



Kamil Herbetko

STUDENT, PROGRAMISTA PYTHONA

Email: herbetko.kamil@gmail.com

Numer telefonu: +48 533 613 838

Github: <https://github.com/Kamil-Herbetko>

Strona: <http://justanotherpersonalwebsite.me>

Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/kamil-herbetko-947724222/>

O MNIE

Jestem studentem drugiego roku informatyki stosowanej na Politechnice Wrocławskiej. Od niedawna zajmuję się data science. Moje mocne strony to kreatywność, analityczne myślenie oraz umiejętność przystosowania się do każdej sytuacji. Żyję według sławnego cytatu Bruce'a Lee: "Chłoń to, co użyteczne, odrzuć to, co bezużyteczne i dodaj to, co twoje". Moim zdaniem człowiek posiada nieograniczony potencjał rozwoju. Czy to za sprawą doskonalenia swoich umiejętności, czy przez pokonywanie własnych słabości.

EDUKACJA



LICEUM

2017 - 2020
I LO im. KEN w Sanoku



INFORMATYKA STOSOWANA

2020+
Politechnika Wrocławска
Średnia ocen za pierwszy rok: 5.05

JĘZYKI

Angielski - zaawansowany (poziom C1)

Niemiecki - średniozaawansowany (poziom B1)

Włoski - początkujący (poziom A1)

UMIEJĘTNOŚCI

PYTHON

Ponad 3 lata doświadczenia. Używałem bibliotek Numpy, Tensorflow, Keras, Pandas, Matplotlib, Asyncio, Neat, OpenCV, Pygame w wielu projektach.

R

Rok doświadczenia. Nauczyłem się podstawowych i średniozaawansowanych mechanizmów języka R, ponieważ jest bardzo użyteczny w Data Science. Do nauki używam strony DataCamp, gdzie zdobyłem certyfikaty za 2 kursy.

GIT

Ponad 2 lata doświadczenia. Do większości rzeczy związanych z Gitem używam wiersza polecenia.

JAVA

Rok doświadczenia. Nauczyłem się OOP, algorytmów i struktur danych, jak zasymulować pracę systemu operacyjnego oraz projektowania GUI.

SQL

Rok doświadczenia. SQL również nauczyłem się na stronie DataCamp, gdzie zdobyłem 5 certyfikatów za kursy.

DOCKER

6 miesięcy doświadczenia. Nauczyłem się dockera, ponieważ jest wspaniałym narzędziem które mocno zyskuje na popularności.

DOŚWIADCZENIE

KOREPETYTOR Z MATEMATYKI I PYTHONA

2020

Pracowałem jako nauczyciel na umowę-zlecenie, udzielając korepetycji z programowania w języku Python oraz z matematyki.

SAMOROZWÓJ

2021

Tworzenie wielu własnych projektów oraz intensywna nauka na stronie DataCamp. Do tej pory stworzyłem rozwiązywacz sudoku za pomocą Pygame i Pythona, jak również SI, która jest w stanie perfekcyjnie grać w grę Flappy Bird za pomocą Pythona i NEAT. Te i więcej projektów udostępniam na moim Githubie.