



Андрей Боталов

Email: andbotalovand@gmail.com

Telegram: [@fertulid](https://t.me/fertulid)

Я в [GitHub](#)

Мой [LinkedIn](#)

Город: Санкт-Петербург

Возраст: 25

Образование: высшее, магистр тех. наук

Иностранные языки: английский

О себе

Будущий кандидат наук с сильным бекграундом в программировании и опытом полноценного выпуска своей игры.

Быстро и с интересом изучаю новое: имею некоммерческий опыт в веб-дизайне, построении БД, математическом моделировании, комментировании киберспортивных мероприятий, компьютерном дизайне.

В данный момент ищу работу в геймдеве — он привлекает меня тесным взаимодействием творческих идей с современными технологиями.

Технические навыки

Python, tkinter

C++, Qt

Unreal Engine

Inno Setup

Git

Adobe Illustrator, Adobe Photoshop

Апрель 2023 — Настоящее время

Инженер-программист, АО "Радиоавионика"

Разработка десктопного ПО на C++ и Python в области диагностики железнодорожной инфраструктуры:

- самостоятельно разработал несколько программ: от проектирования до интеграции;
- постоянно работал с обратной связью от пользователей, вносил UX/UI-правки в свое ПО;
- дополнял и оптимизировал существующие системы с помощью скриптов и модулей;
- помогал с разработкой документации, консультировал коллег и аутсорс-команды.

2024 — 2025 учебный год

Преподаватель дисциплины "Алгоритмизация на языке Python"

Обучение студентов гуманитарных направлений СПбГУПТД программированию на Python:

- замотивировал студентов с базовыми навыками обращения с ПК освоить программирование;
- самостоятельно составил и провел занятия с учетом интересов аудитории.

Август 2021 — Июнь 2022

Разработка собственной видеоигры

Прохождение полного цикла разработки видеоигры:

- реализовал проект на Unreal Engine 4 с помощью blueprints;
- написал сопровождающую документацию: ТЗ и ГДД;
- нарисовал интерфейс, логотип, страницу в Steam используя Adobe Illustrator;
- создал музыку и звуки для игры с помощью FL Studio;
- организовал полноценное закрытое тестирование игры;
- провел небольшую рекламную кампанию, оформил выпуск проекта в Steam, сопровождал патчами на основе обратной связи.

[Ссылка на игру в Steam](#)