



Дмитрий Шибанов

20.12.1998 (26 лет)

Technical Lead / Senior Unity Developer

📍 Челябинск, Россия (Remote / Relocation Open)

✉ hi@dmitryshibanov.com [in linkedin.com/in/dmitryshibanov](https://www.linkedin.com/in/dmitryshibanov)

📧 t.me/DmiShib [🌐 dmitryshibanov.com](https://dmitryshibanov.com)

ОБО МНЕ

10+ лет опыта разработки на Unity (C#)

Специализируюсь на создании масштабируемых архитектур и глубокой оптимизации. Сочетаю инженерную экспертизу с навыками Technical Artist (HLSL, VFX) и продуктовым видением полного цикла разработки.

- **Фокус:** Оптимизация, проектирование экосистем, архитектурный аудит и внедрение AI-пайплайнов.
- **Ключевые метрики:** 20+ коммерческих продуктов, 6 релизов полного цикла, руководство командой (5+ человек).

CORE & UNITY STACK

ARCHITECTURE

C# SOLID

Design Patterns

Modular Architecture

ENGINE & TOOLS

Addressables Job System

Burst Odin Firebase

Git (Submodules) CI/CD

LIBRARIES

Zenject/Extenject

UniRx/R3 UniTask

DOTween/PrimeTween

ZLinq

RENDERING

Опыт работы

Grindset Studios

Август 2023 — Настоящее время

Основатель, Lead Developer & Architect

Основал студию, построив собственную технологическую экосистему для ускорения разработки.

- **Разработал PlatformUnified SDK:** Архитектура "One API", позволяющая менять вендоров (реклама, аналитика...) без правки кода игры, что обеспечивает максимальную гибкость.
- **Модульная архитектура:** Внедрил систему переиспользуемых модулей (UI, Sound, Save...), устранив техническую рутину ради фокуса на геймплее.
- **DevOps и Автоматизация:** Настроил пайплайн на **SuperUnityBuild**. Написал кастомные скрипты для автоматического управления сменой DEV/PROD, манифестами и сборкой Addressables, исключая ошибки ручного релиза.
- **Full-Cycle Production:** Самостоятельно выпустил 2 проекта в Google Play (**Find 100 Cats** , **Splash Blast**), отвечая за код, шейдеры, арт и маркетинг.
- **Tech Art & Optimization:** Внедрил **Adaptive Performance** и систему термо-аналитики для динамической оптимизации нагрузки CPU/GPU.

Playgendary

Январь 2022 — Март 2023 (1 год 3 мес)

Lead Unity Developer (Acting Technical Owner)

За время работы в компании вырос до роли, фактически исполняющей обязанности Technical Owner.

- **Возглавил разработку хита Home Design:** Принял проект на этапе перезапуска. Провел глубокий архитектурный аудит, восстановил знания о кодовой базе и наладил стабильный процесс разработки.
- **Управление командой:** Сформировал новую команду, внедрил стандарты код-ревью и систему менторства.
- **Продуктовая архитектура:** Спроектировал архитектуру критических фиц монетизации (премиум-подписка, новые плейсменты).
- **Стабильность (Live-Ops):** Устранял сложные технические проблемы (ANR, краши), базируясь на данных Crashlytics.

URP

Shader (HLSL, ShaderLab, Compute Shaders)

Particle System

Procedural Generation

OPTIMIZATION

Mobile/WebGL

Adaptive Performance

Battery & Thermal UI

Shaders C#

AI ENGINEERING

LLM & RAG

Ollama (Local) LightRAG

Deep Research Gemini

WORKFLOW

IDEs (Cursor, AntiGravity, Roo-Code)

MCP (UnityMCP, Context7, EXA, Firecrawl)

GenAI (Stable Diffusion, Nano Banana, ElevenLabs)

Prompt Engineering

PRODUCT & ART

ASO

Monetization (Appodeal, LevelPlay, IAP)

Multiplayer (Photon)

Blender Photoshop

Illustrator

UI/UX Design

ЯЗЫКИ

Русский Родной

Английский B1 — Technical

Учтех-Профи

Август 2018 — Январь 2022 (3 года 6 мес)

Unity Developer (VR/PC)

Компания-лидер рынка СНГ по разработке учебного оборудования.

- **В2В Симуляторы:** Создал 13+ виртуальных лабораторных комплексов (VR/PC) для ВУЗов по техническим дисциплинам.
- **Трансфер экспертизы:** В сотрудничестве с профессорами превращал сложные академические методики в интерактивные сценарии.
- **Сложные механики:** Реализовал **высокоточную эмуляцию** приборов (с реальными таймингами) и нестандартные 3D-конструкторы.
- **Архитектура:** Спроектировал масштабируемую систему для Lego-тренажера, поддерживающую сборку 70+ уникальных моделей.

Realoft

Декабрь 2016 — Январь 2019

Indie Developer

Период активного самообучения и создания первых коммерческих продуктов.

- **Первый релиз:** Full-cycle разработка и выпуск игры **Tunnel Wave** в Google Play.
- **Технический старт:** Реализовал ряд сложных прототипов, заложив фундамент навыков в шейдерах (**Shader Forge/HLSL**).

Образование

Южно-Уральский государственный колледж (ЮУГК)

Автоматизация технологических процессов и производств (2015 — 2019)

Диплом: Разработка программной симуляции производственной линии (на базе реальных задач «Учтех-Профи»).