

# Bartosz Głowacki

Inżynier oprogramowania

## KONTAKT



+48 513 662 511



bglowacki.kcl@gmail.com



82-310 Gronowo Górne



bartosz-glowacki-kcl

## JĘZYKI

Polski - rodzimy

Angielski - C1 poziom  
profesjonalny (IELTS)

Hiszpański - B1 poziom  
zaawansowany

## DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE

*Praca wolontarialna jako  
młodszy instruktor na obozie  
grupy wodnej we  
Władysławowie. Opieka nad  
dwoma grupami dzieci.  
Odpowiedzialność za  
wymyślanie oraz  
organizowanie zabaw.  
Otrzymałem pozytywne opinie  
od kierownika oraz rodziców za  
kreatywne i sumienne  
podejście do obowiązków.*

2022

## PROFIL

Odnajduję się najlepiej w roli związanej z tworzeniem i udoskonalaniem oprogramowania. Szukam pracy w której mogę wykorzystać swoje umiejętności i rozwijać je. Jestem aktywnym członkiem wielu stowarzyszeń naukowych na College'u takich jak: robotyka, technologia czy data science. Od niedawna również specjalistą ds. AI w jednym z klubów

## EDUKACJA

II LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE IM.  
KAZIMIERZA JAGGIEŁOŃCZYKA W ELBLĄGU

*Egzamin maturalny, przedmioty na  
poziomie rozszerzonym: angielski  
98%, matematyka 96%, fizyka 95%*  
2019 - 2023

KING'S COLLEGE LONDON

*Studia licencjackie na kierunku  
Informatyka z zarządzaniem*  
2023 - teraz

## UMIEJĘTNOŚCI

- Python (Django), C++, Java (JavaFX), basic SQL, assembly z Arduino
- Implementowanie struktur danych i algorytmów - Java (średnio zaawansowany)
- Tworzenie front-endu (HTML, CSS)
- Tworzenie oraz głęboka znajomość modeli nauki maszynowej - Python
- Deep learning z wykorzystaniem Tensor Flow: CNN, ANN, Computer Vision
- Rozwiązywanie problemów algorytmicznych

## UMIEJĘTNOŚCI OSOBIŚTE

- Organizacja/zarządzanie: potwierdzone poprzez zarządzanie licznymi projektami grupowymi na College'u, które zdobyły uznanie nauczycieli.
- Ambitny i odpowiedzialny
- Sumienny
- Komunikatywny
- Szybko zdobywający wiedzę
- Zdolność logicznego myślenia, również pod presją

## KURSY

- Machine Learning A-Z Python Course w serwisie Udemy

Jako część kursu stworzyłem liczne modele klasyfikacji, regresji i analizy skupień. Otrzymałem również pełną wiedzę matematyczną i logiczną stojącą za algorytmami takimi jak: decision tree, random forest, association rule learning, naive bayes, svm, reinforcement learning i innych.

- Aktualnie jestem w trakcie kursu: Tensor Flow for Deep Learning bootcamp

## Zainteresowania

- Szachy - stanowisko przewodniczącego grupy szachowej w liceum (organizowanie treningów i turniejów, tworzenie ogłoszeń)
- Tworzenie muzyki hip-hop w programie FL Studio.
- Układanie kostki Rubika na czas

## PROJEKTY

### Aplikacja webowa AirProject - Python Django

- Stworzyłem aplikację webową używając frameworku Python Django. Użytkownik loguje się jako jeden z ról: menedżera lotniska, linii lotniczej, pracownika, pasażera i innych. Baza danych MySQL zawiera liczne zbiory obiektów i kompleksowych relacji. Aplikacja umożliwia taką funkcjonalność jak: kupowanie biletów, tworzenie lotów, zadań dla pracowników, wyświetlania lotów i innych. Projekt ukazuje głębokie rozumienie struktury Django oraz idei CRUD dla połączenia z bazą danych.
- Front-end stworzony przy pomocy HTML i CSS z elementami JavaScript. Wygląd jest zaimplementowany przy pomocy Bootstrap a wszelkie formularze przy użyciu Crispy Forms.

### Model przewidujący przetrwanie Titanica

- Na podstawie danych wprowadzonych(wiek, rodzaj, cena biletu i innych) model oparty o klasyfikację przy użyciu drzewa decyzyjnego z ponad 90% precyzją, wykorzystując rzeczywistą bazę danych, przewiduje prawdopodobieństwo przetrwania katastrofy statku Titanic.
- Wykorzystanie biblioteki Pickle do zapisywania i odczytywania modelu.
- Wykorzystanie biblioteki streamlit do stworzenia interfejsu wizualnego dla użytkownika.

### Shostowana aplikacja webowa - Python Django

- Stworzyłem prostą aplikację webową wykorzystując framework Python Django. Projekt umożliwia podstawowe elementy CRUD dla zalogowanych użytkowników. Aplikację shostowałem przy pomocy PythonAnywhere, a link do projektu jest poniżej: <https://bartek1301.pythonanywhere.com/>

### Symulacja stworzona przy pomocy Java

- Symulacja ukazuje dużą siatkę kwadratowych komórek, które podlegając zasadom zmieniają swoje stany. Gra jest rozszerzoną wersją gry Johna Conway'a 'Game of life'. Aplikacja została stworzona przy pomocy biblioteki JavaFX i podkreśla znajomość tworzenia interfejsu GUI w języku Java.
- Projekt uwydatnia znajomość paradygmatu programowania obiektowego, charakteryzuje się wysoką spójnością oraz łatwością rozszerzenia o nowe komórki, funkcjonalności i zasady.