



Бакланов Николай Владимирович

Другой сайт: <https://github.com/Nikolaiko>

Проживает: Омск

Желаемая должность и зарплата

iOS, Android, Flutter разработчик

Специализации:

— Программист, разработчик

Занятость: полная занятость, частичная занятость, проектная работа

График работы: полный день, сменный график, гибкий график, удаленная работа

Желательное время в пути до работы: не имеет значения

Опыт работы — 15 лет 8 месяцев

Март 2017 —
Июль 2023
6 лет 5 месяцев

ISS Art

Омск, issart.com/

Старший разработчик

Руководитель направления мобильной разработки. Распределение проектов и задач между разработчиками. Разработка индивидуальных планов развития и определение тех.стека для компании. Code Review.

Разработка программного обеспечения для мобильных телефонов iOS, Android.

Проведение собеседований с кандидатами на должность iOS, Android, Flutter разработчиков.

Обучение новых сотрудников.

iOS:

- Язык : Swift (есть опыт Objective-C)
- Для работы с UI: SwiftUI
- Архитектура: MVVM, Viper, CleanSwift, Flux
- DataStorage: Realm, GRDB, CoreData (только если Legacy код)
- DI: Resolver
- Network: Open API Generator, для генерации сетевого слоя
- SwiftLint, fastlane - для проверки стиля кодирования и CI,CD

Android:

- Язык: Kotlin

- Для UI: Jetpack Compose
- Архитектура: MVVM, MVI, Usecases
- DataStorage: Realm, GRDB
- detekt, fastlane - для проверки стиля кодирования и CI,CD
- DI: Hilt, Koin, Kodein

Flutter:

- Язык: Dart
- Архитектуры: MobX, Redux, для совсем простых проектов используем Provider. Есть опыт с Bloc, CubeX - но их не используем
- DataStorage: Sqflite
- Используем встроенный анализатор кода, с настраиваемыми правилами, для проверки стиля кодирования

На всех платформах - Open API Generator, для генерации сетевого слоя.

Помимо этого есть интерес и опыт работы с Kotlin-Multiplatform.

Есть опыт проектов с использованием Augmented Reality, Machine Learning. Работа с библиотеками OpenCV, TFLite.

Опыт написания UI и Unit и интеграционных тестов

Опыт работы с приложениями разного размера, от небольших проектов в несколько месяцев, до больших и сложных по функционалу, которые длились около 1.5 года. Подключение к уже стартовавшим проектам, так и проектирование всей системы самостоятельно.

Проекты часто разрабатываются в команде, поэтому активно используется GitHub, GitLab для совместной разработки.

Май 2012 — Март
2017
4 года 11
месяцев

AR-Studio

Омск

iOS Программист, Unity, C# Программист

В первые месяцы работы - разработка игровых приложений на Objective-C для iPhone. В работе использовались :

- Cocos2D для работы с графикой и анимацией
- Box2D для реализации физики
- Instruments для устранения утечек памяти.

После того как первый проект был закончен и опубликован в App Store.

В последующие годы работы - разработка MMO игры. Написание клиента и сервера для проекта. Для клиента пробовали :

- CryEngine
- Unreal Engine
- Unity

В итоге остановились на последнем. Для сервера был выбран Photon Engine.

В результате был написан сервер и клиента, проект на стадии первого тестирования и дальнейшей разработки.

Ноябрь 2011 —
Май 2012
7 месяцев

Аргомедиа

Flash-Программист

Разработка мультимедийной рекламной продукции (сложные баннеры с картинками, видео и сложным строением) для зарубежных кампаний.

Используется Action Script 3.0 а так же большая библиотека готовых классов этой кампании.

Поскольку разработка ведется сразу несколькими программистами (для разных проектов) с использованием одной кодовой базы - активно используется средство контроля версий (Smart SVN).

Февраль 2008 —
Май 2009
1 год 4 месяца

Софт-Элмис

Программист C#

Написание плагинов для программы ACT!, а так же небольших приложений для взаимодействия с базой данных на MS SQL (проведения репликации).

Поддержка и добавление нового функционала к готовому сайту написанному на ASP. NET, работа с базой данных этого сайта (MS SQL). Доработка сайта (изменение процедуры поиска и вывода результатов поиска) для сайта выполненного на ASP.

Июль 2005 —
Февраль 2008
2 года 8 месяцев

Абелист, ООО

Омск, abelist.com

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Системная интеграция, автоматизации технологических и бизнес-процессов предприятия, ИТ-консалтинг

Flash-программист, Ведущий разработчик

Написание игр с использованием Flash MX, в последствии на Flash 8, Flash 9, на языке Action Script 1. 0 - 3. 0. Игры разные, начиная от казуальных игр для одного игрока и заканчивая сетевыми играми, с использованием той же технологии.

В последствии, получил должность ведущего программиста и в обязанности добавилось распределение задач между разработчиками, контроль за исполнением работы и качеством кода.

- Большой опыт работы с технологией Flash, начиная с ранних версий: Flash MX и языка ActionScript 1. 0, заканчивая последними Adobe Flash CS 4, 5 на языке ActionScript 2. 0, ActionScript 3. 0.

- Написание казуальных игр с использованием этой технологии, а так же on-line версий (демонстрационных) для полных версий казуальных игр заказчика.

- Написание сетевых азартных игр (карты, кости, игровые автоматы) клиент - сервер. Заказчик сам писал сервер и предоставлял доступ к нему для отладки и тестирования, я разрабатывал клиентскую часть программы.

Образование

Высшее

2006

Омский государственный технический университет, Омск

Факультет автоматизации, Вычислительные машины, комплексы, системы и сети

Ключевые навыки

Знание языков

Русский — Родной

Английский — B2 — Средне-продвинутый

Навыки

Ответственность

Обучаемость

Коммуникабельность

C#

Objective-C

Unity

.NET Framework

iOS

Swift

Исполнительность

Честность

Android Kotlin Разработка ПО Flutter Dart SwiftUI
Kotlin-Multiplatform

Опыт вождения

Права категории B

Дополнительная информация

Обо мне

Решил, что стану программистом в школе, когда у нас появились уроки информатики. Я очень любил (и люблю) компьютерные игры и перспектива создавать их самому очень увлекла меня. С тех пор ни разу не пожалел о выборе профессии. Люблю свою работу, пусть не всегда я пишу именно игры, но возможность создавать что-то, нужное и качественное не перестаёт радовать меня. Поэтому всегда ищу любые возможности, чтобы расширить круг своих возможностей и очень горжусь когда довожу проект до конца.

В свободное от работы время занимаюсь спортом, играю в игры компьютерные и настольные. Помимо этого постоянно вертятся в голове идеи разных приложений. Я беру их в разработку и постепенно довожу до конца. Если это мобильные приложения, то выкладываю их в App Store и PlayMarket.

Постоянно решаю задачи по программированию на CodeWars, CodeSignals, LeetCode.

Последние три года преподаю в детской школе программирования KiberOne. Со старшими группами уже можно заниматься программированием более или менее серьезным. Но я вижу в этом возможность, сделать свой вклад в развитие будущего и помочь тем, кто в этом нуждается. Детям в знакомстве с IT и программированием.