

Михаил Кондратьев

.NET Backend Developer

Коммерческая разработка на C#: сетевой слой и синхронизация данных под 10M+ MAU, инфраструктурные модули, архитектура и CI. Серверную сторону собираю в своих проектах — .NET 10, микросервисы с отдельной базой на сервис, gRPC и очереди. Код открыт.

@gunity_dev · mike@obb.su · backend.u-dev.ru · github.com/gunity · +7 (991) 113-34-20

ОПЫТ

ФОРМАТ

ЛОКАЦИЯ

5 лет 6 месяцев

Удалённо, полная занятость

Тверь

5,5 ЛЕТ

коммерческой
разработки на C#

10M+ MAU

у продукта, для
которого писал
инфраструктуру

3 КОМПАНИИ

от студии на 5
человек до
издателя на 300+

5 РАЗРАБОТЧИКОВ

под менторством в
роли техлида

01 Чем занимаюсь

Весь коммерческий опыт — промышленная разработка на C#: асинхронность, сетевой слой, синхронизация данных, модульная архитектура и SDK, которым пользовались другие команды. Стек был клиентский, но инженерная часть переносится один в один — серверный стек .NET я применяю в своих проектах.

C# и асинхронность

Язык в продакшене каждый день: async/await и конкурентность, работа с памятью и аллокациями, профилирование и оптимизация горячих участков. Код, который годами живёт у миллионов пользователей и не может себе позволить утечку.

C#

async/await

Многопоточность

Profiling

LINQ

Сеть и данные

Delta-синхронизация, кеширование и исключение дублирующих запросов при 10M+ MAU — это напрямую нагрузка на серверы. Offline-first хранение с разрешением конфликтов и синхронизацией с бэкендом без потери данных.

REST

Delta-синхронизация

Кеширование

offline-first

JSON

SDK как продукт для других команд

Четыре года писал внутренний SDK издателя: авторизация, кланы с лидербордами, чаты, аналитика. Это библиотека, которой пользуются чужие команды, — значит публичный API, версионирование и обратная совместимость важнее удобства автора. Плюс нативные плагины: Java/Kotlin и Objective-C под единым C# API.

Проектирование API

Версионирование

Native interop

JNI

Архитектура, команда, сборка

Чистая архитектура и SOLID, снижение связности крупных модулей. Техлид: менторство пяти разработчиков, код-ревью, декомпозиция и оценка. Сборки и тесты в CI, spec-driven процесс на всю команду.

SOLID

DI

Code review

CI/CD

Unit Testing

02 Свои проекты

Серверную разработку веду вне работы, серверы держу сам. Код Raiderate открыт — видно, как я раскладываю проект на слои и что делаю с данными.

Raiderate

Платформа репутации игроков

Распределённое приложение на .NET 10: игроки оценивают друг друга, оценки собираются в рейтинг и таблицу лидеров.

- Четыре сервиса, у каждого своя база PostgreSQL: шлюз на YARP с пробросом JWT, Identity, Players, Ratings.
- Слои Api / Application / Domain / Infrastructure, CQRS через MediatR, валидация на FluentValidation.
- gRPC для синхронных вызовов, RabbitMQ для событий — через транзакционный outbox, чтобы оценка не терялась при падении брокера.

 github.com/gunity/Raiderate

.NET 10

ASP.NET Core

MediatR

EF Core

PostgreSQL

gRPC

RabbitMQ

MassTransit

YARP

Docker

obb.su

DevOps, а не разработка

Держу и обслуживаю VPN-сервис на десятке серверов. Это эксплуатация, а не серверная разработка, — но именно отсюда понимание, как код живёт в проде и что с ним происходит после мержа.

- Развёртывание, мониторинг, обновления, разбор инцидентов.
- Linux, systemd, nginx, автоматическое продление TLS.

➤ obb.su

Linux

nginx

systemd

TLS

Мониторинг

03 AI в разработке

Процесс агентной разработки, выстроенный на уровне команды, и ML внутри самого продукта.

SPEC-DRIVEN WORKFLOW

Процесс на всю команду

Внедрил единый путь от спецификации до кода: задача сначала описывается, потом реализуется, потом проходит обязательное код-ревью и покрывается тестами. Процесс работает на команду из пяти разработчиков.

CLAUDE CODE · CURSOR

Собственные skills под проект

Написал набор собственных skills для Claude Code и Cursor — агентная автоматизация под конкретные задачи проекта.

ON-DEVICE STT

ML в продакшене

Голосовой ввод данных на базе on-device модели распознавания речи: работает полностью офлайн, на самом устройстве, без обращения к сети. Одна из ключевых функций промышленного приложения — инженер заполняет данные голосом прямо на объекте.

- ➔ Код-ревью и покрытие тестами остались обязательными на всём пути от спецификации до кода.

04 Опыт работы

Апрель 2026 —
настоящее время
4 месяца

• СЕЙЧАС

ГЕДОКОРП gedocorp.ru

С#-разработчик

Промышленное приложение для инженеров: работа с трубопроводными системами прямо на объекте, без доступа к сети.

Команда: 5 разработчиков, 1 тимлид, 1 РМ. Декомпозиция и оценка фич, участие в архитектурных решениях.

- Построил offline-first приложение под планшеты и ПК: локальное хранение, работа без сети и синхронизация между устройствами и бэкендом без потери данных при конфликтах.
- Внедрил на всю команду spec-driven workflow и набор собственных skills для Claude Code и Cursor — единый процесс от спецификации до кода, с код-ревью и покрытием тестами.
- Настроил в GitLab CI автоматические сборки и прогон unit- и UI-тестов — воспроизводимые сборки без ручных шагов.
- Переработал архитектуру крупного модуля: выделение слоёв, снижение связности — упростил поддержку и расширение кода.
- Автоматизировал генерацию отчётной документации по отраслевым стандартам — исключил ручное оформление отчётов инженерами.
- Разработал разбор и построение CAD-чертежей в формате DXF прямо на устройстве — основной рабочий инструмент инженера на объекте.
- Реализовал голосовой ввод на базе on-device ML-модели распознавания речи, работающий полностью офлайн. Одна из ключевых функций продукта.
- Профилировал и оптимизировал работу с большими моделями на слабых устройствах.

C#

async/await

HttpClient/REST

Newtonsoft.Json

DXF

on-device ML

Android

Git

GitLab CI/CD

Claude Code

Cursor

spec-driven

Декабрь 2021 —
Декабрь 2025
4 года 1 месяц

Zimad zimad.com

C# SDK (infrastructure) Developer

Инфраструктура, на которой работали продукты издателя с 10M+ MAU.

Издатель мобильных игр, 300+ сотрудников. Команда: 4–6 разработчиков, 1 PM.

- Оптимизировал сетевой обмен: delta-синхронизация, кеширование и исключение дублирующих запросов. При 10M+ MAU это напрямую нагрузка на серверы.
- Разработал модули внутреннего SDK компании: кроссплатформенная авторизация, инвайты, кланы с лидербордами, чаты, аналитика поведения пользователей.
- Написал нативные плагины под Android (Java/Kotlin, JNI) и iOS (Objective-C, DLLImport): авторизация, deep links, системные функции — от нативного кода до единого C# API.
- Интеграция проектов с CI: автоматизация сборок и собственный runtime-фреймворк автоматизации тест-кейсов.
- Unit-тесты на критичные модули, обратная совместимость при обновлениях сторонних SDK.
- Тулинг: дебаг-панель для отладки в рантайме, автоматизация публикации пакетов во внутренний реестр.

C#

async/await

REST

Java/Kotlin

Objective-C

Git

CI/CD

Ноябрь 2020 —
Декабрь 2021
1 год 2 месяца

Allemo

С#-разработчик, техлид

Мобильные проекты под Android и iOS: инфраструктурные модули, интеграции сторонних сервисов и техническая культура команды.

Москва. Команда 5 человек.

- Выстроил техническую культуру команды с нуля: модульная архитектура, code style guide, архитектурные соглашения — любой разработчик мог подхватить чужой код без онбординга.
- Взял роль техлида: менторил 5 разработчиков, проводил код-ревью, декомпозировал фичи, помогал принимать архитектурные решения — цикл выпуска прототипов сократился вдвое.
- Создал набор инфраструктурных модулей для plug-and-play интеграции сторонних SDK — реклама, аналитика, звук, пулинг объектов: подключение нового сервиса сократилось с дней до часов.
- Отвечал за стабильность сборок: профилирование, оптимизация, фикс критических багов — бесперебойные релизы на Android и iOS.
- Реализовывал продуктовые фичи и интеграцию контента — доводил каждую от концепта до релиза.

С#

DI

async/await

Git

05 Стек

ядро

С#

.NET 10

ASP.NET Core

async/await

LINQ

сервисы

MediatR / CQRS

FluentValidation

gRPC

YARP

REST

OpenAPI

данные

EF Core

PostgreSQL

Npgsql

Миграции

Кеширование

обмен сообщениями

RabbitMQ

MassTransit

Transactional outbox

Eventual consistency

архитектура

Clean Architecture

SOLID

DI

Design Patterns

Модульность

ИНФРАСТРУКТУРА

Docker

docker compose

Linux

nginx

systemd

JWT

СБОРКА И ТЕСТЫ

Git

GitLab CI/CD

Unit Testing

Integration Testing

AI В
РАЗРАБОТКЕ

Claude Code

Cursor

spec-driven development

агентная автоматизация

on-device ML

06 Ещё

КЛИЕНТ

Мобильная разработка

Весь коммерческий стаж —
C# под Android и iOS,
нативные плагины на
Java/Kotlin и Objective-C.

ИНФРАСТРУКТУРА

Свои серверы

Эксплуатация VPN-
сервиса на ~10 серверах:
Linux, nginx, TLS.

ЯЗЫКИ

Английский — B2

Средне-продвинутый.
Русский — родной.

ОБРАЗОВАНИЕ

2020

Тверской государственный технический университет — ИТ,
программная инженерия — неоконченное высшее

2018

Колледж им. А. Н. Коняева — ИТ, программист-техник —
среднее специальное

07 Контакты

Быстрее всего — в Telegram, отвечаю в течение дня.



TELEGRAM

@gunity_dev



ПОЧТА

mike@obb.su



ТЕЛЕФОН

+7 (991) 113-34-20



GITHUB

github.com/gunity

Telegram по QR

Отсканируйте код
камерой телефона —
на нём откроется
Telegram с чатом со
мной. Пригодится,
если сайт открыт не
на вашем устройстве.