

Казмирук Евгений

Красноярск, Россия

Борисова, 30 – 16
Красноярск, Россия 660074
Телефон: +7-913-513-94-85
kazmiruk.evgeniy@gmail.com

Я разработчик с сильными навыками в области разработки программного обеспечения и управления. Мой суммарный опыт работы составляет 9 лет в сфере ИТ, из них 5 лет на руководящих должностях: руководитель группы разработчиков, технический директор. Есть успешный опыт в создании и управлении командами разработчиков, построении отказоустойчивых архитектур, организации процессов разработки, тестирования и выпуска продукта, взаимодействия с техническими специалистами из других организаций (Яндекса, Департамента культуры и т. д.). Мое портфолио состоит из таких проектов, как: платформа для музеев, сервис для генерации аудиогидов из текстов, интеллектуальные системы для анализа текстов, автоматизированная система для создания мобильных приложений, социальная платформа для блогов, детская социальная сеть, электронные магазины, различные агрегаторы и парсеры.

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ

Платформы: Linux (Ubuntu, Debian), MacOS, Windows
Языки: Python 2/3, JavaScript, Go
Фреймворки: Flask, Django, ReactJS
Базы данных: PostgreSQL, MongoDB, Redis, MySQL
Технологии и утилиты: Git, NodeJS
Другое: выстраивание эффективных процессов разработки; формирование, развитие и управление продуктовыми командами; построение гибкой архитектуры программного продукта; техническая экспертиза программных систем любой сложности

ОПЫТ РАБОТЫ

АНО "Большой музей", Санкт-Петербург, Россия
Технический директор

Апрель 2017 – По настоящее время

Большой Музей (<https://bm.digital>) - совместный проект компании Яндекс и Политехнического музея. Основная задача проекта состоит в развитии и популяризации музейного дела, а также предоставление удобной платформы для взаимодействия музейных работников и посетителей. В рамках занимаемой должности мною решались задачи по управлению ресурсами (набор команды разработки, бюджетирование, контроль плана развития программистов и тестировщиков), выбор технологий, разработка и утверждение архитектуры приложения, общение с техническими специалистами Яндекса, Департамента Культуры и музеев по вопросам интеграции и взаимодействия, внедрение методологий и подходов для эффективной разработки, контроль и ревью поставленных задач.

В короткие сроки были переработаны код и архитектура прототипа, что позволило значительно повысить производительность и качество продукта. За 2 месяца было разработано мобильное приложение для московской биеннале под платформы Android и iOS (разработка велась на фреймворке React Native), создан уникальный редактор контента для музейных работников, проведена интеграция с несколькими музейными базами и ГосКаталогом. Разработана внутренняя платформа для генерации мобильных приложений для музеев (также на базе React Native), разработана система управления контентом мобильных приложений. Платформа была успешно

запущена весной 2018 года и получила множество положительных рецензий. В настоящее время продолжает активно развиваться.

Также в рамках платформы решались такие задачи, как: автоматический анализ и связывание материалов, построение отказоустойчивой архитектуры, навигация внутри помещений, фотонавигация, генерация аудиогидов на базе текстовых статей, поиск по базе изображений.

Используемые технологии: Linux (Ubuntu), Python 3.5, wsgi, uwsgi + nginx, WebDAV, Flask, Celery, PostgreSQL 9.x, Redis, Docker, Openstack, Jenkins, javascript, NodeJs, ReactJS, React Native, HTML5, CSS3, git

АНО "Большой музей", Санкт-Петербург, Россия

Июнь 2016 – Апрель 2017

Ведущий бэкенд разработчик (удаленно)

В течении первых трех месяцев был разработан прототип приложения музейной платформы, который был представлен инвесторам и получил крайне положительные отзывы. После этого был начат процесс формирования и утверждения ТЗ, начато выстраивание процессов и повышение эффективности разработки: написание и запуск тестов на Jenkins, сборка и деплой приложения в контейнерах Docker, написание апи для веб и мобильного приложений, формирование документации для интеграции в формате Swagger, формирование структуры базы данных.

Используемые технологии: Linux (Ubuntu), Python 3.5, wsgi, uwsgi + nginx, WebDAV, Flask, Celery, PostgreSQL 9.x, Redis, Docker, Openstack, Jenkins, javascript, NodeJs, ReactJS, HTML5, CSS3, git

ООО ТопСофт, Москва, Россия

Ноябрь 2013 – Июнь 2016

Ведущий Python разработчик (удаленно)

Компания занимается разработкой и развитием нескольких проектов, построенных с использованием различных подходов и технологий. Увеличивающиеся время и стоимости поддержки разнообразного технологического стека вынудило организацию заняться разработкой общей платформы для всех развиваемых интернет ресурсов. Моими обязанностями при разработке продукта было: принятие архитектурных решений и разработка данной социальной платформы. Первые месяцы были выделены на выбор стека технологий и создания минимального прототипа для принятия решения о целесообразности дальнейшей разработки. После успешного утверждения прототипа была подобрана команда, которой я и руководил (еще 2 программиста, 1 верстальщик, 1 дизайнер) создавая уже продакшн версию продукта с использованием Python + Django, PostgreSQL, Redis, gevent и angularjs на фронтэнде. Также в рамках перехода на данную платформу были разработаны утилиты для миграции существующих данных на новую структуру. В настоящее время все проекты компании успешно развиваются на данной платформе (<https://temaretik.com>).

Используемые технологии: Linux (Ubuntu), Python 2.7, wsgi, uwsgi + nginx, WebDAV, Django 1.6, gevent, PostgreSQL 9.x, Redis, Gearman, javascript, socket.io, AngularJs, jquery, HTML5, CSS3, LESS, git

ООО Ситхи, Красноярск, Россия

Ноябрь 2011 – Июнь 2014

Ведущий Python разработчик

Основной деятельностью компании является разработка и развитие международной социальной сети (<http://murclub.ru/>) для детей (продукт имеет достаточно высокую аудиторию в России,

Великобритании, Испании, Чехии, Эстонии и Вьетнаме). Мои обязанности включали в себя построение масштабируемой и отказоустойчивой архитектуры. В качестве основных технологий использовался Python + Flask на сервере и Flash (ActionScript) для разработки клиентского приложения (не входило в мои обязанности). Также мной велась разработка REST API для мобильных приложений нацеленных на внесения разнообразия и дополнительных социальных элементов в конечный продукт.

Используемые технологии: Linux (Ubuntu), Unix (FreeBSD), Python 2.7, uwsgi + nginx, Flask, MySQL 5.x, Memcache, Redis, javascript, gevent, socket.io, jquery, HTML5, CSS3, svn, actionscript

ООО Фактор, Красноярск, Россия

Май 2011 – Ноябрь 2011

Заместитель начальника отдела разработки программного обеспечения (консультант)

К моменту заключение со мной контракта компанией был разработан интернет магазин, являющийся агрегатором Taobao и активно набирающий популярность (<https://nazya.com>). Продукт был построен на основе Joomla CMS с целью быстрого запуска и, при росте посещаемости, столкнулся со значительными проблемами с производительностью. Мои обязанности включали в себя 2 сферы деятельности: оптимизация до приемлемых показателей существующего продукта и параллельное участие в разработке новой платформы для данного интернет магазина, который бы пришел на смену текущему. Результатом работы стал продукт, который и по настоящее время справляется с постоянно растущими нагрузками.

Используемые технологии: Linux (Ubuntu, Debian), PHP 5.x, Python 2.7, uwsgi + nginx, php-fpm + nginx, Django 1.4, MongoDB 2.x, Redis, Joomla, MySQL 5.x, javascript, HTML, CSS, jquery, svn

ООО ТелекомКонсалтинг, Красноярск, Россия

Февраль 2010 – Май 2011

Разработчик программного обеспечения

Мои обязанности включали разработку различных проектов компании и построение вспомогательных утилит для оптимизации деятельности менеджеров и проектировщиков организации. Мной был разработан магазин сетевого оборудования, а также социальный сервис для интернет провайдеров РФ и некоторых других стран. Также я принимал участие в разработке тендерного агрегатора (<http://multitender.ru>), который в дальнейшем стал основным IT продуктом организации. В мои обязанности входила разработка тендерных парсеров, структурирование и построение API доступа к данным, их интеллектуальный анализ (поиск дублей с учетом опечаток и умышленных методов скрытия тендеров недобросовестными организациями из поиска).

Используемые технологии: Linux (Ubuntu), Unix (FreeBSD), PHP 5.x, Python 2.6, php-fpm + nginx, apache2, Memcache, MySQL 5.x, Joomla, WordPress, ZendFramework, Yii, javascript, HTML, CSS, jquery, svn

ОБРАЗОВАНИЕ

2013 Магистр компьютерных технологий, Средний балл: 5.0

Сибирский Государственный Аэрокосмический Университет, Красноярск, Россия

Специализация: Интеллектуальный анализ данных

Окончил с красным дипломом