

یوسف فرحمند

توسعه دهنده بازی (Unity) | تکنیکال آرتیست



درباره من

من یوسف فرحمند، توسعه دهنده بازی (Unity) و تکنیکال آرتیست با بیش از ۷ سال تجربه در طراحی و توسعه بازی های ویدئویی برای پلتفرم های PC، Android، Web و VR هستم. در طول فعالیت حرفه ای خود، در توسعه بازی های موبایل، پروژه های Hyper Casual، بازی های Open World، شبیه سازهای واقعیت مجازی و نرم افزارهای تعاملی مشارکت داشته ام.

تخصص اصلی من در طراحی و پیاده سازی سیستم های گیم پلی، توسعه رابط کاربری، معماری پروژه های Unity، طراحی ابزارهای توسعه (Unity Editor) و بهینه سازی عملکرد پروژه ها است. همواره تلاش می کنم با ارائه راهکارهای فنی و ساخت ابزارهای قابل استفاده مجدد، کیفیت محصول نهایی و سرعت توسعه را افزایش دهم.

علاقه مند به یادگیری فناوری های جدید، حل مسائل فنی پیچیده و توسعه محصولاتی هستم که علاوه بر کیفیت فنی، تجربه کاربری مناسبی نیز ارائه دهند.

مهارت های تخصصی

زبان های برنامه نویسی	موتورهای بازی
- C# - JavaScript - TypeScript	- Unity - Godot - Cocos Creator
رابط کاربری	توسعه بازی
- UI Programming - UX در بازی - Responsive UI - انیمیشن رابط کاربری	- طراحی و پیاده سازی مکانیک های گیم پلی - توسعه ابزارهای ویرایشگر (Unity Editor Tools) - معماری پروژه های Unity - سیستم های ذخیره و بارگذاری (Save/Load) - Localization - Data Driven Architecture - هوش مصنوعی بازی
تکنیکال آرت	SDK و سرویس ها
- Technical Animation - Animator Controller - Shader Graph - Visual Effects - Animation Integration	- AppLovin MAX - GameAnalytics - Adinmo - REST API - Client/Server Communication

توانمندی های حرفه ای

- | | | | |
|---------------|-----------------|-----------------|------------------|
| • حل مسئله | • کار تیمی | • مدیریت زمان | • خلاقیت |
| • تفکر تحلیلی | • یادگیری مستمر | • مسئولیت پذیری | • توجه به جزئیات |

دی ۱۴۰۲ - آذر ۱۴۰۳

توسعه‌دهنده رابط کاربری و بازی، شرکت Apexia Soft

- توسعه رابط کاربری (UI) و سیستم‌های تعاملی در Unity
- طراحی و پیاده‌سازی قابلیت‌های نرم‌افزارهای سه‌بعدی
- توسعه ارتباط Client/Server
- بهینه‌سازی عملکرد پروژه
- همکاری با تیم طراحی و بک‌اند

پروژه شاخص

Simulix

- پلتفرم: Windows (PC)
- نرم‌افزار سه‌بعدی معرفی و فروش پروژه‌های ساختمانی
- توسعه سیستم فیلتر واحدها
- پیاده‌سازی نمایش پلان‌های دوبعدی و سه‌بعدی
- توسعه سیستم ارتباط با سرور
- طراحی رابط کاربری

آذر ۱۴۰۱ - آبان ۱۴۰۳

توسعه‌دهنده بازی، استودیو Unbound Game Studio

- توسعه مکانیک‌های گیم‌پلی
- پیاده‌سازی هوش مصنوعی
- توسعه سیستم‌های قابل توسعه
- رفع باگ و بهینه‌سازی پروژه

پروژه‌های شاخص

Football Manager

- پلتفرم: Android
- توسعه مکانیک‌های بازی
- توسعه سیستم مدیریت مسابقات
- پیاده‌سازی هوش مصنوعی

Mr. Bean Solitaire Adventure

- پلتفرم: Android
- توسعه Gameplay
- توسعه رابط کاربری
- رفع باگ و بهینه‌سازی

Risky Rope

- پلتفرم: Android
- یکپارچه‌سازی AppLovin MAX
- GameAnalytics
- بهینه‌سازی عملکرد

Flying Teddy

- پلتفرم: Android
- توسعه قابلیت‌های بازی
- پیاده‌سازی SDKهای تبلیغاتی

Sandwich Stack

- پلتفرم: Android
- توسعه Gameplay
- بهینه‌سازی
- تحلیل داده‌های بازی

- توسعه شبیه‌ساز آموزشی واقعیت مجازی
- پیاده‌سازی تعاملات کاربر
- بهینه‌سازی عملکرد پروژه

• پلتفرم: Meta Quest 2 • توسعه سیستم تعاملات • طراحی سناریوهای آموزشی • بهینه‌سازی نرخ فریم	VR Training Simulator	پروژه شاخص
--	------------------------------	-------------------

- توسعه بازی‌های Hyper Casual
- طراحی سیستم رابط کاربری
- ساخت ابزارهای تولید محتوا
- پیاده‌سازی سیستم انیمیشن
- سیستم شخصی‌سازی کاراکتر و تجهیزات

• پلتفرم: Android • توسعه مکانیک‌های اسکیت • سیستم شخصی‌سازی کاراکتر • ابزارهای Technical Art	The Skatepark Project	پروژه شاخص
--	------------------------------	-------------------

پروژه‌های شخصی

Last Flag	وضعیت	پلتفرم
	منتشر شده (در حال به‌روزرسانی)	Android
در حال حاضر به دلیل انتشار نسخه جدید، موقتاً از دسترس خارج شده است.		لینک

- بازی دفاع از برج (Tower Defense) با موتور Unity
- طراحی و پیاده‌سازی مکانیک‌های اصلی بازی
- توسعه سیستم دشمنان، Wave و ارتقاء تجهیزات
- طراحی رابط کاربری و تجربه کاربری بازی
- بهینه‌سازی عملکرد برای دستگاه‌های اندرویدی

Wild Guest List	وضعیت	پلتفرم
	در حال توسعه	Web
https://www.useffarahmand.com/gamehub/games/WildGuestList		لینک

- بازی کارتی چندنفره تحت وب با الهام از بازی‌های رومیزی
- توسعه کامل Front-end با HTML، CSS و JavaScript
- طراحی مکانیک‌های بازی، هوش مصنوعی و سیستم مدیریت کارت‌ها
- پیاده‌سازی رابط کاربری واکنش‌گرا (Responsive)
- توسعه معماری ماژولار برای گسترش قابلیت‌های بازی

۱۳۹۷ تا ۱۴۰۱

کارشناسی مهندسی کامپیوتر، دانشگاه بین‌المللی امام رضا (ع)

- عضو انجمن کامپیوتر
- دستیار آموزشی دروس تخصصی
- شرکت در مسابقات برنامه‌نویسی ICPC

شرکت در مسابقات برنامه‌نویسی ICPC Asia Tehran Regional

در سال های ۲۰۱۸، ۲۰۱۹ و ۲۰۲۰

افتخارات

زبان‌ها

- فارسی (زبان مادری)
- انگلیسی (تسلط کاری و مطالعه مستندات فنی)