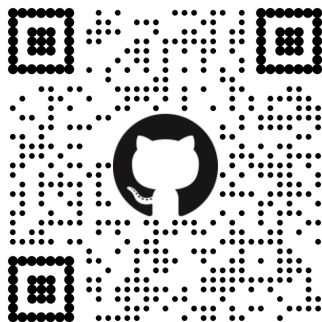


# ВЛАДИСЛАВ ШАКУРОВ

JUNIOR DEVELOPER

## ПЕРСОНАЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- *Возраст:* 25 лет.
- *Телефон:* +7 (929) 510-15-24
- *e-mail:* shakurov.ve@gmail.com
- *GitHub:* <https://github.com/Lmint>



## ОПЫТ РАБОТЫ

### ПАО «Сбербанк», Лаборатория геймификации

06.2020 - настоящее время

- Unity3D разработка
- Клиент-серверное взаимодействие
- Интеграция OAuth

### АО «Тинькофф Банк» Представитель

10.2017 - 02.2019

- Наставничество
- Работа с физическими и юридическими лицами.
- Продажа продуктов компании

## ОБРАЗОВАНИЕ

### Школа программирования 21

05.2019 - настоящее время

- Разработка на C
- Компьютерная графика
- Работа в команде
- Алгоритмы

### МГУ им. Ломоносова, Физический факультет

2014 - 2017

- Кафедра математики
- Неоконченное высшее

## ПРОЕКТЫ

### RT

- SDL2
  - OpenCL
  - KiWi
- Реализация алгоритма path tracing для построения трехмерных изображений. Работа с тенями, бликами и отражениями. Графический интерфейс пользователя.

### Wolf3D

- SDL2
- Прототип игрового движка на основе raycast. Поддерживает пользовательские карты и анимированные текстуры.

### Fractol

- POSIX
  - Threads
  - MLX
- Вычисление и отрисовка фракталов. Позволяет изменять цвет и позицию изображения. Ускорено параллельными вычислениями.

### Not again...

- Unity3D
  - C#
- Прототип игры для Ludum Dare Game Jam. Выживание на пустынной планете, поиск частей, постройка и полет на ракете.

## ТЕХНОЛОГИИ

- Unity3D
- .NET
- OpenMP
- MPI
- OpenCL
- Git
- Linux/Unix

## НАВЫКИ

- Работа в команде
- Обратные задачи.
- Многопоточные вычисления
- Основы 3D графики

## ЯЗЫКИ

## ПРОГРАММИРОВАНИЯ

- C#
- C++
- Python3
- C

## САМООБРАЗОВАНИЕ

- Школа IT-профессий: Data Scientist  
СберУниверситет
- Основы разработки на C++:  
коричневый пояс  
Яндекс

## ЯЗЫКИ

- Английский язык  
(B2 - upper intermediate)