

Евгений Чельцов

Разработчик

Москва, Россия
☎ +7 (***) ***-**-**
✉ chill.icp@gmail.com
🌐 [ChillyBwoy](#)
in [Eugene Cheltsov](#)

Опыт работы

2014—по н.в. **Архитектор программного обеспечения**, *Mail.Ru Group*, Москва.

Занимаюсь проектированием и разработкой инструментов, утилит и библиотек в медиапроектах Mail.Ru.

- Принимал участие в разработке проектов [news.mail.ru](#), [realty.mail.ru](#), [auto.mail.ru](#), [hi-tech.mail.ru](#), [lady.mail.ru](#), [kino.mail.ru](#)

2008–2014 **Программист**, *Kitty Hug*, Москва.

Занимался разработкой и проектированием как серверной, так и клиентской части проектов компании. Использовал Django, MySQL и React, писал тесты.

- Делал сайты для телеканалов СТС, ДТВ и Домашний, проекта «[It's My Wine](#)», интернет-магазина «Евродом», фотоаппаратов «Leica Camera», «Связного-клуба», сети поликлиник «Семейный Доктор», клуба «[Пропанганда](#)», кафе «[Filial](#)» и многих других менее известных клиентов.
- Занимался интеграцией с платёжными системами (Assist, Payonline) и системами бронирования (Sabre, Sirena, Hotelbook, Академсервис).
- Разработал приложение [django-plugshop](#), на основе которого в дальнейшем было создано несколько интернет-магазинов.

2011–2012 **Фронтенд разработчик**, *Nextore*, Москва.

Разработка

- Принимал участие в проектировании системы мониторинга радиоэффира «Поток.ФМ» ([dvhb.ru/potokfm](#)), занимался разработкой клиентской части сервиса. Использованные технологии: JavaScript (Prototype.js), Ruby (Sinatra), CSS.
- Разработал клиентскую часть интерактивной презентации для [МЧС России](#). Использованные технологии: Ruby (Sinatra), HAML, SCSS (Compass), CoffeeScript.
- В сжатые сроки реализовал прототип сервиса «[Эвомап](#)» с использованием Ruby on Rails, CoffeeScript, Backbone и SCSS.

2007–2008 **Программист**, *Kenmore Design Ltd*, Бостон, Массачусетс, США, удалённая работа.

- Разработал веб-фреймворк для создания сайтов на языке PHP, который был успешно использован при создании проектов клиентов компании.
- Разработал CMS на основе Zend Framework.

2005–2007 **3D художник**, *4Reign Studios*, Курск.

- Принимал участие в создании концепции проекта.

- Занимался дизайном уровней, моделированием статичных объектов и персонажей для игр «[Dilemma](#)» и «[Dilemma 2](#)», писал пользовательские утилиты для пакета 3D-моделирования Autodesk 3ds MAX на языке MAXScript.

Технические навыки

Главное	TypeScript, JavaScript (Vanilla JS, React, Redux, jQuery, Backbone), Python (Django, DRF, Graphene)
В свободное время	Clojure/ClojureScript, интересуюсь Rust, Swift и мобильной разработкой
Когда-то давно	Delphi, PHP, Ruby (Sinatra, RoR), C, C++, C#
Верстаю	CSS/SCSS/PostCSS, HTML/BEM
Использую	Git, gulp, webpack, vim, vscode
Хочу получить опыт	разработки коммерческих проектов на Rust

Образование

Среднее образование

2001 **Гимназия № 8 им. академика Н.Н.Боголюбова, г. Дубна Московской области.**

Высшее образование

2002-2007 **Инженер по специальности «Программное обеспечение вычислительной техники и автоматизированных систем», «Юго-Западный государственный университет» (бывший «Курский государственный технический университет»), Курск.**

Языки

Русский	родной язык
Английский	читаю техническую литературу, могу поддержать разговор
Испанский	уровень B1