

Егор Скуратов

Middle Game Designer

+7 (967) 082 39-96 | +374 55 920 648

poligorn.me@gmail.com

TG: @Poligorn

С 2020 года, активно развиваю себя, как системный геймдизайнер. Руководжу в Game Jam, пробую себя в программировании тесно с опытными программистами и самостоятельно реализовывал код. На хорошем уровне разбираюсь в соге-механиках и интегрирую нарратив в игру.

Вёл команды разработчиков и нахожу общий язык с программистами и художниками, умею коммуницировать и правильно решать конфликты. Мне важно узнать о монетизации и внутриигровых покупках, имею обширный опыт в Product Marketing.

Планирую и дальше совершенствовать свои навыки в разработки игр и не останавливаться на достигнутом.

Профессиональные навыки

- Дизайн документация
- Системный дизайн
- Google Docs
- JSON
- Photoshop
- Notion
- C#
- Git Hub
- Unity
- UE4
- Blueprints
- Miro

Коммуникативные навыки

- Самоорганизация
- Работа в команде
- Оперативность
- Способность обучать
- Адаптивный
- Критичность
- Генерация идей
- Курирование

Опыт работы

Общий стаж: 2 год и 2 месяца

Геймдизайнер

Август 2025 - Январь 2026
6 месяцев

Студия Softintermob

Обязанности на позиции:

- Разработка и поддержание документации на всех этапах продакшена
- Декомпозиция задач и распределение ответственности между исполнителями
- Постановка задач арт-отделу и контроль их исполнения
- Оптимизация рабочего времени и производственных процессов
- Применение нейросетей для оптимизации процессов
- Создание собственных геймдизайнерских инструментов для упрощения процессов концептирования, с помощью нейросетей (Cursor AI, Antigravity)
- Поиск, анализ и подбор визуальных ассетов и референсов

Достижения:

- Создание более 50 игровых конфигураций для проекта и его частей
- Описано более 10 технических заданий и фичей, которые пошли в продакшн
- Разработал с нуля внутренний инструмент для оптимизации процессов создания контента, который упростил коммуникацию между отделами.

Геймдизайнер | Основатель

Август 2024- По настоящее время
6 месяцев

Студия Tea Agency Games

- Создание и распределение задач
- Создание концептов и прототипов на Unity
- Анализ продукта и метрик
- Написание высоко-уровневой и низко-уровневой документации
- Контроль за выполнением задач и формирование корпоративной культура

Junior Технический Геймдизайнер

Август 2024- Ноябрь 2023
4 месяца

Проект: Road Trip

Glera Games

- Настраивал конфигурации для различных событий и ивентов.
- Настраивал конфигурации для Core-механик
- Работал с Git и мониторил изменения
- Следил за задачами в проекте, тестировал продукт с помощью внутренних инструментах и отчитывался о количестве найденных багов

Intern Геймдизайнер

Сентябрь 2020 - Ноябрь 2021
1 год 3 месяца

Проект: Cubeam

Obelisk Interactive

Разработал:

- Core-механику, из-за которой игра обрела свой уникальный геймплей, что повлияло на дальнейшие итерации и на новые возникающие в них механики.

Также:

- Писал и вёл разно уровненную документацию, для программистов на движке Unity, что упростило и ускорило разработку дальнейших фич
- Разработал целый блок уровней, внедрил обучение основным механикам на первых уровнях.
- Следил за задачами в проекте, тестировал продукт и отчитывался о количестве найденных багов

Образование

Среднее специальное образование

Колледж искусств и коммуникаций, Москва
Факультет и Реклама и PR

Сентябрь 2017- Июль 2021
3 года 10 месяцев

Курсы

Курсы от XYZ School «Геймдизайнер»

Сентябрь 2022 - Февраль 2023
7 месяцев

Завершил с отличием курс "Геймдизайнер"

В дипломной работе подготовил для проекта Extraneous:

Итоги проекта - <https://youtu.be/64nAS7OPEAc>

Курсы от XYZ School "Нарративный Дизайнер»

Февраль 2022 - Июль 2023
7 месяцев

Завершил с отличием курсы "Нарративный Дизайнер"

В дипломной работе подготовил для проекта InBox:

Курсы от XYZ School «Pixel Art Художник»

Июль 2023 - Январь 2024
6 месяцев

Другие достижения

Участие в Game Jam:

- Принимал участие в Хакатоне от DTF (2019) <https://dtf.ru/hack/174717-nash-pervyy-hakaton-proekt-premer>
- Принимал участие во внутреннем Гейм-джеме от XYZ School https://miro.com/app/board/uXjVPUo1Am4=?share_link_id=898591208291
- Участвовал в Crimson Game Jam 2024. Вместе с небольшой командой разработали игру за 2 дня. <https://poligor.itch.io/frostborn-odyssey>
- Участвовал в Jame Gam 2024. Выпустив игру занял 1-е место и увеличили внимание к нашей деятельности. <https://tea-agency.itch.io/third-shift>
- Участвовал в Сибирском Джеме, ноябрь 2024. <https://tea-agency.itch.io/fatal-tavern>

Смежная деятельность:

- Работаю с 2022 года в школе ООО «Алгоритмика» на позиции преподавателя курсов для детей по «Геймдизайн» и «Разработка игр на Unity», где смог применить свои знания и улучшить глубинное понимание разработки игр.
- Принимал участие в разработке и написании документации VR проекта (Ещё в разработке)
- Участвую в тестировании проекта «S&box»