|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ЛУЗИНСАН АНАСТАСИЯ АЛЕКСАНДРОВНА**  **02.05.2003 (19 лет)**  **Гражданство: Казахстан** | |  |
| **КОНТАКТЫ:** | +79234433998  luzinsan@mail.ru  Томск |
| Кандидат на практику  Период практики: 06.02.2023 по 04.03.2023 | |

**ОБРАЗОВАНИЕ**

**Томский Государственный Университет Систем Управления и Радиоэлектроники**

**Бакалавриат |2020 –2024 (3 курс)**

09.03.01 Информатика и вычислительная техника

Профиль: программное обеспечение средств вычислительной техники и автоматизированных систем

**НАВЫКИ**

* Python (ввод/вывод данных, условия, циклы, строки, списки, массивы, функции, классы, методы; pandas, numpy, sympy, dearpygui, sklearn, matplotlib), С++ (основы языка, директивы препроцессора, статические и динамические структуры данных, стек и куча, порядок выполнения программы, указатели, ссылки, потоки ввода и вывода, файловый ввод/вывод, перенаправление потоков, функции, классы, делегирующие конструкторы, статические методы, дружественные функции, инкапсуляция данных, спецификаторы доступа, перегрузка операторов, наследование, абстрактные классы и виртуальные функции, шаблоны, явная, частичная специализация шаблонов, исключения, умные указатели, контейнеры STL), С (почти тоже самое, что и в С++, только без классов)
* PyCharm (разработка простых консольных приложений, или приложений с GUI с помощью dearpygui, удобное отображение графиков в Scientific Mode Viewer, отладка программы), Visual Studio 2022(отладка программ, использование инструментов Intelligence: автодополнение, справка параметров функции, быстрое перемещение к определению функции/метода)
* Структуры и Алгоритмы обработки данных(реализация задач на стеке, кольцевом односвязном списке, бинарном дереве поиска, хеш-функции; реализация быстрой двоичной сортировки, Эйлерова пути в графе), Численные методы(нахождение корня функции одной переменной, решение системы линейный уравнений, нахождение собственных чисел и векторов, решение нелинейных уравнений, аппроксимация функции сплайнами, нахождение интерполяционной функции), Объектно-ориентированное программирование (реализация классов вектора, матрицы, дроби, полинома, использование при этом наследования, шаблонов), Методы Оптимизаций (минимизация унимодальной функции методами без использования производных, с использованием производных, одной/многих переменных).
* Работа в команде (разработка графического редактора (С++, QT5) во время учебной практики, использовали Github Projects, занималась разработкой класса Canvas, реализующей отображение графики на холсте – защитились на 5, презентовали проект в срок, но разработка больше не ведётся; разработка мобильного платформера (С#, Unity) – занималась в основном вёрсткой уровня и расстановкой Light2D света посредством URP системы – команда из 6 человек – использовали SourceTree, Asana, GitLab)

**ЛИЧНОСТНЫЕ КАЧЕСТВА**

* Ответственность, тайм-менеджмент (сдаю все лабораторные, практические и контрольные работы в срок и на оценку «отлично»)
* Эмоциональный интеллект (выслушиваю оппонента перед тем, как отвечать)
* Самообразование (не полагаюсь не систему образования, потому что актуальные сведения обновляются каждую секунду, а система образования, раз в десятилетие)
* Желание постоянно развиваться (конкурентоспособность имеет тенденцию падать, если ничего не предпринимать, поэтому нужно постоянно изучать новое и обновлять уже имеющиеся знания)

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

* Проходила курсы на платформе Kaggle, участвовала в соревновании «Housing Prices Competition for Kaggle Learn Users»

https://vk.com/luzinsanz

