Тимур Абдрахимов

Software Engineer · Приложения, игры и XR

timskap@gmail.com | timur.cool | LinkedIn | Telegram: @Komalov

Разработчик с опытом более 5 лет в Unity и иммерсивных приложениях. Создаю игры, пространственные интерфейсы и приложения для платформ Apple. Работаю с архитектурой игровых систем, оптимизацией и продуктовой проработкой. Выпускал приложения в App Store, показывал проект на Tokyo Game Show и сотрудничал с командами из США, Европы и Японии.

Опыт работы

Software Engineer - DeoVR

Разработал DeoVR Studio для iOS и Android: мобильное приложение для просмотра иммерсивных видео, публикации контента и подключения Meta AI glasses.

Опыт в проектах

2GIS Immersive

visionOS · SwiftUI · RealityKit · Reality Composer Pro

Иммерсивная 3D-энциклопедия достопримечательностей для Apple Vision Pro, созданная для 2ГИС. Разработал пространственные сцены с 3D-моделями и информационными панелями. Работал в симуляторе visionOS до выхода устройства.

Sobakistan: The Land of Dogs

Unity · C# · PC · Сюжетная игра

Сатирическая сюжетная игра, созданная вместе с автором комиксов Виталием Терлецким и представленная на Tokyo Game Show. Отвечаю за игровые системы, UI/UX, архитектуру, сохранение и загрузку, диалоговые инструменты, производительность и интеграцию контента.

Mini-Map Radar

watchOS · SwiftUI · MapKit

Навигационное приложение для Apple Watch, которое превращает окружение в мини-карту в стиле видеоигр. Опубликовано в App Store. Создал вращающуюся радарную карту с отслеживанием направления, метками мест, навигацией и визуальными темами.

Gnomes & Knights

Unity · C# · Мобильные игры

Фэнтезийная low-poly игра, созданная с Виталием Терлецким и Артёмом Бизяевым. Доступна в App Store. В проекте есть процедурные миры и биомы, диалоговые системы, прогресс игрока и сохранения.

Технические навыки

Игры и XR: Unity, C#, Meta Quest 2 / Pro / 3, Apple Vision Pro, игровые системы, пространственные взаимодействия, профилирование и оптимизация.

Платформы Apple: Swift, SwiftUI, RealityKit, Reality Composer Pro, MapKit, iOS, watchOS, visionOS.

Графика и инструменты: Shader Graph, Amplify Shader, VFX Graph, URP, оптимизация Metal, Blender, Figma, Git.

Выступления и выставки

Tokyo Game Show: показ Sobakistan. Конференция GCCE: доклад о VR-экосистемах для образования. Гостевые лекции и воркшопы в технических университетах.