



Артём Кондратьев

Devops/C++ Dev.

DevOps-инженер с сильным бэкграундом в C++ разработке, имею опыт работы с CI/CD, облачной инфраструктурой и эксплуатацией продакшн-систем.

Контакты

✉ inbox@kondratev.io

☎ +7(967)116-57-90

📍 @unrealisto

Скилы

CI/CD и автоматизация

Jenkins, GitLab CI, Ansible, IaC

Инфраструктура

Linux, Proxmox, Docker, Docker Compose

Мониторинг

Grafana, Prometheus, Alertmanager

Сети и прокси

Nginx, VPN (Remnawave)

Базы данных

PostgreSQL

Разработка

C++, Unreal Engine, Bash, PowerShell, Python, JavaScript/Node.js

Языки

Английский — профессиональный
Русский — родной

Образование

Бакалавр дизайна
Государственный институт кино и телевидения
Санкт-Петербург, Россия
2012 — 2017

DevOps Engineer

LagomVPN, Фев 2025 – Настоящее время

- Выстроил систему мониторинга всех нод на Grafana: метрики, дашборды, алертинг. Перевёл наблюдаемость с разрозненных быстрофиксов на системный подход
- Автоматизировал конфигурацию серверов через Ansible, устранял дрейф конфигураций и приводил парк к единообразию
- Управлял виртуализацией на Proxmox: развёртывание и сопровождение инфраструктуры
- Подготавливал инфраструктуру, мониторинг и конфиг-менеджмент для переезда сервисов в новый ЦОД
- Сопровождал прод-окружение: Docker Compose, PostgreSQL, Nginx

DevOps Engineer

Azur Games, Сен 2023 – Фев 2025

- Создание и поддержка CI/CD пайплайна для C++ Unreal Engine проектов.
- Автоматизация процессов сборки, тестирования и деплоя
- Контейнеризация сервисов и внутренних инструментов с использованием Docker
- Настройка мониторинга, логирования и алертинга
- Поддержка продакшн-систем и участие в разборе инцидентов
- Взаимодействие с командами разработки по вопросам инфраструктуры и релизных процессов

UE C++ Developer

Azur Games, Авг 2020 – Сен 2023

- Интегрировал Unreal Engine в видеомаркетинговый пайплайн компании, что позволило значительно ускорить производство высококачественного промо-контента.
- Разработал и внедрил onboarding-курс для новых сотрудников, ускорив их включение в рабочие процессы на базе Unreal Engine.
- Создал более 10 production-ready инструментов, плагинов и удобных для дизайнеров «playable» ассет-паков, обеспечивающих быструю сборку сцен и монтаж видео прямо в движке без участия инженеров.
- Разработал Azur DropPod — внутреннюю систему управления плагинами (C++ / QT) для автоматизированного распространения, версионирования и установки плагинов Unreal Engine внутри команды.
- Организовал и возглавил R&D-подразделение, занимавшееся исследованием игровых гипотез, разработкой технических прототипов и созданием продвинутого рекламного контента с использованием Unreal Engine.

UE C++ Developer

Anvio VR, Янв 2018 – Авг 2020

- Разрабатывал интерактивные VR-игры для собственных VR-площадок компании, включая игровые системы, механики взаимодействия и событийные сценарии.
- Оптимизировал проекты под реальные VR-инсталляции с жёсткими требованиями к производительности, стабильности и задержкам.
- Проводил тестирование и отладку непосредственно на VR-аренах, улучшая пользовательский опыт, комфорт, точность взаимодействия и надёжность работы.
- Тесно взаимодействовал с художниками, дизайнерами и инженерами по аппаратному обеспечению для создания отполированных и стабильных VR-решений.
- Участвовал в R&D-инициативах, направленных на исследование новых моделей VR-взаимодействия, иммерсивных технологий и разработку прототипов.