

MICHał MACIEJ

PROGRAMISTA

+48-733-165-751

mich.kowa.01@gmail.com

michalmaciej.com

github.com/Michalmaciej

linkedin.com/in/michal-maciej/

PROFIL

Jestem oddanym i wysoce zmotywowanym programistą, posiadającym tytuł mgr inż. Informatyki. Moje zainteresowania techniczne koncentrują się na uczeniu maszynowym i tworzeniu aplikacji internetowych. Biegły posługuję się językiem Python do manipulacji i modelowania danych, a także posiadam praktyczne doświadczenie w projektowaniu i wdrażaniu solidnych modeli uczenia maszynowego w frameworkach takich jak TensorFlow i Keras. Poza kodem, pasjonuję się również elementami strategii, takimi jak gra w szachy, teamfight tactics i układaniem kostki Rubika.

PROJEKTY

Sign Language Recognition

W ramach tego projektu opracowany został zaawansowany system rozpoznawania języka migowego, wyróżniający się integracją z analizą mimiki twarzy. Surowe dane wideo poddano ekstrakcji punktów charakterystycznych za pomocą biblioteki MediaPipe, uzyskując szczegółowe współrzędne dloni, sylwetki i twarzy. Następnie zastosowano kaskadę autoenkoderów, aby przeprowadzić nielinową redukcję wymiarowości. Główny klasyfikator wykorzystywał sieć LSTM, wybraną ze względu na zdolność do przetwarzania i zachowywania zależności czasowych w obrębie rozszerzonych sekwencji. Architektura została stworzona w środowisku Python, wykorzystując TensorFlow jako główne środowisko głębokiego uczenia.

github.com/Michalmaciej/Sign-language-recognition

Handwritten Mathematical Equation Solver

Głównym celem było stworzenie internetowego systemu do rozpoznawania i rozwiązywania odręcznych równań matematycznych. Interfejs użytkownika jest obsługiwany przez dedykowany interfejs webowy, oparty na platformie Streamlit, gdzie ruchy myszki są przechwytywane. Inteligencja rozwiązywania opiera się na modelu Transformer, opracowanym z wykorzystaniem TensorFlow. Model ten jest trenowany na zbiorze danych CROHME w celu odwzorowania dynamicznych wzorców rysowania na ich prawidłowe etykiety symboliczne (standardowy wzór LaTeX). W pełni rozpoznane i ustrukturyzowane wyrażenie matematyczne jest przesyłane do biblioteki SymPy, która zajmuje się algebraicznym rozwiązaniem równania, generując ostateczny wynik obliczeń do prezentacji.

github.com/Michalmaciej/Math-Equation-Solver

EDUKACJA

2024 - 2025

POLITECHNIKA RZESZOWSKA

- Mgr inż. Informatyka
- Średnia ocen: 4.29

2020 - 2024

POLITECHNIKA RZESZOWSKA

- Inż. Informatyka
- Średnia ocen: 3.97

PRACA

Kwiecień 2025 - Październik 2025

ORZEŁEK SP. Z O.O.

- Dystrybucja, przyjmowanie, dokładanie i piętrowanie towarów
- Realizacja zamówień dla mniejszych sklepów partnerskich

Lipiec 2022 - Październik 2022

PRESTIGE ELECTRO (TRAINEESHIP)

- Wymiana uszkodzonych podzespołów elektronicznych
- Serwis i sprzedaż komputerów i laptopów

UMIEJĘTNOŚCI

- | | |
|------------------|--------------------|
| • Python | • Docker |
| • TensorFlow | • Kubernetes |
| • Keras | • Flask |
| • NumPy | • Streamlit |
| • Pandas | • React (basic) |
| • Git and GitHub | • Three.js (basic) |

CERTYFIKATY

- Interdisciplinary Cyber Training
Menagers / Employees