



АЛЕКСЕЙ РАТНИКОВ

FRONTEND ENGINEER

КОНТАКТЫ

Telegram: t.me/ProUnebit

Эл.Почта: prounebit@yandex.ru
prounebit@gmail.com

Linkedin: in/alexey-ratnikov

GitHub: ProUnebit

ОБО МНЕ

Опытный инженер с **7-летним** стажем разработки сложных систем на **фронте**. В индустрии я прошел путь от создания интерактивных **браузерных игр** до проектирования **аналитических платформ, банкинг-систем** и корпоративных **баз знаний**. В работе сочетаю глубокую экспертизу в **архитектуре** и **логике** работы фронтенда с любовью к визуальной части - от **сложных анимаций** до внедрения **3D-графики**.

Придерживаюсь принципов **чистого, масштабируемого кода** и процессов, которые повышают **качество продукта** и упрощают жизнь команде: **Code Review, тестирование** и **документация**.

Открыт к сложным задачам, ценю прозрачную коммуникацию и всегда стараюсь смотреть на проект глазами **бизнеса и пользователя**.

ЯЗЫКИ

Русский: Native

Английский: B1

ОБРАЗОВАНИЕ

ИЭФП 2009-2014 гг: Бакалавр

Курсы: английский, веб, геймдев

НАВЫКИ И ТЕХНОЛОГИИ

Core & Frameworks:

JavaScript (ES6+, ESNext), TypeScript (Advanced), React, Next.js (App Router, Server Components, SEO, BFF)

State Management & Reactivity:

Redux / Redux Toolkit, Effector, Zustand, React Context, Signals. Сложная бизнес-логика, реактивность, оптимизация рендеринга.

Data Fetching & API:

Axios, TanStack/RTK Query, REST, GraphQL, WebSockets, Swagger. Реализация Real-time взаимодействия, грамотное структурное выстраивание работы с API, кэширование и синхронизация.

Database Layer & Backend:

Supabase, Drizzle ORM, Dexie.js, Node.js (BFF). Опыт проектирования схем данных и работы с IndexedDB, SQL.

Visuals & Experience:

GSAP, Motion, Three.js, SVG, Chart.js и пр. Сложные анимации и таймлайны, визуализация данных, 3D-графика, WOW-эффекты, GameDev механики.

Styling & UI Systems:

CSS Modules, SASS/SCSS, CSS-in-JS, Tailwind CSS, UI Frameworks. Предотвращение конфликтов стилей в больших проектах, архитектура миксинов и функций, динамическое управление стилями в React, опыт работы с многочисленными UI-библиотеками, тематизация.

Quality Assurance & Testing:

Jest, Vitest, RTL, SonarQube, ESLint. Unit & Integration Testing, использование анализаторов качества кода, рефакторинг, архитектурный надзор и Code Review.

Engineering & Tooling:

Webpack, Vite, Rollup, npm, yarn, Git, Perforce. Профессиональная работа с Git, настройка конфигураций проектов с нуля, скрипты автоматизации, CI/CD pipelines.

Architecture & Best Practices:

Проектирую системы с высокой степенью инкапсуляции и модульности, что обеспечивает низкую связанность и высокую расширяемость кодовой базы. Всегда стараюсь следовать принципам и методологиям: **SOLID, KISS, DRY, YAGNI, GRASP**. Ориентируюсь на написание самодокументируемого кода со строгой типизацией и ограничением зон ответственности. Умею применять архитектурные паттерны на практике: **Clean / Modular Architecture, Atomic Design, DDD, FSD**.

ОПЫТ РАБОТЫ

Gran Soft 2024-2025

Должность:
Frontend-разработчик
1-ой категории / F Lead

- **Интеграция** сложных графических систем: реализовал глубокое встраивание **draw.io** в редактор **Tiptap** для платформы **KMS** с системой **версионности** диаграмм, динамическим **экспортом** и механизмом **синхронизации** данных.
- Разработал систему высоконагруженного клиентского **логирования** для системы **DITKB** с интеллектуальной буферизацией (**batching**) и стратегией **отложенной обработки**, минимизировав нагрузку на сеть и обеспечив прозрачную **диагностику** сложных пользовательских сценариев.
- Разработал систему **версионности**: хранение, восстановление состояний документов из истории версий **без потери контекста**.

H2SOFT (СБЕР) 2023-2024

Должность:
Ведущий
Frontend-разработчик

- Проектировал интерфейсы профилирования клиентов для подразделения **Рисков КИБ**, обеспечив **эффективную визуализацию** многомерных финансовых данных и дашбордов в реальном времени.
- Разработка **механизмов прогнозирования** и гиперперсонализации на основе **ролевой модели** экосистемы «Профиль Клиента».
- Провел масштабный **рефакторинг** легаси-модулей, переведя проект на **Effector** и **FSD**. Оптимизировал **рендеринг** тяжелых таблиц и графиков, сократив потребление памяти на стороне клиента на **25-30%**.

МОСКВА 24 (Москва Медиа) 2018-2022

Должность:
Frontend-разработчик

- Спроектировал и реализовал внутренний **Real-time** агрегатор новостей («Синяя лента») для редакционного состава холдинга на **WebSockets**, внедрив систему **фильтрации** и **мониторинга** потоковых данных.
- Реализовал серию **интерактивных браузерных игр** (карточные игры, предсказания, **Drag-and-Drop** квесты и т.д.) на чистом **JavaScript**, работая с объемной **событийной моделью**.
- Разрабатывал интерактивные спецпроекты и лонгриды с использованием **GSAP**, внедряя сложные таймлайны и «wow-эффекты».