

# Евгений Чельцов

Разработчик

Москва, Россия

+7 (962) 988-72-29

✉ [eugene.cheltsov@icloud.com](mailto:eugene.cheltsov@icloud.com)

🌐 [ChillyBwoy](#)

---

## Образование

### Среднее образование

2001 Гимназия № 8 им. академика Н.Н.Боголюбова г. Дубны Московской области

### Высшее образование

2002-2007 Инженер по специальности «Программное обеспечение вычислительной техники и автоматизированных систем», Курский государственный технический университет.

---

## Опыт работы

Окт 2008—по н.в. **Программист, Kitty Hug**, Москва.

Разрабатываю фронт-энд и бэк-энд, занимаюсь проектированием. Использую Django, MySQL и React, пишу тесты.

- Делал сайты для телеканалов СТС, ДТВ и Домашний, интернет-магазина Евродом, фотоаппаратов «Leica Camera», Связного-клуба, сети поликлиник «Семейный Доктор», клуба «Пропаганда», кафе Filial и многих других менее известных клиентов.
- Интегрировался с API платёжных систем (Assist, Payonline) и систем бронирования (Sabre, Sirena, Hotelbook, Академсервис).
- Разработал приложение [django-plugshop](#), на основе которого в дальнейшем было создано несколько интернет-магазинов

Апр 2011—апр 2012 **JavaScript-разработчик, Nextore**, Москва.

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

Сен 2007—окт 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 сайтов клиентов компании.
- Разработал CMS на основе Zend Framework.

Май 2005—июн 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.

---

## Навыки

Эксперт JavaScript/CoffeeScript, Python, CSS/SASS/SCSS, HTML/Haml  
Ruby, Clojure, C, Objective-C, C++, bash  
OS OS X, Linux(Debian, CentOS)

---

## Иностранные языки

English Свободно читаю, могу поддержать разговор.