



Doświadczenie

01/2017 - Obecnie

Wrocław

Programista Android

Tooploox

Zadania

- Dalszy rozwój aplikacji SnookerApp
- Praca przy komercyjnym projekcie

08/2016 - 12/2016

Wrocław

Programista Android (staż)

Tooploox

Zadania

- Tworzenie aplikacji zapisującej w kalendarzu informacje o meczach w Snookera zawodników śledzonych przez użytkownika (SnookerApp)
- Przy tworzeniu aplikacji wykorzystano biblioteki Retrofit, RxJava, Dagger oraz wzorzec MVP

10/2014 - 02/2017

Wrocław

Programista systemów wbudowanych

Log Labs

Zadania

- Rozwój systemu wbudowanego do rozpoznawania tablic rejestracyjnych
- Rozwój rozszerzacza obrazu wideo - testowanie kodu stworzonego w językach VHDL i Verilog, tworzenie symulacji przy użyciu Quartus Software oraz ModelSim Altera
- Tworzenie strony internetowej firmy

07/2014 - 08/2014

Wrocław

Programista

Human Dialog

Zadania

- Rozwój platformy dla grupy aplikacji, która łączy narzędzia do zarządzania projektami i pracy zespołowej przy użyciu C++ i Visual Studio

11/2013 - 05/2014

Wrocław

Programista systemów wbudowanych

LogLabs

Zadania

- Rozwój dedykowanej aplikacji na systemy wbudowane odpowiedzialnej za rozpoznawanie tablic rejestracyjnych przy użyciu biblioteki Qt i OpenCV

Edukacja

2015 - 2016

Advanced Applied Electronics (studia magisterskie w języku angielskim)

Politechnika Wrocławska

2011 - 2015

Informatyka (studia inżynierskie)

Politechnika Wrocławska

Specjalizacja

- Inżynieria Internetowa

Umiejętności

C/C++ (Qt Creator)



Java



Android SDK



HTTP / CSS / JavaScript / PHP



Android Studio



SQL



VHDL / Verilog (Xilinx IDE / Quartus)



Projekty

Śledzenie obiektów przy pomocy STM32F4 (02/2013 - 06/2013)

- Wykorzystanie mikrokontrolera STM32F4 wraz z zewnętrznym wyświetlaczem LCD, kamerą i serwo mechanizmami do śledzenia obiektów o konkretnym kolorze

Badanie algorytmów współbieżnego przetwarzania obrazów dla wielokanałowych systemów wizyjnych (12/2015 - 06/2016)

- Praca magisterska wykorzystująca płytkę DE1-SoC do zdobywania i analizy obrazów z kamer USB podłączonych do płytki
- Rozpoznawanie obiektów po kolorze i wyświetlanie wyników na monitorze VGA. Do konfigurowania systemu stworzono panel internetowy

Panel zdalny do płytki DE1-SoC (Android) (01/2017 - Obecnie)

- Aplikacja na system Android do zdalnego sterowania sprzętem wykorzystywanym w pracy magisterkiej

Budzik zintegrowany z zegarkiem Samsung GearFit (Android) (01/2017 - Obecnie)

- Aplikacja na system Android umożliwiająca ustawienie budzika przy użyciu smartwatch'a Samsung GearFit

SmartLight Android App (02/2017 - Obecnie)

- Aplikacja na system Android wykorzystująca mikrokontroler Particle Photon do sterowania światłem w pomieszczeniu

Snooker Calculator App (02/2017 - Obecnie)

- Aplikacja na system Android obliczająca ilość punktów potrzebną każdemu z zawodników do wygrania frame'a
- Obraz z aktualnym stanem gry wysyłany jest do serwera postawionego na Raspberry Pi w celu analizy

Języki

Angielski (CAE)
Expert

Niemiecki
Beginner

Zainteresowania

snooker | speedcubing | astronomia | kolarstwo górskie | kolekcjonowanie płyt audio cd