

Резюме

Личная информация и образование

ФИО: Батаев Илья Сергеевич

Дата рождения: 11.06.2003

Создаю модульные AI-платформы с фокусом на мультиагентных системах, гибридных базах знаний (Neo4j, ChromaDB) и оптимизации LLM-взаимодействий.

Интересно экспериментировать с AI и разрабатывать прототипы новых идей!

Soft skills (кратко)

1. Системное мышление
2. Креативность и инновационность
3. Обучаемость и преподавание
4. Коммуникация и командная работа
5. Целеустремленность и ориентация на результат
6. Гибкость и адаптивность

Образование

- **Национальный исследовательский университет ИТМО, Санкт-Петербург**
Проектирование и разработка систем искусственного интеллекта
2027 · Магистр
- **Университет «Дубна» (государственный университет «Дубна»), Дубна (Московская область) — Диплом бакалавриата с отличием**
Информатика и вычислительная техника
2025 · Бакалавр
- **Московский физико-технический институт (МФТИ) — Диплом о профессиональной переподготовке**
Специалист по анализу больших данных с использованием существующей в организации методологической и технологической инфраструктуры
Дата выдачи: 23.07.2025
Период обучения: 30.09.2024 — 30.06.2025
- **Университет «Дубна» (государственный университет «Дубна»), Дубна (Московская область) — Удостоверение о повышении квалификации**
Основы геймдизайна и игровой разработки
Объём: 36 часов
Дата выдачи: 04.07.2025

Контактные данные

1. Телефон: 89997059389
2. E-mail: job+btaev.i@gmail.com
3. Личный сайт: bataevk.github.io
4. Профиль на Github: <https://github.com/Bataevk>

Опыт работы

ЛЕТО 2025

Преподаватель Летней Школы университета "Дубна"

Вел курс по классическому RAG для школьников.

ОСЕНЬ 2024 - ЛЕТО 2025

Преподаватель Python | Школа «Алгоритмика»

Вел курсы по базовому и продвинутому Python. Помогаю школьникам реализовывать проекты по анализу данных и машинному обучению.

МАРТ – ИЮЛЬ 2024

Архитектор и ведущий разработчик RAG-системы | TheWall Global

Разработал архитектуру и вел команду по созданию виртуального ассистента «Ask Handy» на базе RAG с классификатором GLINER. Отвечал за дизайн микросервисов и интеграцию с фронтом.

Навыки

1. Продвинутый уровень Python:

Знание и понимание принципов работы с учетом ссылочных типов данных, асинхронной и параллельной разработки и оптимизации кода + большее разнообразие библиотек.

2. Навыки в AI:

Data Science:

1. RNN (включая LSTM, GRU),
2. CNN,
3. Embeddings – понимание векторного пространства для кодирования смыслов,
4. RandomForest, DecisionTree
5. SGD, KNN и другие базовых алгоритмов.

Python:

1. Langgraph,
2. Langchain,
3. LlamaCPP,
4. Neo4j,
5. ChromaDB,
6. Tensorflow,
7. PyTorch,
8. Scikit-learn,
9. Numpy, Pandas, Pillow

LLM:

RAG-подход + сочетание графовых и векторных баз данных для большей эффективности, LightRAG, Tools API (Function Calling), новичок в мультиагентных LLM системах.

Достижения

1. Выпускная квалификационная работа (бакалавриат): **Разработка системы генерации и управления текстовыми репрезентациями персонажей и миров на основе NLP (прототип) (10.06.2025) (ЛИЧНЫЙ ПРОЕКТ QUIP-QUILL)**

Эта работа представляет систему для генерации и управления текстовыми мирами, решающую проблемы связности и памяти виртуальных агентов. Разработана модульная система с извлечением знаний, управлением базами данных (Neo4j, ChromaDB), игровым агентом на LangGraph и веб-интерфейсом. Система успешно поддерживает контекст, генерирует ответы на основе знаний и управляет миром, что подтверждено тестированием. Это платформа для интерактивных **игр** и исследований.

1. [Ссылка на Github](#)
2. [Ссылка на презентацию](#)

2. **Разработка RL-агента для игры Рендзю (11 мая 2025):**

[Ссылка на Github](#)

3. **Учебный проект «Генерация поэзии» на RNN (с LSTM и GRU) от «Цифровая кафедра МФТИ»**

[Ссылка на блокнот](#)

[Ссылка на презентацию](#)

4. **[Принял участие в Весенней экономической школе Сбера и ВШЭ \(27.04-1.05.2025\)](#)**

5. **Участник финала конкурса “Я профессионал”**

Направления: "Искусственный интеллект" и "Программная инженерия".

Попал в финал всероссийского конкурса, что демонстрирует мои навыки в ИИ и разработке ПО.

1. [Приглашение - Программная инженерия](#) (29 марта 2025)
2. [Приглашение - Искусственный интеллект](#) (13 апреля 2025)

6. **Хакатон Т-цифра.zone - Технологическая модернизация (31.03.2025-16.05.2025)**

Разработал Telegram-бота для консультаций по госуслугам с использованием LightRAG и Tools API.

Бот помогает людям быстро получать информацию о государственных сервисах и позволяет выполнять некоторые действия (вместо функций – заглушки).

1. [Ссылка на презентацию](#)
2. [Ссылка на Github](#)

7. Участие в международной онлайн олимпиаде *Regression of Used Car Prices* на платформе Kaggle(8.12.2024)

***предсказание цены автомобиля по его факторам.**

Помимо участия, был также разработан веб-приложение для демонстрации решения.

1. [Ссылка на Kaggle](#)
2. [Ссылка на Github](#)

8. Участие в летней школе AIRI (20–30.08.2024, Университет ИТМО, Санкт-Петербург)

Работал над кейсом "№20: За пределами RAG: графы знаний, как долговременная память для LLM-агента".

Изучал, как улучшить память и точность языковых моделей с GraphRAG и получил новые знания в области AI.

В кейсе работал над сравнением GraphRAG с RAG (с модификацией в виде gliner, которая давала дополнительную классификацию)

1. [Ссылка на презентацию](#)
2. [Постер по собственной RAG системе](#) - *Как исследование*

9. Разработка виртуального ассистента для проекта “TheWall Global” (март-июль 2024) - заказ для компании Nordavind

Ассистент встроен на сайт, называется "Ask Handy".

Создал помощника, который отвечает на вопросы пользователей по функционалу сайта. (RAG с дополнительной модификацией через классификацию на gliner).

В команде выполнял роль Архитектора системы и ведущего разработчика.

1. [Ссылка на проект](#)
2. [Отчет по практике](#)

10. Разработка LLM-бота с RAG-системой (март 2024)

На хакатоне в составе команды (был капитаном) создал бота для точных ответов на узкие вопросы (презентация, отчет, диплом).

Позже бот был доработан для научной конференции - добавлен многопользовательский режим.

Разработана информационная система, призванная повысить точность ответов больших языковых моделей (LLM) на вопросы узконаправленной тематики. Система через классический RAG интегрирует LLM с базой знаний.

1. [Презентация](#)
2. [Отчет по проекту для практики](#)
3. [Диплом победителя](#)
4. [Презентация с научной конференции](#)

11. Финалист в международной олимпиаде “Волга-IT” (2.12.2023)

Категория: Искусственный интеллект и анализ данных.

Решал практические задачи от IT-компаний, такие как **NLP**, **CV**.

1. [Ссылка на диплом](#)

12. Курсовая работа (27.05.2023):

Распознавание эмоций собак по фотографиям. Данная работа посвящена изучению архитектуры сверточной нейронной сети (**CNN**) и созданию рабочей модели на ее основе. Работа включает теоретическую часть, в которой подробно рассматриваются основные принципы работы **CNN**, а также практическую часть, в которой реализована модель на основе библиотеки TensorFlow для распознавания эмоций собак по фотографиям.

В результате работы была получена модель с точностью 87,5%, что удовлетворяет заданным требованиям.

1. [Ссылка на отчет по проекту](#)

13. Другие: можно посмотреть на [личном сайте](#)