и командная работа

Zenject · UniRx · Odin Inspector · Git Flow · Code Review · Tech Docs · Modular Architecture

Платформы и сервисы

iOS · Android · App Store · Google Play · IAP · Pushwoosh · Adjust · GameAnalytics · Ads SDK

Сборки и автоматизация

Jenkins · Unity Cloud CLI · Xcode Builds · Build Automation · Python Scripts · Content Pipeline

03 Коммерческий опыт

Softintermob LLC · Москва

Unity Developer / Technical Lead · Дек 2024 - Фев 2026

В Alien Apocalypse Survival подключил покупки и платформенные сервисы, перевёл контент на Addressables и настроил сборки iOS и Android в Jenkins. Устранял утечки памяти, проводил ревью кода и готовил документацию для команды.

TapToFun · аутсорс мобильных игр

Unity Developer · Окт 2023 - Окт 2024

Разрабатывал геймплей мобильных игр для заказчиков. Собирал интерфейсы и адаптировал их под разные экраны. Подключал рекламные SDK и аналитику, готовил сборки для iOS и Android и устранял конфликты интеграций.

Константин Дьяченко

Unity Developer · Gameplay & Mobile

04 Ранний опыт

Brainy Lab · интерактивные проекторы

Unity Developer · Авг 2022 - Май 2023

Разработал калибровку Kinect V2 и распознавание попаданий для игр с проектором. Собрал общее ядро и около 10 игровых режимов на его основе. Написал инструкции по настройке и использованию системы.

Dankolab · Новосибирск

Unity Developer Intern / Junior Unity Developer · Сен 2021 - Июл 2022

Самостоятельно собрал прототип Easy Coloring, затем вместе с командой готовил игру к выпуску. Разрабатывал геймплей и UI, подключал покупки и аналитику. Написал Python-скрипты для подготовки и сборки уровней.

05 Личный проект

01 KotikBox

Личный проект · Unity Developer / Викторина для компании · Windows / WebGL

Самостоятельно разработал сетевую викторину с общим экраном и пультами в браузере. Разделил игровое ядро, пульта и relay, добавил сохранение состояния и восстановление подключения.

Сетевой матч с восстановлением подключения

06 Образование

В 2024 году окончил бакалавриат по направлению «Информационные системы и технологии». Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет / Сибстрин

До 2022 года учился по направлению «Программная инженерия». Новосибирский государственный технический университет, Новосибирск

07 Портфолио

Подробности проектов, видео и примеры геймплея на horooko.com.