

Marek Żochowski

ul. Warszawska 64/6 – 81-309 Gdynia – Polska

+48 510 611 864 • marrkzochowski2@gmail.com

Edukacja

Uniwersytet Warszawski

Magisterka z informatyki

Polska

2021 – 2023 (planowane)

Uniwersytet Warszawski

Podwójny licencjat z informatyki i matematyki (JSIM)

Polska

2017 – 2021

Licencjat z informatyki ukończyłem w 2020 roku, a z matematyki w 2021. Podczas studiów zaliczyłem dodatkowo kilka przedmiotów o tematyce algorytmicznej i kombinatorycznej. Podczas drugiego roku byłem częścią zespołu rozwijającego projekt Open Source o nazwie **OIOIOI**, który jest aktywnie używany do organizacji konkursów programistycznych (w tym Olimpiady Informatycznej), oraz jego instancji **SZKOpuł**.

Doświadczenie

Zawodowe

Uniwersytet Warszawski

Współpracownik w jednostce Wydział MIM

Warszawa

Marzec 2022 – Teraz

Prowadzenie ćwiczeń i laboratorium dla I roku z Programowania obiektowego.

Facebook

Software engineer intern

Londyn (praca zdalna z Polski)

Lipiec 2021 – Wrzesień 2021

Zdalny staż w londyńskim zespole. Podczas stażu pracowałem nad komunikacją używającą Bluetooth Low Energy pomiędzy urządzeniami z Androidem. Pomyślnie ukończyłem implementację zarówno po stronie klienta, jak i serwera.

Używane technologie: Java, Kotlin, Android, Bluetooth Low Energy.

Uniwersytet Warszawski

Grader Analizy Matematycznej I.1

Warszawa

Listopad 2020 – Styczeń 2021

Facebook

Software engineer intern

Londyn (praca zdalna z Polski)

Lipiec 2020 – Wrzesień 2020

Zdalny staż w londyńskim zespole. Podczas stażu pracowałem również z zespołami z Tel Avivu i Menlo Park, California. Pomyślnie zaprojektowałem, zaimplementowałem oraz wdrożyłem nowe rozwiązanie w obszarze monitorowania niezawodności produktu.

Używane technologie: Hack, Java, wewnętrzne narzędzia i technologie Facebooka.

Codility sp. z o. o.

(Remote) Task creator

Warszawa

Październik 2019 – Maj 2020

Przygotowywanie programistycznych/algorytmicznych zadań dla platformy Codility. Pracę zacząłem jako remote creator, a w marcu zostałem zatrudniony jako pracownik na część etatu.

Używane technologie: Python, Git, Gitlab, C++.

Catalysts sp. z o. o.

Software developer intern

Frankfurt nad Menem

Lipiec 2019 – Wrzesień 2019

Używane technologie: Docker, Git, Gitlab, Python i jego moduły machine learningowe, e.g.: gensim, spacy.

Vavatech sp. z o. o.

Junior Java developer

Warszawa


Lipiec 2018 – Październik 2018

Używane technologie: Java EE, JSF/JSP, Spring, Hibernate, Git, SVN, HTML/CSS, JS.

Projekty


OIOIOI

Październik 2018 – Czerwiec 2019

OIOIOI jest aplikacją Open Source (ponad 1 800 commitów i 100 000 linii kodu) wykorzystywaną do organizacji konkursów programistycznych, np.: **Olimpiady Informatycznej i Potyczek Algorytmicznych**. Byłem częścią głównego zespołu pracującego nad systemem w ramach specjalnego przedmiotu na uniwersytecie (TAGu).
Użyte technologie: Python, Django, Bootstrap, PostgreSQL, HTML/CSS, JS.  **GitHub**.

Mimuw Linters

Listopad 2021 - Styczeń 2022

Projekt napisany w trzyosobowym zespole pod okiem mentora z Google. W ramach kursu na uniwersytecie napisaliśmy system rozproszony zawierający: load balancer, gradual update, health checks oraz możliwość symulacji awarii poszczególnych instancji. Projekt umożliwiał proste lintowanie przesłanego kodu wykorzystując flotę maszyn/instancji lintera. W ostatecznej prezentacji został pomyślnie uruchomiony na infrastrukturze Google Cloud. **Użyte technologie:** Python, FastAPI, Docker, Google Cloud.  **GitHub (fork)**.

Osiągnięcia

2017–2018: Stypendia Rektora UW (2018) oraz Ministra Edukacji Narodowej (2017)

2016: Siódme miejsce w międzynarodowym drużynowym konkursie matematycznym „Náboj”

2015: Srebrny medal w międzynarodowym konkursie „Romanian Master of Informatics”

2015–2017: Finalista i dwukrotny laureat Olimpiady Informatycznej

Pozostałe konkursy programistyczne, w których brałem udział: Facebook Hacker Cup, Google Hash Code, Potyczki Algorytmiczne, Olimpiada Informatyczna Gimnazjalistów, Deadline24, Marathon24, ACM ICPC.

Stypendysta Krajowego Funduszu na rzecz Dzieci.

Umiejętności techniczne

Algorytmy i struktury danych (zaawansowane), np.: Przepływy, Algorytmy parametryzowane

Frameworki: Android, Django

Inne: Programowanie funkcyjne, Programowanie obiektowe, Bluetooth Low Energy (Android)

Języki programowania: C/C++, Python, Java, Kotlin (podstawowy), Hack (podstawowy), Haskell (podstawowy)

Popularne narzędzia: Git, Gitlab, Jira, Gerrit, Jenkins, Docker

Wolontariat

Kwestowanie podczas Finału Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy.

Pomoc przy organizacji finałów Olimpiady Informatycznej (wtedy) Gimnazjalistów.