



МАКСИМ ГАПОНОВ

ІГРОВИЙ ПРОГРАМІСТ

ПРО МЕНЕ

Пристрасний та вмотивований ігровий програміст, що спеціалізується на розробці ігор в Unreal Engine та натхненний створювати атмосферні, захопливі, унікальні та змістовні ігри. Прагну навчатися, розвиватися, та робити свій внесок у захопливі та інноваційні ігрові проекти. З нетерпінням чекаю можливості приєднатися до команди професійних розробників ігор, де я зможу продовжувати вдосконалюватися і стати справжнім майстром в розробці ігор. Мені подобається здобувати нові навички, визнавати свої помилки, вдосконалюватися завдяки зворотному зв'язку та об'єднуватися з іншими людьми для досягнення спільних цілей.

ОСВІТА

Бакалавр в Міжнародному економіко-гуманітарному університеті імені академіка Степана Дем'янука (Рівне, Україна)

Березень 2024 – Сьогодні

[Комп'ютерні науки, Факультет Кібернетики](#)

НАВИЧКИ

- C++
- Unreal Engine
- Unreal Blueprints
- Unreal Motion Graphics
- SFML
- C#
- Python

ПРОЄКТИ

1. [Lost Runner | Game Programmer](#)

Січень 2024

3D казуальний нескінченний раннер.

- Спроегував і впровадив доріжки з перешкодами, які з'являються у випадковому порядку, та подальше їх знищення
- Розробив систему вибору ігрового персонажа



maksgaponov50@gmail.com



(+380) 98 921 0369



github.com/Silenkes



linkedin.com/in/haponov-maksym-gamedev



gameponov.com

- Впровадив підрахунок та збереження/завантаження ігрових очків
- Інтегрував енергійний саундтрек із можливістю його вмикати та вимикати

2. [Free Forced Difficulties | Game Programmer](#)

Березень 2025 — Червень 2025

Одноосібна 3D-інді-гра від першої особи в жанрі головоломки з елементами шутера та платформера.

- Спроектував і реалізував основні механіки ігрового процесу за допомогою Unreal Engine 5
- Розробив поведінку ШІ для інтелектуального пересування та реакцій
- Реалізував переназначення клавіш через Enhanced Input System
- Додав графічні налаштування з використанням GameUserSettings для оптимізації продуктивності

3. [Unreal Pongine | Solo Developer](#)

Травень 2026

2D Понг гра.

- Розробив використовуючи SFML 3.1 та C++
- Спроектував Unreal like архітектура
- Створив бота-супротивника
- Обробка вводу та можливість призначити керування
- Впровадив систему звуку
- Система перетину між об'єктами
- Додав UI

МОВИ

Українська

Рідна

Російська

Вільне володіння

Англійська

Середній