

01 / Привет

ИНЖЕНЕР-ПРОГРАММИСТ

Даниил Т.

Разработчик с опытом 8+ лет. Мне нравятся сложные задачи, создание новых решений и переосмысление существующих.

Работа с production-системами в разных сферах, фриланс-заказы и эксперименты в личных проектах помогают быстро погружаться в новые задачи и выбирать инструменты под проблему.

В поисках заказов и предложений с постоянной работой

Интересы

DevOps Исследование Docker, Podman, Kubernetes, Terraform, Kafka и других современных инструментов в self-hosted средах с фокусом на надёжные системы.	System design Проектирование надёжных систем с чёткими границами, продуманным взаимодействием сервисов и возможностью развития.	Web Современные фреймворки, выбранные под задачи проекта, с вниманием к производительности, совместимости, доступности и поддерживаемости интерфейсов.
Game development Большой production-опыт и личные проекты во всех аспектах разработки игр — от геймплея и инструментов до технической графики; 3D-моделирование как хобби.	Graphics Рендеринг, Shaders, VFX, 3D-процессы и практичные пайплайны на стыке инженерии и визуальной работы.	AI Осознанное применение AI с ограниченной, наблюдаемой и проверяемой работой, а также поиск новых способов интеграции в программы и рабочие процессы.

02 / Портфолио

01 / MULT.DEV

Рендерер видео о поездках

Коммерческий рендерер видео о поездках, который я один разработал с нуля и поддерживал целиком; продукт использовали инфлюенсеры для создания видео о путешествиях.

Unity

C#

Shaders

WebSocket

Video

02 / ПЕТ-ПРОЕКТ

Система мониторинга

Собственная настраиваемая панель вокруг Compose-проектов с адаптивным layout, почти нулевой нагрузкой на CPU в простое и потреблением памяти менее 20 МБ.

Rust

SolidJS

SQLite

Podman

Axum

03 / ПЕТ-ПРОЕКТ • ИНСТРУМЕНТ РАЗРАБОТЧИКА

Управление задачами AI-агентов

Проектная доска задач, где планирование, реализация и ревью могут запускать AI-агента в отдельном worktree.

Rust

React

TypeScript

SQLite

MCP

Собственный мониторинг

Другие сервисы

04 / SELF-HOSTED LAB

Self-hosted lab

Домашняя среда production-уровня для сервисов с единой идентификацией, приватной сети, мониторинга, совместной работы и практики восстановления.

Linux

Podman

Caddy

OIDC

Сети

INDEPENDENT · TRANSPARENT · NPM-BACKED

Find Pi packages with
the receipts attached.

Discover extensions, skills, prompts, and themes. See exactly why a package ranks, what npm knows about its dependency risk, and what remains unknown.

Try "memory", "subagents", or a package name

05 / ПЕТ-ПРОЕКТ · ИНСТРУМЕНТ РАЗРАБОТЧИКА

Альтернативный поиск пакетов Pi

Локальный каталог расширений, skills, prompts и тем для Pi с объяснимым рейтингом и намеренно ограниченными отчётами о рисках npm.

TS TypeScript

React

SQLite

Pi

```
graph LR
    subgraph Orders
        OrdersDatabase[Orders database]
        OrdersService[Orders Service]
        OrdersAPI[API Gateway]
        OrdersBrowser[Customer Browser]
        OrdersDatabase --> OrdersService
        OrdersService -- gRPC --> OrdersAPI
        OrdersAPI -- HTTP --> OrdersBrowser
    end
    OrdersDatabase -- Outbox --> EventBus[Event Bus / Kafka]
    EventBus --> OrderCreated[Order Created]
    EventBus --> OrderUpdated[Order Updated]
    EventBus --> OrderCancelled[Order Cancelled]
    EventBus --> OtherEvents[Other events and subscribers]
    OrderCreated --> Vendor[Vendor]
    OrderUpdated --> Vendor
    OrderCancelled --> Vendor
    OrderCancelled --> OtherSystems[Other systems]
    OrderCancelled --> ReadOnly[Read-only pre-prod systems]
    OtherEvents --> Moderation[Moderation, fraud checks, etc.]
    Moderation --> Pipeline
    subgraph Pipeline
        Created[Created] --> Checked[Checked]
        Checked --> Moderated[Moderated]
        Moderated --> ALC[ALC]
        ALC --> Created
    end
```

06 / ПЕТ-ПРОЕКТ · ИНСТРУМЕНТ РАЗРАБОТЧИКА

Whiteboard

Независимый редактор с бесконечным холстом, ядром на Rust/WASM, интерфейсом SolidJS, local-first поведением и авторизованным хранением.

Rust

SolidJS

TS TypeScript

Postgres

07 / PRIDE GAMES STUDIO

Exile Survival

Mid-core action survival для мобильных устройств.

Unity

C#

Геймплей

UI

08 / GREEN BUTTON GAMES

Zombie Land Rush

Разрабатывал вместе с командой от раннего средневекового прототипа про героя с огромным щитом до релиза.

Unity

C#

Геймплей

UI

Другие работы

VFX

3D

3D

VFX

CODE

Управление конфигурациями устройств

ЭКСПЕРИМЕНТ

Кроссплатформенное управление конфигурациями из высокоуровневой TOML-модели, преобразующей описание устройств в детерминированные, проверяемые системные конфигурации с переносимыми записями для отката.

Rust TOML

NixOS Home Manager

Pocket ID PlusPass

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ ФОРК

Узкий, удобный для обновления форк: после корректного passkey для обычного входа и свежей реавтентификации обязателен пароль.

Go

SvelteKit

OIDC

SQLite

03 / Путь

несколько лет

Mult.dev

Инженер-программист ·
видеорендеринг на Unity

Рендеринг, анимация, инструменты и надёжность
автоматических видео с картами путешествий.

несколько
месяцев

Room Planner

Разработчик · продуктовая работа

Короткий период продуктовой разработки приложения для
планирования помещений.

несколько
месяцев

Pride Games Studio

Unity-разработчик · геймплей и
продукт

Игровая логика, клиент-серверные системы, tutorиалы, UI,
профилирование и production-поддержка Exile Survival.

около года

Green Button Games

Unity-разработчик · геймплей и
инструменты

Геймплей, UI, VFX-библиотеки, оптимизированные толпы,
Addressables, production-работа над Zombie Land Rush и
несколько прототипов студии.

04 / Контакты

В поисках заказов и предложений с постоянной работой.

Ищу постоянную работу или фриланс в продуктовой разработке, системах, инструментах, Rust, вебе, инфраструктуре и gamedev.



TELEGRAM **ПРЕДПОЧТИТЕЛЬНО**
t.me/daniiltdev



ЭЛЕКТРОННАЯ ПОЧТА
daniilt.dev@proton.me