

# CURRICULUM VITAE



## РЕЗЮМЕ

Имя: Немцев Антон

Дата рождения: 21 мая 1983 года

Гражданство: Украина

Язык: Русский, Украинский, Английский

Статус: Доступен для найма

- С 2000 года являюсь независимым разработчиком.
- Владею полным стеком технологий, необходимых для разработки веб-проектов.
- Представитель организации Web Standards <<http://web-standards.ru/editors/>> в Украине
- Основатель и редактор электронного журнала Frontender Magazine <<http://frontender.info/>>
- Докладчик на международных и локальных конференциях веб-разработчиков
- Эксперт на чемпионате UA Web Challenge <<http://uawebchallenge.com/experts>>

## КОНТАКТЫ

Email: thesilentimp@gmail.com

Skype: ravencry

GitHub: <http://github.com/SilentImp>

LinkedIn: Anton Nemtsev <<http://ua.linkedin.com/pub/anton-nemtsev/3/b1/592/>>

Twitter: @silentimp

Сайт: <http://frontender.info/>

Телефон (UA): +38 (050) 277-38-82

# НАВЫКИ

## РАЗМЕТКА

HTML  
HAML  
Slim  
Jade  
Markdown  
Pug

## СКРИПТЫ

JavaScript  
Coffee  
JQuery  
React.js  
ES 2018

## СТИЛИ

CSS  
SASS  
Compass  
Less  
Stylus  
PostCSS

## БЕКЕНД

PHP  
Node.js

---

## VCS

Git  
Mercurial

## АВТОМАТИЗАЦИЯ

Grunt  
Gulp

## БАЗЫ ДАННЫХ

MySQL  
MongoDB

## ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Photoshop  
Flash  
ActionScript  
Magento  
Sketch

# ОПЫТ

2017-2018:	Работа в компании Template Monster < <a href="https://www.templatemonster.com/">https://www.templatemonster.com/</a> > в качестве ведущего фронтенд-разработчика. Вёл три команды состоящие из восьми фронтенд-разработчиков и расположенные в Киеве, Николаеве и Львове.
2016-2017:	Работа в компании VAIMO < <a href="http://www.vaimo.com/">http://www.vaimo.com/</a> > над магазинами BAUHAUS Sweden < <a href="https://www.bauhaus.se/">https://www.bauhaus.se/</a> > , Jack Daniel's UK < <a href="http://store.jackdaniels.co.uk/">http://store.jackdaniels.co.uk/</a> > , Jack Daniel's DE < <a href="https://www.jackdaniels.de/">https://www.jackdaniels.de/</a> > , Brown-Forman Australia < <a href="http://www.brownforman.com.au/">http://www.brownforman.com.au/</a> > , ONTIME < <a href="https://www.ontime.com/">https://www.ontime.com/</a> > и другими.
2015-2016:	Работа в качестве фронтенд-разработчика в проектах таких студий, как Areto Development < <a href="https://www.aretodev.com/">https://www.aretodev.com/</a> > , Vacay Kit < <a href="http://vacaykit.com/">http://vacaykit.com/</a> > , 3 Way Talk < <a href="https://3waytalk.com/">https://3waytalk.com/</a> > , Yoke Labs.
2014-2015:	Работа в качестве фронтенд-разработчика в проектах таких студий, как Aligned Code < <a href="http://www.alignedcode.com/">http://www.alignedcode.com/</a> > , Binary Garage, Yoke Labs, CB Territory < <a href="https://territory.com.ua/">https://territory.com.ua/</a> > .
2012-2013:	Разработка фронтенда Focal Point для компании Parallels Software
2012:	Работа над фронтендом проекта Giftofoni
2011-2012:	Работа над проектами <a href="http://zn.ua/">http://zn.ua/</a> и <a href="http://znaki.fm/">http://znaki.fm/</a>
2011:	Работа со студией Evil Martians < <a href="http://evilmartians.com/">http://evilmartians.com/</a> > в качестве фронтенд-разработчика и участие в разработке таких проектов, как <a href="http://groupon.ru/">http://groupon.ru/</a> и <a href="http://i-lift.tv/">http://i-lift.tv/</a>
2010-2011:	Разработка фронтенда сайта <a href="http://www.pokeroff.ru/">http://www.pokeroff.ru/</a>
2005-2010:	<p>Разработка проектов для рекламных агентств R.A.M. и Paradigm Consulting Group</p> <p>Работа с брендами Pall Mall, Kent, Camel, Lays, Kinder, Nestle, DreamWorks, MTv, Indesit, Samsung и многими другими.</p> <p>В проектах исполняю роль фронтенд-разработчика и flash-разработчика, включая дизайн, анимацию и программирование на action script.</p>

# ОБРАЗОВАНИЕ

2000-2007

Национальный Технический Университет Украины «Киевский Политехнический Институт»

- Степень специалиста в области разработки электронных устройств
- Степень магистра информационных технологий

1990-2000

Физико-математический лицей

## ДОКЛАДЫ

### ChernivtsiJS

Киев, 23 июня 2018 года

#### Улучшаем чекаут

Интернет эквайринг. Это вообще как?

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/paymentRequestAPI-3>>
- Слайды online <<https://silentimp.github.io/paymentRequestAPI/>>
- Видео <<https://www.youtube.com/watch?v=EZofZgflsDk&t=2s&index=12&list=PLt-pAla9BS41XDcHK49CwzkOjEDB6eJ7q>>

### Front & Day

Киев, 7 апреля 2018 года

#### Улучшаем чекаут

Интернет эквайринг. Это вообще как?

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/paymentRequestAPI-1>>
- Слайды online <<https://silentimp.github.io/paymentRequestAPI/>>

### JavaScript fwdays'18

Киев, 18 марта 2018 года

#### Кодстайл и насилие

Как внедрить и контролировать соглашения по написанию кода в своей команде.

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/codeStyleAndViolenceRu>>
- Слайды online <<https://silentimp.github.io/codeStyleAndViolenceRu/>>
- Видео <[https://www.youtube.com/watch?v=qHlhWxHSi\\_0&index=9&list=PLPcgQFk9n9y8\\_G0Gyh0yqDuiZqy15RLDo](https://www.youtube.com/watch?v=qHlhWxHSi_0&index=9&list=PLPcgQFk9n9y8_G0Gyh0yqDuiZqy15RLDo)>

### НАУ им. Н.Е. Жуковского «ХАИ».

Харьков, 15 марта 2018 года

#### Улучшаем чекаут

Интернет эквайринг. Это вообще как?

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/paymentRequestAPI-2>>
- Слайды online <<https://silentimp.github.io/paymentRequestAPI/>>

---

## Съесть Собаку

Харьков, 15 марта 2018 года

## Кодстайл и насилие

Как внедрить и контролировать соглашения по написанию кода в своей команде.

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/codeStyleAndViolenceRu>>
- Слайды online <<https://silentimp.github.io/codeStyleAndViolenceRu/>>
- Видео <[https://www.youtube.com/watch?v=XkoC18vDO\\_A&list=PLrMnVHTi8Te49s0QY-ZMgP7\\_hj9T-jg1L&index=8](https://www.youtube.com/watch?v=XkoC18vDO_A&list=PLrMnVHTi8Te49s0QY-ZMgP7_hj9T-jg1L&index=8)>

---

## Projector

Киев, 17 февраля 2018 года

## Что нам стоит дом построить?

Давайте поговорим о методах формирования лаяутов. С самого начала.

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/LayoutTalk>>
- Слайды online <<https://silentimp.github.io/LayoutTalk/>>
- Видео <<https://www.youtube.com/watch?v=NrxjgNfsf1s>>

---

## FrontFest

Москва, 18 ноября 2018 года

## Кодстайл и насилие

Как внедрить и контролировать соглашения по написанию кода в своей команде.

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/codeStyleAndViolenceRu>>
- Слайды online <<https://silentimp.github.io/codeStyleAndViolenceRu/>>
- Видео <<https://www.youtube.com/watch?v=HZF3XRNOpGo>>

---

## KharkivCSS

Харьков, 22 апреля 2017 года

## Что нам стоит дом построить?

Давайте поговорим о методах формирования лаяутов. С самого начала.

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/LayoutTalk>>
- Слайды online <<https://silentimp.github.io/LayoutTalk/>>
- Видео <[https://youtu.be/okFs-XoZoxY?list=PLJ5NW5T60Uphxafs2etSYrVYshi\\_V5T1->](https://youtu.be/okFs-XoZoxY?list=PLJ5NW5T60Uphxafs2etSYrVYshi_V5T1->)>

---

## VAIMO Tech Monthly

Киев, 16 марта 2017 года

## Типы в JavaScript

Доклад о типах в JavaScript и принципах преобразования типов.

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/ES6Types>>
- Слайды online <<https://silentimp.github.io/ES6Types/>>

---

## VAIMO Tech Monthly

Киев, 8 февраля 2017 года

## ES6 Введение

Из доклада можно узнать о жизненном цикле спецификаций ECMA-262, о том как можно использовать новые возможности языка до их появления в браузерах и том, как можно использовать ESX в Magento 1 и 2.

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/ES6Intro>>
- Слайды online <<https://silentimp.github.io/ES6Intro/>>

---

## Web Standards Days

Киев, 26 ноября 2016 года

## Вы не знаете CSS!

В докладе рассматривается процесс принятия CSS-спецификаций, интересные черновики и то, почему стоит быть в курсе новинок.

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/youDontKnowCSS>>
  - Слайды online <<https://silentimp.github.io/youDontKnowCSS/>>
-

---

## Web Standards Days

Минск, 29 октября 2016 года

### Вы не знаете CSS!

В докладе рассматривается процесс принятия CSS-спецификаций, интересные черновики и то, почему стоит быть в курсе новинок.

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/youDontKnowCSS>>
- Слайды online <<https://silentimp.github.io/youDontKnowCSS/>>
- Видео <<https://youtu.be/VoA-aQu75Xk>>

---

## KharkivCSS

Харьков, 17 сентября 2016 года

### Вы не знаете CSS!

В докладе рассматривается процесс принятия CSS-спецификаций, интересные черновики и то, почему стоит быть в курсе новинок.

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/youDontKnowCSS>>
- Слайды online <<https://silentimp.github.io/youDontKnowCSS/>>
- Видео <<https://youtu.be/O4kiMLPeNGw?list=PLJ5NW5T60UphOVDsbAC97JQ2KEprVgh2r>>

---

## Nordic.js

Стокгольм, 8 сентября 2016 года

### Лайт-толк «Вы не знаете CSS!»

В докладе рассматривается процесс принятия CSS-спецификаций, интересные черновики и то, почему стоит быть в курсе новинок.

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/youDontKnowCSSEn>>
- Слайды online <<https://silentimp.github.io/youDontKnowCSSEn/>>
- Видео <<https://youtu.be/Yr7kY7wwcl0>>

---

## Web Standards Days

Киев, 28 ноября 2015 года

### Offline first

Этот доклад расскажет что представляет собой подход к разработке «offline first» и какую выгоду он может принести

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/offline-first>>
- Слайды online <<http://silentimp.github.io/offline-first/>>

---

## Web Standards Days

Минск, 31 октября 2015 года

### Offline first

Этот доклад расскажет что представляет собой подход к разработке «offline first» и какую выгоду он может принести

- Видео <<https://youtu.be/f1DVxtjiBc4?t=19398>>
- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/offline-first>>
- Слайды online <<http://silentimp.github.io/offline-first/>>

---

## IT ФОРУМ

Киев, 24 мая 2015 года

### Offline first

Этот доклад расскажет что представляет собой подход к разработке «offline first» и какую выгоду он может принести

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/offline-first>>
  - Слайды online <<http://silentimp.github.io/offline-first/>>
-

---

## Web Standards Days

Рига, 24 мая 2014 года

### Локализация и интернационализация

Этот доклад проводит поверхностный обзор стандартов, касающихся интернационализации программных продуктов и затрагивает практический процесс локализации. Локализация проводится с помощью библиотек i18next и l20n

- Видео <<http://vimeo.com/90835630>>

---

## Frontend Dev Conf 2014

Минск, 24 августа 2014 года

### WebGL и быстрый геймдев

Доклад рассказывает о быстром создании игр с использованием WebGL и Three.js

- Видео <<https://www.youtube.com/watch?v=ROiVmJ1DPL4>>
- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/threejs-gaming/tree/master/production>>

---

## РИТ++ 2014

Москва, 14 апреля 2014 года

### Локализация и интернационализация

Этот доклад проводит поверхностный обзор стандартов, касающихся интернационализации программных продуктов и затрагивает практический процесс локализации. Локализация проводится с помощью библиотек i18next и l20n

- Видео <<http://vimeo.com/90835630>>

---

## DUMP 2014

Екатеринбург, 14 марта 2014 года

### Локализация и интернационализация

Этот доклад проводит поверхностный обзор стандартов, касающихся интернационализации программных продуктов и затрагивает практический процесс локализации. Локализация проводится с помощью библиотек i18next и l20n

- Видео <<http://vimeo.com/90835630>>
- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/localizaion>>
- Слайды online <<http://silentimp.github.io/localizaion>>

---

## DUMP 2014

Екатеринбург, 14 марта 2014 года

### Один год с Frontender Magazine

Цели, планы на будущее, история и отчет о том, чего удалось добиться за год

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/FrontenderMagazinePresentation>>
- Слайды online <<http://silentimp.github.io/FrontenderMagazinePresentation>>

---

## Web Standards Days

Киев, 26 октября 2013 года

### Потерянные спецификации

Вебом правят спецификации. Многие из них нам хорошо знакомы. О некоторых успели позабыть. А о каких-то — вовсе никогда не слышали. Мы отправимся на поиски потерянных JavaScript API, чтобы использовать сокрытые в них возможности в угоду себе и во имя удовлетворения самых страстных своих желаний, которые так долго не решались озвучить

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/lost-specs>>
- Слайды <<http://webstandardsdays.ru/2013/10/26/lost-specs.zip>>
- Слайды online <<http://silentimp.github.io/lost-specs/>>

---

## Web Not Bombs

Минск, 19 сентября 2013 года

### Lazy Game Dev

Доклад про ленивую разработку казуальных игр с использованием JavaScript и DOM

---

---

## Web Not Bombs

Минск, 19 сентября 2013 года

## Журнал Frontender Magazine

О том, зачем он был создан и откуда берутся фронтенд-разработчики

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/aboutFrontenderMagazine>>
- Слайды online <<http://silentimp.github.io/aboutFrontenderMagazine/>>

---

## ITSea

Казантип, 22 августа 2013

## Lazy Game Dev

Доклад про ленивую разработку казуальных игр с использованием JavaScript и DOM

---

## KharkivJS

Харьков, 22 июня 2013

## Lazy Game Dev

Доклад про ленивую разработку казуальных игр с использованием JavaScript и DOM

- Видео <<http://www.youtube.com/watch?v=G3J2-BFdUt8>>

---

## DUMP 2013

Екатеринбург, 24 мая 2013 года

## Lazy Game Dev

Доклад про ленивую разработку казуальных игр с использованием JavaScript и DOM

- Видео <<https://www.youtube.com/watch?v=6K5UPIY0fy8&index=5&list=PLRdS-n5seLRpVRDbIlg0KDFr5V4RlvaDiR>>

---

## ПИТ++ 2013

Москва, 23 апреля 2013 года

## Lazy Game Dev

Доклад про ленивую разработку казуальных игр с использованием JavaScript и DOM

- Видео <<https://vimeo.com/74731054>>
- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/LazyGameDev>>
- Слайды online <<http://silentimp.github.io/LazyGameDev/>>

---

## Web Standards Days

Москва, 24 ноября 2012 года

## Паттерны JavaScript

Что это такое, почему это стоит использовать, основные паттерны и примеры их использования с обоснованием актуальности

- Видео <<http://tech.yandex.ru/events/yagosti/wsd-msk-nov-2012/talks/455/>>
- Слайды <<http://webstandardsdays.ru/2012/11/24/patterns.zip>>

---

## KharkivJS

Харьков, 15 декабря 2012 года

## Несколько забавных трюков, которые можно использовать в ленивой разработке игр

---

## Web Standards Days

Киев, 13 октября 2012 года

## На грани возможного

3D и 2D-анимация и эмоции в веб с помощью CSS

---

## Fronteers Jam Session

Амстердам, 3 октября 2012 года

## Несколько забавных трюков, которые можно использовать в ленивой разработке игр

- Видео <<http://fronteers.nl/congres/2012/jam-session/some-funny-css-tricks-you-may-use-in-lazy-game-dev-anton-nemtsev>>



---

## Web Standards Days

Санкт-Петербург, 23 июня

2012 года

### На грани возможного

3D и 2D-анимация и эмоции в веб с помощью CSS

---

## РИТ++ 2012

Москва, 2 апреля 2012 года

### На грани возможного

3D и 2D-анимация и эмоции в веб с помощью CSS

- Видео <<https://vimeo.com/channels/wstdays/47083690>>
- Слайды <<http://webstandardsdays.ru/2012/04/02/pres/3d-emotional.zip>>

---

## Web Standards Days

Москва, 13 декабря 2011 года

### Редактирование HTML в браузере

Как должно быть, как есть, и зачем это вообще нужно

---

## Web Standards Days

Минск, 29 октября 2011 года

### Редактирование HTML в браузере

Как должно быть, как есть, и зачем это вообще нужно

- Видео <<https://vimeo.com/channels/wstdays/33214437>>
- Слайды <<http://webstandardsdays.ru/2011/10/29/editable.zip>>

---

## Web Standards Days

Киев, 22 октября 2011 года

### Редактирование HTML в браузере

Как должно быть, как есть, и зачем это вообще нужно

---

## Web Standards Days

Киев, 18 сентября 2010 года

### Обзор новых API JavaScript

HTML5 и самостоятельные черновики W3C

- Видео <<https://vimeo.com/channels/wstdays/17246164>>
- Слайды <<http://webstandardsdays.ru/2010/09/18/javascript-api.zip>>

---

## Web Standards Days

Рига, 22 мая 2010 года

### HTML5 и CSS3

Эволюция веб-стандартов

- Слайды <<http://webstandardsdays.ru/2010/05/22/pres/html5.zip>>