

Герман Даниил

Новосибирск ▪ d.german@g.nsu.ru ▪ +7 (953) 802 6265 ▪ d.gehrman.me ▪ linkedin.com/in/daniel-gehrman

ОБРАЗОВАНИЕ

НГУ, Механико Математический Факультет

Сентябрь 2022 — Июнь 2023

НГУ, Институт Интеллектуальной Робототехники

Сентябрь 2023 — Июнь 2028

- Компьютерные Науки (бакалавриат)

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ОПЫТ

AI Data Annotator / AI Trainer

Август 2025 – Январь 2026

DataAnnotation.tech

США

- Аннотировал, генерировал, проверял, и оценивал данные обучения и улучшения различных LLM.
- Применял аналитическое и критическое мышление при выявлении уязвимостей, оценке ответов ИИ моделей и корректировке шагов рассуждений моделей.
- Выполнил более 1200 задач по аннотированию — от базовой проверки до написания исполняемого кода для ИИ-агентов.

ПРОЕКТНЫЙ ОПЫТ

PONG Emulator

Январь 2024 — Июнь 2024

Курс «Цифровые платформы»

Групповой Проект

- Разработал и внедрил низкоуровневый эмулятор игры PONG с использованием Logisim на 8-битной архитектуры процессора Cdm8 в условиях жестких аппаратных ограничений (отсутствие умножения/деления, ограниченные регистры, memory-mapped I/O).
- Реализовал движение ракетки, физика мяча, детекция коллизий на ассмблере. Создал “бота” для одиночной игры с минимальным набором инструкций и циклов процессора.
- Итог: рабочая игра PONG на одного/двух игроков в среде Logisim. **Оценка: 5.**
- Исходный код: <https://github.com/LessVegetables/ping-pong>

GameOfLife

Январь 2024 — Июнь 2024

Курс «Декларативное программирование»

Индивидуальный проект

- Спроектировал графическую симуляцию игры Conway’s Game of Life, в “C” используя библиотеку Raylib. Фокус на пользовательский интерфейс и эффективной работе программы.
- Реализовал собственные структуры данных, пользовательское взаимодействие (пауза, сброс, пошаговый режим, выбор цвета) и интуитивный интерфейс. Особый акцент сделан на производительности и отзывчивости.
- Итог: качественная, интерактивная симуляция с чистым UI и удобным управлением. **Оценка: 5.**
- Исходный код: <https://github.com/LessVegetables/game-of-life>

ChatTutor Telegram Bot

Весна 2025

Личный проект

- Разработал Telegram-бота для практики иностранных языков на Python с использованием асинхронного программирования и PostgreSQL, спроектировав архитектуру для поддержки одновременных пользовательских сессий.
- Реализовал интеграцию OpenAI API для генерации ответов, мультиязычность через gettext, систему хранения данных и продуманный UX с удобным онбордингом.
- Итог: создан рабочий базовый продукт с чётким планом развития (персонализация преподавателя, поддержка фото/видео/пр-медиа, модель монетизации).
- Исходный код: <https://github.com/LessVegetables/language-bot>

ОПЫТ ЛИДЕРСТВА

Староста группы

Сентябрь 2021 — Июнь 2023

- Организовывал групповые обсуждения, участвовал в планировании академических и внеклассных мероприятий, своевременно информировал студентов о важных обновлениях университета.

НАВЫКИ И СЕРТИФИКАТЫ

Языки: свободное владение английским и русским языком.

Технические навыки:

- Языки программирования: C, C++, Python, Java, Swift, JS/HTML/CSS
- Frameworks/Libraries: Raylib, aiogram, FastAPI, Angular
- API Integration: OpenAI ChatGPT API, REST APIs
- Databases: PostgreSQL, SQLite
- Tools: Git, Docker, Visual Studio Code, Nginx
- Concepts: Gitflow, Asynchronous Programming, Object-Oriented Programming, REST API Design
- OS: Linux (Debian), MacOS

Сертификаты:

- **“Разработка мобильных приложений”**

НГУ — программа дополнительного профессионального образования

250ч, 2024–2025

Ссылка: www.d.gehrman.me/resume?cert=1

ИНТЕРЕСЫ

Спорт: беговые лыжи, бег, скалолазание, велосипед, походы.

Люблю активный отдых. Люблю взаимодействовать с людьми. Обладаю лидерскими качествами и умею эффективно работать в коллективе. Люблю работать в значимых проектах.