



DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE



PROJEKTY ZAWODOWE

Sente Systemy Informatyczne Sp. z.o.o.

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, DATATABLES, NOTIFY, TIPTOP, 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 POBRYCH 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), WYSWIETLAJĄCY STAN POSTĘPU PRZETWARZANIA DANYCH PRZEZ PLUG-IN POPRZEZ UDOSTĘPNIONY INTERFEJS (C#: WPF, LINQ, FIREBIRD/PSQL).

XADES SIGNING APPLICATION

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).

UMIEJĘTNOŚCI

- ⌚ C# (OBECNIE WIODĄCY - CAPGEMINI POLSKA Sp. z.o.o., SENTE SYSTEMY INFORMATYCZNE Sp. z.o.o.),
- ⌚ 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),
- ⌚ JAVA SE (ZNACZNA CZĘŚĆ PROJEKTÓW AKADEMICKICH, PODJĘCIE WSPÓŁPRACY Z COMARCH SA – JAVA EE).
- ⌚ JS (NODEJS, REST, JQUERY ORAZ JQUERY UI, AJAX, TS, LAUREAT KONKURSU SYNERGYCODES CODE CHALLENGE 2015),
- ⌚ HTML5/CSS3 (SELEKTORY, CSS-GRID, PODSTAWOWE STYLOWANIE I TRANSFORMACJE).
- ⌚ PRACA Z RELACYJNYMI BAZAMI DANYCH: FIREBIRD (SENTE SYSTEMY INFORMATYCZNE Sp. z.o.o.), ORACLE (COMARCH SA), MS SERVER (PROJEKTY AKADEMICKIE).
- ⌚ PRACA Z ŚRODOWISKiem DO ZARZĄDZANIA PROJEKTAMI JIRA (COMARCH SA, SENTE SYSTEMY INFORMATYCZNE Sp. z.o.o.) ,
- ⌚ PRACA Z SYSTEMAMI KONTROLI WERSJI SVN (COMARCH SA), GIT (SENTE SYSTEMY INFORMATYCZNE Sp. z.o.o.),
- ⌚ PRACA W ŚRODOWISKACH PROGRAMISTYCZNYCH: VISUAL STUDIO EXPRESS, ECLIPSE, IBEXPERT.
- ⌚ ZNAJOMOŚĆ METODOLOGII SCRUM (COMARCH SA, SENTE), ŚREDNIO-ZAAWANSOWANA ZNAJOMOŚĆ ŚRODOWISKA GNU BASH,
- ⌚ PRACA Z TECHNOLOGIAMI EJB, JPA, HIBERNATE, JSP, SPRING, APACHE POI-HSSF (COMARCH SA),
- ⌚ IMPLEMENTACJA I GRAFICZNA SYMULACJA STRUKTUR: RBT, WZBOGACONE RBT, BST, SKIPLIST ORAZ ALGORYTMÓW WYSZUKIWANIA STATYSTYK POZYCYJNYCH- MEDIAN OF MEDIANS, 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 TWORZYM W, 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 PODNOSENİU MORALE ZESPOŁU ORAZ KREWOWANIU CHĘCI DO WSPÓŁ PRACY. Z TEGO TEŻ POWODU CZEŚTO 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 – „CZĘPIA 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.

TEMA Test myślenia analitycznego

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w ofercie pracy niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji, zgodnie z art. 7 ust. 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady UE 2016/679 z 27 kwietnia 2016 r. tzw. RODO.