

1. Контактная информация:

Матясов Михаил.

Дата рождения: 13.09.1998

Город: Нижний Новгород

Контакты:

Телефон: 8 987 540 68 37

Email: matyasov.mikhail@gmail.com

2. Пожелания к работе:

Должность: Младший программист C++.

Зарплата: от 30 000 рублей.

3. Опыт работы:

В сфере IT опыта работы нет. До настоящего времени работал только не по профессии.

1) 2017 год – ОАО ГАЗ(1 месяц)

2) 2018 год – ООО “Диллер-Н” (3 месяца) – Продавец в Теле2.

Не смотря на то, что в продажах работал впервые, за 3 месяца удалось увеличить план продаж в 1.5 раза. Зарплата зависела от объема продаж и вот как она изменялась 27 500 → 36 000 → 42 000.

Уверен, что смогу быстро приспособиться к новой должности в сфере IT.

4. Образование:

Университет: ННГУ им. Лобачевского.

Факультет: ИИТММ

Направление: Программная Инженерия. 3 курс

5. Профессиональные навыки:

Исходники всех сделанных проектов находятся в репозитории на GitHub :

<https://github.com/nexartic/Portfolio>.

Здесь 2 отдельных ветки с университетскими проектами и личными

Университетские работы:

Основной язык изучаемый в институте C/C++. В рамках этого курса были написаны 10 лабораторных работ в ходе которых использовались следующие языковые конструкции: ООП, Полиморфизм, Наследование, Шаблоны.

В ходе работы были разработаны и изучены следующие структуры данных: Стек, Очередь, Вектор, Списки, Деревья, Хеш-таблица. В последних лабораторных работах были использованы умные указатели(auto).

Также имеются навыки создания тестов(Google Test). Использования Git.

На 2 курсе был опыт в командной разработке проекта. Смысл состоял в том, что все студенты делились на пары. Первой частью лабораторной работы было выполнение личного задания, второй – корректировка проекта напарника, который он сохранял на GitHub. Для тестирования проектов использовался Travis.

Имеются навыки в разработке приложений с параллельными вычислениями. Использовалась библиотека MPI. В ходе лабораторных работ, в числе 3-х, были разработаны программы, увеличивающие скорость вычислений с 58.0539 сек. -> 18.7822сек(Пример из одной лабораторной работы).

Личные проекты:

- 1) Мобильная 2D игра для операционной системы Android, написана с использованием физического движка Unity5. Представляет из себя бесконечный Runner, с возможностью использования нескольких персонажей. Приложение поддерживает несколько видов управления (Кнопки или Swipe) Ссылка на GooglePlay - <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.NexArt.HutFull>

Использовался язык программирования C#. В ходе разработки было использовано наследование для реализации логики построения мира на различных уровнях сложности игры. А также Делегаты, для оптимизации кода и избавления от условных конструкций (if, switch). Логика персонажей, а также элементов интерфейса построена на использовании "событий".

Так как в ходе разработки требовалось добавление изображений персонажей, а также анимации их движения, то мною были изучены следующие графические инструменты:

- a. Adobe Photoshop
- b. Adobe Illustrator
- c. Anime Studio

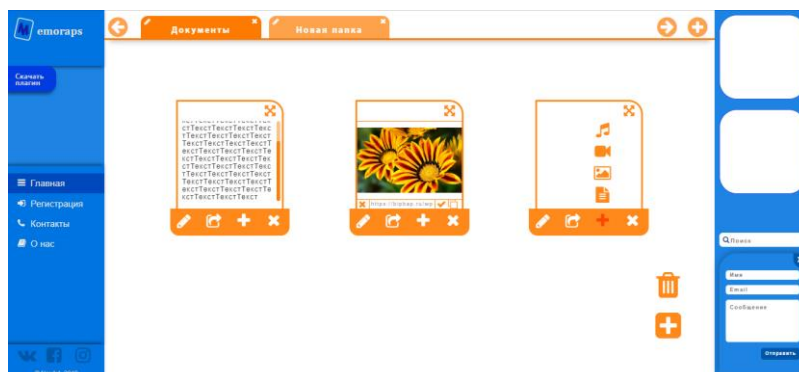
Результаты: Игра была опубликована на таких площадках, GooglePlay, Amazon, JetJar, 4PDA. В совокупной сложности удалось получить 138 скачиваний. Также после анализа комментариев были внесены некоторые изменения в интерфейс приложения. По-скольку, дальнейшего роста популярности не произошло было принято решение заняться рекламой и создать сайт(об этом 2 пункт).

- 2) 2 Сайта, на своем личном движке, без использования WordPress и подобных CMS.

В ходе разработки использовались следующие технологии: HTML, CSS, JavaScript, JQuery, PHP, MySQL. Были разработаны 2 сайта. (NexArt и Memoraps)

- A. Memoraps - Сайт-хранилище. Здесь я реализовал возможность создания папок для отдельных пользователей. В каждой папке, можно хранить различные файлы, загруженные с ПК или сохраненные по ссылке. Сайт не доделан, но довольно много функционала встроено. Если смотреть с точки зрения сложности JavaScript, то этот проект интереснее чем NexArt.

Разработка над проект приостановлена, т.к не вижу смысла делать сайт на которые не зайдет ни один человек (т.к нет контента). Ввиду этой проблемы было принято решение перейти к созданию сайта NexArt. Текущий проект разрабатывался для обучения.



В. NexArt - функционирующий сайт, который разрабатывается в настоящее время. Адаптирован под мобильные устройства.

- а. Главная страница - <http://nexart.pro>
- б. Пример одной из статей, для оценки верстки и функционала - <http://nexart.pro/Articles/LinkedIn/linkedin-kak-zayti-iz-rossii-samyu-polnyy-obzor-vozmozhnostey.php>

В ходе разработки были получены некоторые навыки по SEO оптимизации.

Результаты: на текущий момент удалось добиться посещаемости сайта 3 – 7 пользователей в день.

6. Дополнительные сведения:

Возможно и даже скорее всего мне не достает некоторых навыков требуемых вам, но т.к у меня имеется 2-х годовой опыт в личной разработке, то считаю, что мне не составит труда изучить какую-то новую технологию самостоятельно.