

## Суботін Ілля — Middle Unity Developer

Email: subotin.illya.work@gmail.com | Телефон: +380507361150 | Telegram: @IllyaSubWork

### ПРОФІЛЬ

Middle Unity Developer з 2 роками комерційного досвіду у розробці мобільних і ПК-ігор. Основний фокус — ігрові системи, оптимізація продуктивності та мультиплеєрні рішення. Участь у повному циклі релізу Android та iOS проєктів.

### НАВИЧКИ

Unity Engine, C#, OOP, SOLID, Архітектурні патерни (MVC, MVVM, ECS), Gameplay Programming, Розробка мобільних ігор (Android, iOS), Розробка ПК-ігор, Оптимізація продуктивності, Шейдери (HLSL, Shader Graph), Photon Networking (PUN), Unity Network, Zenject (Dependency Injection), Unity UI, Physics, Animation, Addressables, Firebase, Ads SDKs (AdMob, Unity Ads), In-App Purchases, Git, REST APIs, Xcode

### ДОСВІД РОБОТИ

Infinity Games — Middle Unity 3D Developer | 2024 – 2025

- Розробка мобільних ігор та ПК-симуляторів на Unity та C#
- Реалізація мультиплеєрних механік з використанням Photon
- Проєктування ігрових систем
- Оптимізація продуктивності під мобільні та ПК-платформи

Raccons Game — Junior Unity Developer | 2023 – 2024

- Розробка ігрової логіки для мобільних казуальних ігор
- Оптимізація продуктивності та використання пам'яті
- Інтеграція реклами та внутрішніх покупок
- Підготовка та реліз білдів у Google Play та App Store
- Робота з Xcode для iOS-релізів

### ПРОЄКТИ

Посилання на сайт з відео портфоліо проєктів: <https://illyasubotin.github.io>

Shooting Game (FPS Prototype)

GitHub: <https://github.com/IllyaSubotin/ShootingGame>

- Розробка механік стрільби від першої особи та контролера персонажа
- Створення системи ворогів з базовим AI та взаємодією з гравцем
- Реалізація зброї та бойових механік (hit detection, recoil, ammo)
- Архітектура UI для індикаторів здоров'я та боєприпасів

Multiplayer Drift Simulator (Unity, Photon)

GitHub: <https://github.com/IllyaSubotin/DriftGame>

- Реалізація real-time мультиплеєру з використанням Photon
- Розробка фізики автомобіля та механік дрифту на основі Wheel Colliders
- Синхронізація стану гравців та транспортних засобів у мережі
- Реалізація внутрішньоігрового магазину та системи кастомізації авто

Spiral Jumper (Mobile Arcade Game)

GitHub: <https://github.com/IllyaSubotin/JumperGame>

- Розробка гіперказуальної мобільної гри зі спіральними платформами
- Реалізація фізики стрибків та системи уникнення перешкод
- Оптимізація ігрового циклу для мобільних пристроїв
- Створення простого UI та системи прогресу

Math Runner (Educational Mobile Game)

GitHub: <https://github.com/IllyaSubotin/RunningGame>

- Розробка мобільної гри-раннера з інтеграцією математичних задач
- Реалізація системи генерації математичних прикладів у реальному часі
- Розробка механік руху персонажа та системи рівнів
- Створення інтерфейсу для навчального геймплею

## ОСВІТА

Магістр комп'ютерних наук — Вінницький національний технічний університет (2024 – 2025)

Бакалавр комп'ютерних наук — Вінницький національний технічний університет (2020 – 2024)

## МОВИ

Англійська — Intermediate (B2)

Українська — рідна