



Травкин Александр

Tech Lead / Team Lead / Lead Fullstack Developer

Санкт-Петербург · Удалённо / гибрид

Telegram @aleverdes

aleverdes.alex@gmail.com

Предпочтительный способ связи

Электронная почта

Занятость

Полная занятость

Опыт работы

12 лет 3 месяца

Обо мне

12+ лет в разработке. Веду команды и запускаю продукты с нуля. Нанимаю и развиваю разработчиков, определяю архитектуру, отвечаю за сроки и качество. Сам пишу код и решаю сложные технические задачи — от интерфейсов до серверной части.

Опыт работы — 12 лет 3 месяца

Сентябрь 2023
— Сентябрь 2026
3 года 1 месяц



KowiyGames LLC

kowiygames.com

Lead Software Engineer

Craftix — это MMO в открытом мире с терраформингом и процедурной генерацией (как Minecraft). Продукт включал Unity-клиент, realtime game server, backend-сервисы, внутреннюю web-платформу для управления игрой, аналитическую и серверную инфраструктуру. DAU — 1 500, peak CCU — 200.

- Руководил командой разработки: определял приоритеты, распределял зоны ответственности и отвечал за сроки и качество реализации.
- Задавал техническое направление проекта: прорабатывал с командой архитектурные решения, проводил code review и разбирал сложные инженерные задачи.
- Выстраивал процессы разработки — от оценки и планирования до выпуска изменений; согласовывал приоритеты, сроки и зависимости с геймдизайнерами, художниками, QA и менеджментом.
- Отвечал за найм и развитие разработчиков: подбирал людей под задачи проекта, определял индивидуальные цели развития и давал регулярную обратную связь на 1:1 и по результатам работы.
- Разрабатывал и развивал внутренние web-платформы и CMS на React/TypeScript для управления игровым контентом и live operations: конфигурациями, визуальными параметрами и запуском внутриигровых событий;
- Проектировал архитектуру продукта и взаимодействия между клиентом, игровыми серверами, backend и web-инструментами;
- Разрабатывал Unity-клиент, realtime game server и backend-сервисы; поддерживал клиент-серверный multiplayer на ENet;
- Работал с низкоуровневым кодом и поддерживал форк DOTS-модулей.

Основные технологии

React, React Hooks, Redux Toolkit, TanStack Query, Vite, JavaScript / TypeScript, HTML, CSS, REST API, .NET, ASP.NET Core, C#, Unity, ECS, DOTS, Zenject, LeoECS Lite, ENet, NUnit, WebSockets.



Craftix: Block & Craft

Google Play



Ноябрь 2022
— Сентябрь 2023
11 месяцев



31 Labs / Space Ball

sidequestvr.com

Software Engineer / Tech Lead

Space Ball — это киберспортивная мультиплеерная VR-игра. Сделали MVP за 2 месяца и вышли с ним в открытую альфу. 7 000+ пользователей, peak DAU — 300.

- Руководил командой разработки с момента запуска проекта; организовал работу над MVP и вместе с командой довёл его до открытой альфы за 2 месяца.
- Отвечал за архитектуру и ключевые технические решения; совмещал руководство командой с разработкой Unity-клиента, realtime-сервера и backend-сервисов.
- Управлял приоритетами и планированием разработки: распределял задачи, контролировал выполнение и синхронизировал работу разработчиков, 3D-художников и маркетинга.
- Нанимал и развивал разработчиков, проводил code review; задавал требования к качеству реализации и работал с командой над сложными техническими задачами.
- Разработал VR-игру с нуля: клиентскую часть, архитектуру игры и взаимодействие с backend-сервисами;
- Спроектировал realtime-синхронизацию состояния между клиентами;
- Настроил Firebase для хранения и получения пользовательских и игровых данных;
- Реализовал продуктовые сценарии: onboarding, пользовательские сессии, multiplayer-flow и взаимодействие с core-геймплеем;
- Формировал roadmap и анализировал поведение пользователей;
- Развивал игровое сообщество и опубликовал игру в Oculus Store.

Основные технологии

C#, .NET, Firebase, REST / API integrations, realtime networking, event-driven architecture, Photon Realtime, ECS, Unity, OpenXR.



Space Ball
Meta Quest



Апрель 2019
— Декабрь 2022
3 года 9 месяцев



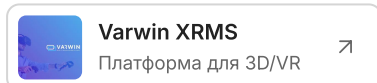
Lead Software Engineer

Varwin XRMS — это low-code платформа для разработки 3D/VR-проектов. Продукт состоял из desktop-приложения на Electron/React (CMS), Unity-клиента, backend-сервисов, маркетплейса и SDK для Unity. Платформой пользуется 3 000+ образовательных организаций, 24 000+ учащихся и 1 500+ преподавателей.

- Руководил Unity-направлением: отвечал за организацию работы команды, техническое развитие и качество реализации Unity-части платформы.
- Определял архитектурные решения, проводил code review и отвечал за производительность и потребление памяти; совмещал техническое руководство с непосредственной разработкой.
- Выстраивал планирование и процессы внутри направления, распределял ответственность и согласовывал технические решения, сроки и зависимости с другими командами продукта.
- Отвечал за найм и профессиональный рост Unity-разработчиков: определял цели развития, проводил 1:1 и давал предметную обратную связь по техническим решениям и результатам работы.
- Ускорил загрузку инструментария более чем в 3 раза и сократил потребление памяти мобильными приложениями в среднем в 2,5 раза.
- Разрабатывал и развивал интерфейсы платформы на React/TypeScript и Electron;
- Интегрировал frontend с Unity-клиентом и backend-сервисами через API;
- Разрабатывал WebGL-приложения и web-интеграции;
- Участвовал в разработке backend-сервисов на Go;
- Разрабатывал Unity-клиент, инструменты платформы на C# и VR-приложения на базе Varwin;
- Проектировал архитектуру взаимодействия frontend, backend и desktop/Unity-компонентов платформы.

Основные технологии

React, Electron, Webpack, JavaScript / TypeScript, HTML, CSS, WebGL, Go, REST API, GraphQL, RabbitMQ, Unity, C#, OpenXR, AR Foundation, SteamVR, Oculus SDK, WebSockets.



Июль 2015
— Март 2019
3 года 9 месяцев



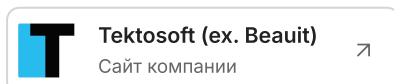
Software Engineer

Заказная разработка сайтов, мобильных приложений, игр, AR/VR и интерактивных решений. Один из продуктов (SMM-инструмент) вышел на 30K пользователей с DAU в 1500.

- Вёл полный цикл разработки: от UI/UX и макетов в Photoshop до вёрстки и JavaScript-логики; jQuery/AJAX, HTML/CSS, SCSS/PostCSS и Jade/Pug.
- Разрабатывал CRM для маркетинговой платформы и SMM-инструменты.
- Разработал на React Native MVP мобильного приложения для грузоперевозок.
- Создавал приложения на WPF, Unity и Xamarin, выполнял .NET/backend-задачи и интеграции с базой данных.
- Разрабатывал 2D/3D-игры, интерактивные презентации и AR/VR-приложения для iOS, Android и desktop с использованием Unity, Vuforia, OpenCV и face tracking.
- Разработал сервис разбора Excel-файлов по настраиваемым Regex-профилям на C#.

Основные технологии

JavaScript, React, React Native, jQuery, AJAX, HTML/CSS, SCSS, PostCSS, Jade/Pug, Grunt/Gulp, C#, .NET, Xamarin, Unity, Vuforia, OpenCV





ArPoint

www.arpoint.ru

Unity Developer

Разработка и публикация AR-приложений для мобильных устройств на Unity и Vuforia.

- Разрабатывал и публиковал AR-приложения для iOS и Android с использованием Unity и Vuforia;
- Разработал плагин для Marmoset Skyshop: генерация карты отражений по видеопотоку с камеры мобильного устройства и её отображение в AR-сцене в реальном времени;
- Модифицировал Vuforia 3 для запуска AR-проектов на desktop-платформах: Windows, Linux и macOS;
- Писал производительные surface-шейдеры для мобильных устройств, в том числе размытие и автоматический баланс белого изображения с камеры;
- Разработал плагин OpenStreetMap для Unity.

Основные технологии
Unity3D, C#, Augmented Reality (AR), Vuforia, Marmoset Skyshop, ReSharper, OpenStreetMap.



ArPoint

AR и интерактивные проекты



Языки



Русский — Родной



Английский — B2 — средне-продвинутый

Высшее образование



Университет ИТМО

Санкт-Петербург · Сентябрь 2013 — Август 2017

Инфокоммуникационные технологии и системы связи

Дополнительное образование



ScrumTrek

Москва

Октябрь 2019 · 1 месяц

Business Value Analysis ICP-BVA

Бизнес-аналитика



Сертификат ICP-BVA

ICAgile



Дополнительно	Дата рождения	21 мая 1996
	Гражданство	Россия
	Разрешение на работу	Россия
	Переезд	Не готов к переезду
	Командировки	Готов к командировкам