



Юрий Кульков

Software Engineer / Frontend Developer

почта: mur4ik@gmail.com | тел: +375445536642 | telegram: @yuriy_kulkov

проживание: Минск, Беларусь

гражданство: Украина

дата рождения: 11 сентября 1981

семейное положение: женат

<https://www.linkedin.com/in/yuriy-kulkoff-76b15121/>

<https://github.com/Mur4ik>

Профиль

Свой путь как разработчик ПО начал еще в старших классах. На данный момент общий опыт более 15 лет в коммерческих проектах. За это время сталкивался с разными по сложности задачами и проблемами на разных технологических стеках и окружениях. Предпочитаю не менять место работы без вынужденной необходимости. Как следствие получаю небезызвестные 10000 часов опыта не «распыляясь» вширь по разным технологиям, больше в глубину. Сейчас хотелось бы больше углубиться в современные фронтенд фреймворки и технологии (React/Angular/Vue) плюс плотнее подружиться с CSS и HTML. Либо же кроссплатформенная разработка мобильных приложений (например ReactNative).

Опыт

SOFTWARE ENGINEER, SKYWIND TECH BY, МИНСК, БЕЛАРУСЬ. 2017 - НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ.

Пришел как разработчик игр для онлайн гемблинга, В последствии стал частью команды по разработке движка и фреймворка для разработки игр. Ключевые навыки и опыт: JavaScript, TypeScript, PIXI.js, NPM, Webpack, Gulp, Electron. Разработал инструмент автоматизированного тестирования игр, вебприложений и сайтов. Инструмент позволял в режиме онлайн создавать и редактировать тесты на человекопонятном языке (Gherkin + свой DSL на JS), запускать тесты вручную, по расписанию, интеграция с Jira + TestRail + Jenkins. Тестировать игры/сайты можно было как на десктопных браузерах (Windows, Mac) так и на мобильных устройствах (Android, iOS). Ключевые навыки и опыт: JavaScript/TypeScript/HTML/CSS/Bootstrap/Handlebars (фронтэнд), JavaScript/TypeScript/Node.js/Express.js/NATS/WebSockets/Docker/Puppeteer/Cucumber/Appium (бэкэнд).

GAME DEVELOPER AND CORE SOFTWARE ENGINEER, SINTER TECHNOLOGIES, НИКОЛАЕВ, УКРАИНА 2014 - 2017

Разрабатывал игры на Flash/ActionScript3. В последствии стал ведущим программистом отдела кроссплатформенной разработки игр и их тестирования. Разрабатывал движок для игр на Java/libGDX/GWT/JavaScript плюс фреймворк для тестирования на базе Cucumber/Gherkin. Принимал участие в разработке бэкэнда и интеграций с партнерскими гемблинговыми компаниями.

FREELANCER, НИКОЛАЕВ, УКРАИНА 2008 - 2014

За 6 лет сделал множество сайтов, игр, приложений и анимированных интерактивных баннеров на популярной в то время технологии Adobe Flash. В том числе для VK, Facebook, ОК, Mail.RU. Конструкторы принтов для футболок, конструкторы открыток, инструмент для автоматического внедрения рекламных блоков в игры сторонних разработчиков. Принимал участие в разработке FlashDevelop (IDE для ActionScript) на C#. За эти годы приобрел ключевые навыки в объектно ориентированном программировании на ActionScript + MVC фреймворк RobotLegs.

ДИЗАЙНЕР НАРУЖНОЙ РЕКЛАМЫ И ПОЛИГРАФИИ, КОНЦЕПТ

НИКОЛАЕВ, УКРАИНА 2002 - 2008

Занимался разработкой макетов для наружной рекламы и полиграфии. Ключевые навыки и опыт Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Draw.

Образование

Средне-специальное. Специалист по настройке и ремонту вычислительных систем и сетей.

Навыки и знания

Понимаю принципы и этапы разработки ПО:

- ООП, паттерны, SOLID, KISS, DRY и т.п.
- Semver, NPM, GIT, Jenkins, CI, CD

Имею крепкие знания JavaScript, TypeScript, Node.js.

Чуть менее крепкие в Java, C#

Базовые знания и опыт с HTML, CSS, Bootstrap, Vue.js, React.js, Webpack, Gulp,

Опыт в автоматизации тестирования: Puppeteer, WD.io, Selenium, Appium.

Прочее: Swift, SwiftUI, Docker, NATS, WebSockets, Socket.io, WebGL, OpenGL ES

Иностранные языки

Английский: разговорный A1-A2, на слух B1-B2

Украинский: родной язык

Русский: родной язык

Вне работы

Провожу время с семьей, друзьями. Увлекаюсь музыкой, играю на гитаре, в шахматы, настольный теннис. В качестве отдыха от рутинных рабочих задач регулярно принимаю участие в конкурсах на создание игровых ИИ ботов (Codingame, Russian AI Cup, eam bot challenge)