

JAKOB MARUŠIČ

031 708 115 · jakob.marusic17@gmail.com · github.com/jakmar17 · jakob.marela.team

Trenutno sem **frontend programer** z okrog **5 let izkušenj na področju fullstack razvoja** spletnih in mobilnih aplikacij. V preteklosti sem opravljal delo fullstack programerja.

V prostem času sem razvil več **spletnih in mobilnih aplikacij** za lastno uporabo in širšo publiko - večina projektov je **objavljenih na mojem GitHub profilu**.

Kot **namestnik vodje prireditve in vodja trženja** sem sodeloval pri organizacijski ekipi Majske iger 2024, kjer sem pridobil pomembne izkušnje z **vodenjem ekipe in komunikacije s strankami in partnerji**.

IZOBRAZBA

Fakulteta za računalništvo in informatiko, Univerza v Ljubljani
magister inženir multimedije

Fakulteta za računalništvo in informatiko, Univerza v Ljubljani
diplomirani inženir računalništva in informatike (UN)

DELOVNE IZKUŠNJE

Reduxi

oktober 2024 - danes

VODJA MOBILNEGA RAZVOJA

Vodja mobilnega razvoja za platformo Reduxi. Delo vključuje analizo uporabniške izkušnje, načrtovanje novih funkcionalnosti ter njihov razvoj v sodelovanju z drugimi ekipami v podjetju. Komunikacija s poslovnimi partnerji, načrtovanje in razvoj OEM aplikacij ter njihova vključitev v partnerski ekosistem.

Glavni poudarki:

- razvoj mobilne uporabniške izkušnje
- razvoj mobilne aplikacije v ogrodju Flutter
- komunikacija z ekipo in delitev nalog
- komunikacija s strankami in razvoj OEM mobilnih aplikacij

Majske igre

2024 in 2025

NAMESTNIK VODJE PRIREDITVE IN VODJA TRŽENJA

Kot namestnik vodje prireditve sem vodil 13-člansko organizacijsko ekipo projekta v vrednosti 200.000€ in letnim obiskom med 30.000 in 40.000 obiskovalcev. Pri vodenju ekipi sem koordiniral različne sektorje (tehnični, gostinski,...) in skrbel za komunikacijo in pogajanja s sponzorji in partnerji.

Glavne poudarki:

- pridobivanje sponzorjev, priprava sponzorskih ponudb in sponzorskih planov
- komunikacija s sponzorji in partnerji
- koordinacija PR oddelka in vodenje socialnih omrežji
- priprava in urejanje sponzorskih in drugih pogodb
- nadzor nad delovanjem blagajniškega sistema
- razvoj spletnne aplikacije v ogrodju NuxtJS in DecapCMS, razvoj mobilne aplikacije v ogrodju Flutter

Medius d.o.o.

2022 - 2024

ČELNI RAZVIJALEC POSLOVNIH APLIKACIJ

Vodilni čelnji razvijalec na projektih poslovnih aplikacij za podjetja kot so Loterija Slovenije, Telekom Slovenije, Vrhovno sodišče Republike Slovenije in druge. Razvoj v ogrodju Angular.

Glavni poudarki:

- razvoj spletnih aplikacij po meri
- vodenje frontend razvijalcev na projektu (code reviews, pomoč, delitev nalog,...)
- razvoj internem UI knjižnice

Mahle d.o.o.

2021 in 2019

RAZVIJALEC POSLOVNE INFORMATIKE

Razvoj in nadgradnja interne poslovne informatike v sklopu poletne prakse. Glavni poudarki: razvoj fullstack sistemov (Java, Spring, JavaScript), skript podatkovne baze Oracle.

Omega Consult d.o.o.

2020 - 2021

RAZVIJALEC POSLOVNIH SISTEMOV

Razvijalec fullstack poslovnih sistemov po meri za naročnike (DRSI, AVP,...). Glavni poudarki: skriptiranje Oracle, fullstack razvoj poslovnih aplikacij (Java, Spring, Angular, Oracle, JavaScript)

Špacapanova hiša d.o.o.

2018 - 2023

VODJA ODNOsov Z JAVNOSTJO

Vodja in upravljač spletne strani podjetja, socialnih omrežij in celostne spletne podobe podjetja, ki je danes nosilec Michelinove zelene zvezdice. Glavni poudarki: oblikovanje spletnih vsebin, urejanje spletne strani podjetja, urejanje in oblikovanje spletne podobe podjetja.

OSTALE IZKUŠNJE IN POUDARKI

Študentski svet stanovalcev ŠDL

Od leta 2021 sem aktiven v študentskem svetu stanovalcev Študentskega doma Ljubljana, ki združuje 7500 študentov. V letu 2022 sem poleg članstva prevzel **vodenje delovne skupine**, ki je reševala socialne, bivanjske in druge aktualne problematike stanovalcev. V letu 2023 sem prevzel funkcijo **namestnika predsednika ŠSS**.

Delovanje na občinski ravni

V letu 2022 sem bil izvoljen za člana **občinskega sveta Občine Miren-Kostanjevica** in člana Krajevne skupnosti Opatje selo kot neodvisni kandidat. V svojem delovanju se osredotočam na status mladih v občini - prevzel sem novoustanovljen Odbor za mladino. Na podlagi dela odbora je občinski svet v letu 2024 sprejel prvo občinsko mladinsko strategijo, katere soavtor sem.

Lastni projekti

Večina lastnih projektov oz. projektov razvitih v prostem času za naročnika je dostopnih na moji GitHub strani.

Poudarjeni projekti:

- **spletna stran Študentskega sveta stanovalcev** (NuxtJS, DecapCMS, Github Actuions) - statična stran z možnostjo urejanja vsebine
- **spletna stran** in mobilna aplikacija **Majskih iger** (NuxtJS, DecapCMS, GithubActions; Flutter)
- **mobilna aplikacija MojŠtudent** (Flutter): namenjena stanovalcem ŠDL, ki so prek nje dostopali do storitev Študentskega doma Ljubljana
- **spletna aplikacija MarelaBudget** (Angular in SpringBoot): sistem namenjen organizaciji osebnih financ