



АЛЕКСЕЙ РАТНИКОВ

FRONTEND ENGINEER

КОНТАКТЫ

Telegram: t.me/ProUnebit

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

Linkedin: in/alexey-ratnikov

GitHub: [ProUnebit](https://github.com/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, pnpm, 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 связность 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 объёмной событийной моделью.

- Разрабатывал интерактивные спецпроекты и лонгриды с использованием GSAP, внедряя сложные таймлайны и «wow-эффекты».