

خلاصه رزومه

من توسعه دهنده بازی با سابقه‌ی ساخت بازی برای پلتفرم‌های اندروید، ویندوز و وب (WebGL) هستم. باانگیزه و متعهدم، و علاقه به یادگیری و حل مسئله رو دارم. مهارت‌های من شامل تجربه‌ی ساخت بازی با موتور بازی‌سازی یونیتی به مدت ۴ سال، و تجربه مدل‌سازی سه‌بعدی با برنامه‌ی بلندر به مدت ۳ سال و سایر نرم‌افزارها می‌باشد.

مهارت‌ها

سی شارپ یونیتی بلندر کدنویسی تمیز و بهینه	مهارت‌های اصلی
گیت دیزاین پترن‌ها برنامه‌نویسی شی‌گرا اصول SOLID اجایل و اسکرام آنریل انجین سی‌پلاس‌پلاس جاوا	مهارت‌های فنی
مدل‌سازی سه‌بعدی فوتوشاپ افتر افکت ادوبی XD	مهارت‌های هنری
خلق باانگیزه پیوسته در حال یادگیری توجه به جزئیات تفکر تحلیلی توانایی حل مساله	مهارت‌های نرم

سوابق شغلی

فریلنسر

۱۳۹۹ - اکنون

توسعه‌ی بازی، مدل‌سازی سه‌بعدی

- توسعه‌ی بازی کژوال و مبتنی بر فناوری واقعیت افزوده به نام «بتل موجی».
- توسعه‌ی بازی Keepie-Uppie در پلتفرم WebGL.
- توسعه‌ی بازی Old Style Snake در پلتفرم ویندوز.
- مدل‌سازی سه‌بعدی پکیج خودرو با نرم‌افزار بلندر.
- رندر تصاویر سه‌بعدی برای پروژه‌ی NFT محور.
- رندر تصاویر و ویدیوهای سه‌بعدی (دیدن رندرهای در پورتفولیو).

توسعه دهنده‌ی یونیتی جونیور

۱۳۹۸/۰۴ - ۱۳۹۸/۰۶

کارآموزی تابستان در شرکت شتاب‌دهنده‌ی پیشگامان

سوابق تحصیلی

کارشناسی ارشد مدیریت کسب و کار (MBA)

۱۴۰۰ - اکنون

گرایش فناوری اطلاعات - دانشگاه پیام نور قشم

کارشناسی مهندسی کامپیوتر

۱۳۹۹ - ۱۳۹۴

گرایش نرم‌افزار - دانشگاه یزد

پروژه‌ها

۱۴۰۲	بتل موجی بتل موجی، یک بازی کژوال و مبتنی بر فناوری واقعیت افزوده است (اینجا کلیک کنید).
۱۴۰۱	KEEPIE UPIIE بازی ساده‌ی روپایی با پلتفرم WebGL (اینجا کلیک کنید).
۱۴۰۱	OLD STYLE SNAKE GAME شبیه‌سازی بازی قدیمی و نوستالژیک مار با C++ (اینجا کلیک کنید).

دستاوردها

۱۴۰۱/۱۰	حضور در نمایشگاه فضای مجازی CTEX توسط انستیتو ملی بازی‌سازی حضور در نمایشگاه فضای مجازی CTEX به عنوان تیم انتخاب‌شده‌ی بندرعباس توسط انستیتو ملی بازی‌سازی.
۱۴۰۱/۱۱	تیم سوم مسابقه‌ی بوت‌کمپ بازی‌های رایانه‌ای برگزاری توسط انستیتو ملی بازی‌سازی تیم سوم مسابقه‌ی بوت‌کمپ بازی‌های رایانه‌ای در بندرعباس (تیم رمپیج).

دیگر اطلاعات

محل سکونت	هرمزگان، بندرعباس
وضعیت سربازی	معافیت تحصیلی

زبان

فارسی اصلی	انگلیسی متوسط
------------	---------------