

Александр Гусаров

Software Engineer — DevOps · Fullstack · GameDev

[Email](#) · [GitHub](#) · [Telegram](#) · [Upwork](#) · [LinkedIn](#) · [Habr](#)

ОБО МНЕ

Инженер с 14+ годами опыта в DevOps, fullstack и геймдеве. Управлял инфраструктурой из 750+ серверов, участвовал в продуктах с аудиторией 100M+, строил всё — от CI/CD пайплайнов до мультиплеерных бэкендов. Закрываю полный цикл — архитектура, код, деплой — и мне это реально нравится.

НАВЫКИ

Языки программирования: Go, C#, JavaScript, TypeScript, Dart, Swift, Java, GML

Backend и API: Node.js, REST API, WebSockets, микросервисы, EF Core

Frontend: React, Angular, HTML, CSS, Tailwind

DevOps и инфраструктура: Kubernetes, Helm, Docker, Terraform, Ansible, GitLab CI, GitHub Actions, Jenkins

Облака: AWS — EC2, S3, RDS, VPC, IAM, ALB, Yandex Cloud, Selectel

Observability: Prometheus, VictoriaMetrics, Grafana, Loki, Alertmanager, CloudWatch

Базы данных: PostgreSQL, ClickHouse, MySQL, MongoDB, Redis, RabbitMQ

Геймдев: Unity, GameMaker, мультиплеер, монетизация, игровой дизайн

Платформы: Linux, Web, iOS, Android, macOS

Языки: Русский — родной, Английский — IELTS 7.0 (B2)

КЛЮЧЕВЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ

- Обслуживал и автоматизировал инфраструктуру из 750+ Linux-серверов (Selectel VPS и bare metal) с аптаймом 99.9%
- Сократил время деплоя с 8 до 2 минут (–75%) и расходы на AWS с \$550 до \$300/мес
- Sand Balls — участвовал в разработке игры с 100M+ скачиваний и топом App Store
- Bhop Jump — построил мультиплеерный бэкенд, \$160K+ выручки в первом квартале
- Lana and Ronen — мобильный тайтл с 1M+ скачиваний
- Upwork Top Rated Plus — топ 5% фрилансеров, 20+ успешных проектов

ОПЫТ

InfoScale — DevOps-инженер / Software Engineer, Дек 2024 — Янв 2026

- Мониторинг и обслуживание 750+ Linux-серверов (Selectel VPS и bare metal) — сетевые интерфейсы, порты, управление доступами, реагирование на инциденты
- Управление Kubernetes-кластерами в Yandex Cloud и self-hosted (GitLab, Matrix, Keycloak, Vault); написание и поддержка Helm-чартов
- Построил Terraform-инфраструктуру для ~20 AWS-сервисов (\$550 → \$300/мес); писал собственные модули, развернул ClickHouse; Ansible для конфигурации инстансов

- Оптимизировал CI/CD в нескольких репозиториях (GitHub Actions + GitLab CI); единая структура пайплайнов сократила время деплоя с 8 до 2 минут
- Построил observability-стек с нуля — пробы VictoriaMetrics, алертинг Prometheus, кастомные дашборды Grafana; Alertmanager с доставкой в Telegram и Matrix
- Спроектировал и разработал SaaS-сервис мониторинга полного цикла (Go + Gin/GORM + React) — проверки ping, домена, SSL с интервалами от 10 сек до 24 часов; задеплоен в кластере Kubernetes
- Реагировал на SSH brute-force атаки через KVM live-доступ, блокировку портов, ротацию пользователей и настройку таймаутов
- Вырастил команду инфраструктуры с 3 до 6 человек; менторил 3 джуниоров

Kubernetes, Helm, Docker, Terraform, Ansible, AWS, Yandex Cloud, GitLab CI, GitHub Actions, Go, React, PostgreSQL, ClickHouse, VictoriaMetrics, Grafana

SOFTINTERMOB — Unity-разработчик, Ноя 2023 — Июл 2024

- Разработал два мобильных приложения от Figma до релиза в App Store — полный цикл
- Интегрировал Firebase и сторонние SDK, решал проблемы совместимости iOS/Android
- Рефакторил legacy-кодую базу, улучшил стабильность и производительность

Unity, C#, Firebase, iOS, Android

AZNResearch — Fullstack-разработчик, Июл 2022 — Окт 2023

- Проектировал фронтенд-архитектуру внутренних продуктов для госсектора и enterprise (Angular + Tailwind)
- Разрабатывал бэкенд-микросервисы на .NET Core + EF Core, REST API и LINQ-запросы
- Внедрил Git-воркфлоу, код-ревью и CI-пайплайны, повысил продуктивность команды на 25%

Angular, Tailwind, C#, .NET Core, SQL Server, MySQL

Neosight — Гейм-дизайнер, Ноя 2021 — Фев 2022

- Написал GDD для 6 мобильных игр — механики, монетизация, прогрессия
- Проводил эксперименты по валидации концептов, вырастил установки в 30 раз, CTR с 0.4% до 5%
- Балансировал уровни и кривые сложности по метрикам retention и drop-off

Unity, Game Design, Analytics

Udemy — Unity-разработчик, Мар 2021 — Окт 2021

- Разработал приложение для изучения немецкого с нуля — 22 категории, ~3000 карточек
- Оптимизировал архитектуру и хранение данных, уменьшил размер с ~3GB до 400MB

Unity, C#, JSON, iOS, Android

Popside Games — Левел-дизайнер, Июл 2020 — Окт 2020

- Спроектировал и сбалансировал 3000+ уровней для Match-3 и Solitaire в сжатые сроки
- Улучшил completion rate уровней на 15% через итеративное тестирование

Game Design, Level Design

SayGames — Гейм-дизайнер, Фев 2020 — Июнь 2020

- Проектировал механики и уровни для hyper-casual прототипов
- Участвовал в разработке Sand Balls (100M+ скачиваний) и FlowerKing
- Улучшил D1-retention на 10% через итерации по метрикам

Game Design, Unity

Goodline — Software Engineer, Ноя 2019 — Янв 2020

- Разрабатывал и адаптировал внутренние React-интерфейсы для мобильных устройств
- Улучшил производительность на 25% через оптимизацию компонентов

React, JavaScript

Project Tech — Software Engineer / Сооснователь, Фев 2017 — Окт 2019

- Основал студию разработки — нанимал разработчиков, вёл переговоры с клиентами, заключал контракты
- Выступал вторым инженером и техлидом — от архитектурных решений до продакшн-кода
- Выпустил 10+ продуктов — игры, мобильные приложения и бизнес-ПО для ресторанов, доставки и VR
- Построил мультиплеерный бэкенд для Bhop Jump вдвоём — P2P + выделенные серверы до 16 игроков, \$160K выручки в Q1
- Питчил паблишинг-сделки инди-разработчикам — ранний опыт в продукте и бизнес-развитии

Unity, C#, React, React Native, Xamarin, Node.js, WebSockets, Docker, VR

ОБРАЗОВАНИЕ

Udemy, Linux Foundation Computer Science, 2025

Udemy, Certified Kubernetes Administrator, 2025

Wargaming Forge, Level Designer & Balancing, 2020

Siberian Polytechnic University / Сибирский политехнический университет, Faculty of Information Technology / Факультет информационных технологий, 2017–2018

ЯЗЫКИ

Русский — Родной, Английский — IELTS 7.0 (B2)