



WYNIKI EGZAMINÓW



Egzamin 98-361: Software Development Fundamentals

Wynik: 895

- ROZUMIENIE APLIKACJI INTERNETOWYCH (48%)
- ROZUMIENIE BAZ DANYCH (100%)
- ROZUMIENIE APLIKACJI DESKTOPOWYCH (48%)
- ROZUMIENIE OGÓLNYCH ZAGADNIEŃ ROZWOJU OPROGRAMOWANIA (88%)
- ROZUMIENIE PROGRAMOWANIA OBIEKTOWEGO (100%)
- ROZUMIENIE PODSTAW PROGRAMOWANIA (100%)

Ukończono dnia:
19.01.2019



Egzamin 483: Programming in C#

Wynik: 914

- BEZPIECZEŃSTWO APLIKACJI I DEBUGGOWANIE (87%)
- TWORZENIE I WYKORZYSTYWANIE TYPÓW (100%)
- WDRAŻANIE DOSTĘPU DO DANYCH (100%)
- ZARZĄDZANIE PRZEPŁYMEM PROGRAMU (82%)

Ukończono dnia:
17.08.2019



Egzamin 486: Developing ASP.NET MVC Web Applications

Wynik: 855

- PROJEKTOWANIE ARCHITEKURY APLIKACJI (91%)
- PROJEKTOWANIE DOŚWIADCZENIA UŻYTKOWNIKA (100%)
- IMPLEMENTACJA DOŚWIADCZENIA UŻYTKOWNIKA (92%)
- Rozwiązywanie problemów i debuggowanie aplikacji internetowych (88%)
- PROJEKTOWANIE I WDRAŻANIE BEZPIECZEŃSTWA (83%)
- PROJEKTOWANIE PROCESU BUDOWANIA I WDRAŻANIA ARCHITEKURY (80%)

Ukończono dnia:
23.08.2020



Sitecore Experience Solution 9 Developer Certification Exam

Wynik: 90%

- NARZĘDZIA PLATFORMY SITECORE (100%)
- SITECORE ITEMS (83%)
- PLATFORMA SITECORE (100%)
- SITECORE MVC (77%)
- WYSZUKIWANIE I INDEKSOWANIE (100%)
- DEBUGGOWANIE (100%)
- TESTOWANIE JEDNOSTKOWE (100%)

Ukończono dnia:
14.06.2021

TŁO FABULARNE

2015.02
2016.07

STUDIA: II STOPNIA, MAGISTERSKIE,
KIERUNEK: INFORMATYKA,
WYDZIAŁ: PODSTAWOWYCH PROBLEMÓW TECHNIKI,
SPECjalizacja: ALGORYTMika,
TEMAT PRACY DYPLOMOWEj:
WYBRANE PROBLEMY ODPORNEJ OPTYMALIZACJI DYSKRETNEJ
Z MOŻLIWOŚCIĄ MODYFIKACJI.
OCENA KOŃCOWA STUDIÓW: 5,0.

2011.10
2015.01

STUDIA: I STOPNIA, INŻYNIERSKIE,
KIERUNEK: INFORMATYKA,
WYDZIAŁ: PODSTAWOWYCH PROBLEMÓW TECHNIKI,
TEMAT PRACY DYPLOMOWEj:
ALGORYTMY WYZNACZANIA NAJKRÓTSZYCH ŚCIEŻEK
W RZECZYWISTYCH SIECIACH DROGOWYCH.
OCENA KOŃCOWA STUDIÓW: 5,5,
OSiągnięcia: LAUREAT KONKURSU NA NAJLEPSZEGO ABSOLWENTA STUDIÓW
I STOPNIA Wydziału Podstawowych Problemów Techniki
POLITECHNIKI WROCŁAWSKIEJ W ROKU AKADEMICKIM 2014/2015.

JĘZYKI

JĘZYK ANGIELSKI - ZAAWANSOWANY

W MOWIE: B2+ W PIŚMIE: B2+

JĘZYK NIEMIECKI - PODSTAWOWY

W MOWIE: A1 W PIŚMIE: A1

DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE



APLIKACJA INTERNETOWA DO ZARZĄDZANIA PRZESŁANYMI PRZEZ UCZNIÓW MATERIAŁAMI. UMOŻLIWIWA ZAKŁADANIE KONT, PRZESYŁANIE PLIKÓW I ZDJĘĆ Z EKSPLORATORA PLIKÓW I BEZPOŚREDNIO Z APARATÓW TELEFONU, ROZBUDOWANĄ KONFIGURACJĘ: DEFINIOWANIE TYPÓW ZADAŃ, KLAS, PRZEDMIOTÓW, IKON, ZARZĄDZANIE UŻYTKOWNIKAMI. UMOŻLIWIWA PRZEGŁĄDANIE PRZESŁANYCH PRZEZ UCZNIÓW PLIKÓW BEZPOŚREDNIO W APLIKACJI I OCENIANIE ICH. WYSYŁANE DOKUMENTY TRAFIAJĄ TAKŻE NA ZDEFINIOWANE KONTA E-MAIL. (ANGULAR, ANGULAR MATERIAL, RXJS, FIREBASE).

STWORZENIE KRÓTKIEGO WYSTĄPIENIA W RAMACH .NET COMMUNITY W CELU ZAPREZENTOWANIA MOŻLIWOŚCI PLATFORMY AZURE. W PIERWSZEJ PREZENTACJI ZOSTAŁY PRZEDSTAWIONE BEZSTANOWE FUNKCJE AZURE Z WYKORZYSTANIEM INNYCH SERWISÓW PLATFORMY JAK: WYZWALACZE HTTP, AZURE COSMOS DB, KOLEJKI AZURE, AZURE BLOB STORAGE ORAZ AZURE SENDGRID WRAZ Z PODPIĘCIEM DO ZEWNĘTRZNEJ USŁUGI TRELLO. REPOZYTORIUM PROJEKTU ZAWIERA OPIS PRZYKŁADÓW STWORZONYCH NA POTRZEBY PREZENTACJI DANYCH FUNKCJONALNOŚCI (C#, AZURE FUNCTIONS, POWERSHELL).

E-LEARNING: GIT

STWORZENIE INTERAKTYWNEGO, ZAUTOMATYZOWANEGO ŚRODOWISKA SZKOLENIOWEGO Z ZAKRESU TEMatyki SYSTEMów KONTROLI WERSJI (GIT). ZAŁOŻENIA SYSTEMU: SAMODZIELNA PRACA OSÓB SZKOLONYCH NA REPOZYTORIACH ZAKŁADANYCH PRZEZ SYSTEM, DEFINIOWANIE SCENARIUSZY DO WYKONANIA, MOŻLIWOŚĆ ICH ZAUTOMATYZOWANEJ WERYFIKACJI, SYSTEM UMOŻLIWIWA AUTOMATYCZNĄ INGERENCJĘ W STAN REPOZYTORIUM KURSANTA, MODYFIKOWANIE GO DO POTRZEB NASTĘPNYCH SCENARIUSZY, ŁATWOŚĆ DODAWANIA SCENARIUSZY (HTML5, CSS3, JS: JQUERY, JQUERY UI, AJAX, DATA TABLES, NOTIFY, TIP TOP, NODE.JS: EXPRESS, SCRIBE-JS, JSON, GITOLITE, PERL, BASH, FIREBIRD/PSQL).

ELEKTRONICZNE JPK

IMPLEMENTACJA INTERFEJSÓW DLA JEDNOLITYCH PLIKÓW KONTROLNYCH – BIBLIOTEKA GENEROWANIA DOKUMENTÓW JPK NA PODSTAWIE POBRANYCH INFORMACJI Z BAZ DANYCH KlientÓW, ZAPEWNIJĄCA KOMUNIKACJĘ Z ELEKTRONICZNYM SYSTEMEM WYMIANY DOKUMENTÓW JPK MINISTERSTWA FINANSÓW (REST, AZURE) ORAZ SZYFROWANIE WYMENIANYCH DANYCH (C#: RESTSHARP, BOUNCYCASTLE, NLOG, FIREBIRD/PSQL).

NEOS CLI

IMPLEMENTACJA INTERFEJSU DLA APLIKACJI ERP DO URUCHAMIANIA ZEWNĘTRZNYCH BIBLIOTEK. ZAŁOŻENIA APLIKACJI: INTERFEJS GRAFICZNY POBIERAJĄCY I PRZETWARZAJĄCY INFORMACJE Z APLIKACJI ERP W ZALEŻNOŚCI OD ZAŁADOWANEJ BIBLIOTEKI (PLUG-INU), WYŚWIETLAJĄCY STAN POSTĘPU PRZETWARZANIA DANYCH PRZEZ PLUG-IN POPRZEZ UDOSTĘPNIONY INTERFEJS (C#: WPF, LINQ, FIREBIRD/PSQL).

PODPIS ELEKTRONICZNY XADES

IMPLEMENTACJA BIBLIOTEKI W FORMIE PLUG-INU DO OBSŁUGI PROCESÓW KRYPTOGRAFICZNYCH NA POTRZEBY SYSTEMU WYMIANY PLIKÓW ELEKTRONICZNYCH MINISTERSTWA FINANSÓW. ZAŁOŻENIA SYSTEMU: OFEROWANIE MOŻLIWOŚCI ZŁOŻENIA PODPISU ELEKTRONICZNEGO (XADES-BES OTACZANY I OTACZAJĄCY) NA DOWOLNYM DOKUMENCIE FORMATU XML (C#: WPF, MVVM, LINQ, BOUNCYCASTLE, NLOG).

- ➊ C# (OBECNIE WIODĄCY - CAPGEMINI POLSKA SP. Z.O.O., SENTE SYSTEMY INFORMATYCZNE SP. Z.O.O.),
- ➋ C/C++ (PROJEKTY TOWARZYSZĄCE PRACOM DYPLOMOWYM, C++ NIEZBĘDNY DO ROZWOJU KODU ŹRÓDŁOWEGO APLIKACJI ERP W SENTE SYSTEMY INFORMATYCZNE SP. Z.O.O. - DŁUG TECHNOLOGICZNY, RZADKO WYKORZYSTYWANY),
- ➌ JAVA SE (ZNACZNA CZĘŚĆ PROJEKTÓW AKADEMICKICH, PODJĘCIE WSPÓŁPRACY Z COMARCH SA – JAVA EE).

- ➍ ANGULAR, ANGULAR MATERIAL, TS (CAPGEMINI POLSKA SP. Z.O.O.),
- ➎ ASP.NET CORE MVC (CAPGEMINI POLSKA SP. Z.O.O.),
- ➏ JS (NODEJS, JQUERY ORAZ JQUERY UI, AJAX, LAUREAT KONKURSU SYNERGYCODES CODE CHALLENGE 2015),
- ➐ HTML5/CSS3 (SELEKTORY, CSS-GRID, PODSTAWOWE STYLOWANIE I TRANSFORMACJE).

- ➑ PRACA Z RELACYJNYMI BAZAMI DANYCH: FIREBIRD (SENTE SYSTEMY INFORMATYCZNE SP. Z.O.O.), ORACLE (COMARCH SA, CAPGEMINI POLSKA SP. Z.O.O.), MS SERVER (CAPGEMINI POLSKA SP. Z.O.O.).

- ➒ JIRA (COMARCH SA, SENTE SYSTEMY INFORMATYCZNE SP. Z.O.O., CAPGEMINI POLSKA SP. Z.O.O.),
- ➓ PRACA Z SYSTEMAMI KONTROLI WERSJI SVN (COMARCH SA), GIT (SENTE SYSTEMY INFORMATYCZNE, CAPGEMINI POLSKA SP. Z.O.O.),
- ➔ PRACA W ŚRODOWISKACH PROGRAMISTYCZNYCH: VISUAL STUDIO, VISUAL STUDIO CODE, ECLIPSE, IBEXPERT.

- ➕ ZNAJOMOŚĆ METODOLOGII SCRUM (COMARCH, SENTE, CAPGEMINI), ŚREDNIO-ZAAWANSOWANA ZNAJOMOŚĆ ŚRODOWISKA GNU BASH,
- ➖ PRACA Z TECHNOLOGIAMI EJB, JPA, JSP, HIBERNATE, SPRING, APACHE POI-HSSF (COMARCH SA),
- ➗ IMPLEMENTACJA I GRAFICZNA SYMULACJA STRUKTUR: RBT, WZBOGACONE RBT, BST, SKIPLIST ORAZ ALGORYTMÓW WYSZUKIWANIA STATYSTYK POZYCYJNYCH- MEDIAN OF MEDIAN, RANDOMSELECT (JĘZYK JAVA, C++),
- ➘ UMIEJĘTNOŚĆ PROGRAMOWANIA LP/MIP/IP ORAZ PAKIETÓW OPTYMALIZACYJNYCH (GNU OCTAVE, IBM ILOG).

PROJEKTY AKADEMICKIE

● PROJEKT MAGISTERSKI. IMPLEMENTACJA ALGORYTMÓW ODPORNEJ OPTYMALIZACJI Z JEDNOCZESNYM ROZWIĄZANIEM PROBLEMÓW: MINIMAKSOWYCH, ADWERSARZA, NA PRZYKŁADZIE ZAGADNIENIA ODPORNEGO MINIMALNEGO DRZEWA ROZPINAJĄCEGO Z MOŻLIWOŚCIĄ POPRAWY (C++11, LOG4CXX, GRAPHVIZ, IBM ILOG CPLEX, RAPIDJSON, Boost).

● PROJEKT INŻYNIERSKI. IMPLEMENTACJA ALGORYTMÓW WYSZUKIWANIA NAJKRÓTSZYCH ŚCIEŻEK WYKORZYSTYWAŃ W RUCHU DROGOWYM, M.I.N: WARIANTY GENERYCZNEGO ALGORYTMU DIJKSTRY (Z MODYFIKACJĄ ZAKRESÓW (DKA), Z WYKORZYSTANIEM STRUKTURY WIELOPOZIOMOWEJ (DKD), Z OBSŁUGĄ PRZEPEŁNIENIA (DKM)), W OPARCIU OZNANE STRUKTURY (K-DRZEW (DKH), R-KOPCÓW (DKR), KOPCA FIBONACCIEGO (DKF)), ALGORYTMY: DIAL (DKL), RADIXHEAP (DKX), PAPE'A (PAP), PALLOTTINO (TQQ), ALGORYTMY TOPOLOGICZNE (GR1, GR2) I ALGORYTM PROGOWY (THR) (C ISO 9899:1999).

● IMPLEMENTACJA KOMPILATORA JĘZYKA IMPERATYWNEGO DLA DANEJ SPECYFIKACJI MASZINY WIRTUALNEJ (C, FLEX, BISON).

● APLIKACJA WEBOWA DO ZARZĄDZANIA PROJEKTAMI INFORMATYCZNYMI ZINTEGROWANA Z SYSTEMEM KONTROLI WERSJI SVN. PROJEKT ZESPOŁOWY W OPARCIU O TECHNOLOGIĘ AJAX, BAZĘ DANYCH MS SQL (JQUERY/XHTML/T-SQL/MDX).

● LoCHAT – PROJEKT ZESPOŁOWY APLIKACJI DO KOMUNIKACJI NA PODSTAWIE LOKALNEGO ZASIĘGU/POŁOŻENIA I PREFERENCJO/OCZEKIWAŃ CO DO UZYSKANIA INFORMACJI O REGIONIE (ANDROID, POSTGRESQL, NODEJS, SOCKET.IO).

● ANDROID MultiPLAY – APLIKACJA NA URZĄDZENIA MOBILNE Z SYSTEMEM ANDROID ZASTĘPUJĄCA FIZYCZNE KONTROLERY TYPU PLUG&PLAY KOMPUTERÓW. PROJEKT ZESPOŁOWY Z WYKORZYSTANIEM BEZPRZEWODOWEJ KOMUNIKACJI WiFi/BT, BAZY DANYCH SQLITE (JAVA),

● ALGORYTMY SORTUJĄCE W MIEJSCU/NIE: INSERTION-, BUBBLE-, ITERATIVEMERGE-, RECURSIVEMERGE-, QUICK-, HEAP-, COUNTING-, RADIX - SORT- IMPLEMENTACJA, ANALIZA ZŁOŻONOŚCI POSZCZEGÓLNYCH SORTOWAŃ, BĄDŹ SORTOWAŃ HYBRYDOWYCH (JAVA).

● SCHOLAPPTCREATOR – PROJEKT GENERUJĄCY PREZENTACJE W FORMACIE .PPT W OPARCIU O ELEMENTY SZTUCZNEJ INTELIGENCJI (JAVA, APACHE POI-HSSF, CLI, EJB, GOOGLE MJL).

POZOSTAŁE DANE **

CZŁONEK ZESPOŁU

● CZŁONEK ZESPOŁU JEST TWORZYSMEM, KTÓRE SPAJA ZESPÓŁ. ZDECYDOWANIE PRZYCZYNIA SIĘ DO WYTWORZENIA „DUCHA ZESPOŁU”. JEST ZABAWNY, WRAŻLIWY NA UCZUCIA INNYCH I NA OGÓLNĄ ATMOSFERĘ W ZESPOLE. ZDAJE SOBIE SPRAWĘ Z MOCNYCH I SŁABYCH STRON INNYCH I POTRAFI ODPOWIEDNIO REAGOWAĆ NA ICH ZRÓŻNICOWANE POTRZEBY. TO ON BĘDZIE NAJPRAWDOPODOBNEJ POWIERNIKIEM POZOSTAŁYCH CZŁONKÓW ZESPOŁU, BĘDZIE ZNAŁ ICH OSOBISTE PROBLEMY I KRYZYSY, NIE DLATEGO, ŻE JEST CIEKAWSKI, LEKCZ ZE WZGLĘDU NA ZDOLNOŚĆ DO SZCZEREGO WSPÓŁCZUCIA. MOŻE WYKAZYWAĆ NIEZDECYDOWANIE W SYTUACJACH KRYTYCZNYCH ORAZ SŁABOŚĆ CHARAKTERU W NIEKTÓRYCH SYTUACJACH. JEDNAK JEGO ZDOLNOŚĆ DO CZYTANIA W INNYCH JAK W OTWARTEJ KSIĘDZIE ORAZ ŚWIADOMOŚĆ SWOICH WŁASNYCH UMIEJĘTNOŚCI SPRZYJA PODNOSZENIU MORALE ZESPOŁU ORAZ KREWOWANIU CHĘCI DO WSPÓŁPRACY. Z TEGO TEŻ POWODU CZĘSTO BYWA ON LIDEREM GRUPY.

KONSEKWENTNY REALIZATOR ZADANIA

● KONSEKWENTNY REALIZATOR TO TEN CZŁONEK ZESPOŁU, KTÓRY STAWIA KROPKI NAD WSZYSTKIMI „;!”. SILNIE ROZWINIĘTA UMIEJĘTNOŚĆ DOPROWADZANIA SPRAW DO KOŃCA POŁĄCZONA Z DĄŻENIEM DO PERFEKCJI RODZI WIELE NIEPOKOJÓW I STRESÓW. BĘDZIE ZAMARTWIŁ SIĘ DROBNYMI SZCZEGÓŁAMI, ALE MIMO TO, ZREALIZUJE SWOJE ZADANIA DOBRZE I W OKREŚLONYM CZASIE. NERWOWA ENERGIA, KTÓRĄ ANGAŻUJE W KOŃCOWY EFEKT PRACY ZESPOŁU OWOCUJE GWARANCJĄ WYSOKIEJ JAKOŚCI. BYWA NIEZBYT DOBRYM PRZYWÓDCĄ - „CZEPIA SIĘ” I MOŻE PRZYWIĄZYWAĆ ZBYTNIA WAGĘ DO SZCZEGÓŁÓW, CO OBNIŻA MORALE ZESPOŁU. NIEMNIEJ JEDNAK, KONSEKWENTNY REALIZATOR JEST UPARTY ORAZ WYTRWAŁY I NIE PODDA SIĘ, DOPÓKI NIE BĘDZIE USATYSFAKCJONOWANY WYSOKIM STANDARDEM SWOJEJ PRACY.

** - dobór ról i ich opis oparty o test Mereditha Belbina, stworzony w oparciu o teorię ról zespołowych.