

CURRICULUM VITAE



РЕЗЮМЕ

Имя: Немцев Антон

Дата рождения: 21 мая 1983 года

Гражданство: Украина

Язык: Русский, Украинский, Английский

Статус: Доступен для найма

- С 2000 по 2016 год являлся независимым разработчиком. Продался корпорациям.
- Владею полным стеком технологий, необходимых для разработки веб-проектов.
- Представитель организации Web Standards <<http://web-standards.ru/>> в Украине
- Основатель и редактор электронного журнала Frontender Magazine
- Докладчик на международных и локальных конференциях веб-разработчиков
- Эксперт на чемпионате UA Web Challenge
- Член орг. комитета конференции JS Nation

КОНТАКТЫ

EMail: newsilentimp@gmail.com

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

LinkedIn: Anton Nemtsev <<https://www.linkedin.com/in/silentimp/>>

Twitter: @silentimp

Сайт: <http://frontender.info/>

Телефон (NL): +31 (62) 184-72-77

Телефон (UA): +38 (050) 277-38-82

НАВЫКИ

РАЗМЕТКА	СКРИПТЫ	СТИЛИ	БЕКЕНД
HTML	JavaScript	CSS	PHP
HAML	Coffee	SASS	Node.js
Slim	JQuery	Compass	
Jade	React.js	Less	
Markdown	Remix.js	Stylus	
Pug	ES NEXT	PostCSS	
	TypeScript		

VCS	АВТОМАТИЗАЦИЯ	БАЗЫ ДАННЫХ	ДОПОЛНИТЕЛЬНО
Git	Grunt	MySQL	Photoshop
Mercurial	Gulp	MongoDB	Flash
	Webpack		ActionScript
	Docker		Magento
	GitLab CI		Sketch

ОПЫТ

- 2024-: Работа в Datasniper в роли Software Engineer. Создал и поддерживаю фронтенд-гильдию в компании, что бы убедиться в единообразии принимаемых решений. Принимал активное участие в создании фронтенд-архитектуры. Построил систему деплоя для фронтенда, которая включает библиотеку переиспользуемых пайплайн-скриптов и терраформ конфигурацию. Предоставляю возможности обучения и подталкиваю коллег к тому, что бы они ими пользовались. Делаю доклады внутри компании.
-
- 2023-2024: Работа в i3d.net в роли Staff Engineer. Отличная возможность построить конкурента Amazon AWS практически с нуля.
-
- 2021-2023: Работа в Amazon AWS в качестве фронтенд-разработчика. Я разрабатывал RDS Ops Console в рамках AWS. Эта консоль только для внутреннего пользования, которая нужна, что бы решать проблемы связанные с работой баз данных. Я создал дорожную карту для развития фронтенда в продукте, наладил контроль стиля кода и тестирование, создал систему, с помощью которой пользователи могут оставлять отзывы о работе консоли и многое другое.
-
- 2019-2021: Работа в компании Werkspot <<https://werkspot.nl/>> в качестве фронтенд-разработчика. Среди прочего разработал системы переводов, менеджмента форм, внедрил гриды.
-
- 2017-2018: Работа в компании Template Monster <<https://www.templatemonster.com/>> 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 <<http://www.vaimo.com/>> над магазинами BAUHAUS Sweden <<https://www.bauhaus.se/>> , Jack Daniel's UK <<http://store.jackdaniels.co.uk/>> , Jack Daniel's DE <<https://www.jackdaniels.de/>> , Brown-Forman Australia <<http://www.brownforman.com.au/>> , ONTIME <<https://www.ontime.com/>> и другими.
-
- 2015-2016: Работа в качестве фронтенд-разработчика в проектах таких студий, как Areto Development <<https://www.aretodev.com/>> , Vacay Kit <<http://vacaykit.com/>> , 3 Way Talk <<https://3waytalk.com/>> , Yoke Labs.
-
- 2014-2015: Работа в качестве фронтенд-разработчика в проектах таких студий, как Aligned Code <<http://www.alignedcode.com/>> , Binary Garage, Yoke Labs, CB Territory <<https://territory.com.ua/>> .
-
- 2012-2013: Разработка фронтенда Focal Point для компании Parallels Software
-
- 2012: Работа над фронтеном проекта Giftofoni
-
- 2011-2012: Работа над проектами <http://zn.ua/> и <http://znaki.fm/>
-
- 2011: Работа со студией Evil Martians <<https://evilmartians.com/>> в качестве фронтенд-разработчика и участие в разработке таких проектов, как <http://groupon.ru/> и <http://i-lift.tv/>
-

2010-2011:	Разработка фронтенда сайта http://www.pokeroff.ru/
2005-2010:	Разработка проектов для рекламных агентств R.A.M. и Paradigm Consulting Group Работа с брендами Pall Mall, Kent, Camel, Lays, Kinder, Nestle, DreamWorks, MTV, Indesit, Samsung и многими другими. В проектах исполняю роль фронтенд-разработчика и flash-разработчика, включая дизайн, анимацию и программирование на action script.

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

Черновцы, 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=PLtpAla9BS41XDchK49CwzkOjEDB6eJ7q>>

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>

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/>>

Сесть 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>

Projector

Киев, 17 февраля 2018 года

Что нам стоит дом построить?

Давайте поговорим о методах формирования ляяутов. 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>>

ChernivtsiJS

Черновцы, 10 июня 2017 года

Что нам стоит дом построить?

Давайте поговорим о методах формирования ляяутов. С самого начала.

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/LayoutTalk>>
- Слайды online <<https://silentimp.github.io/LayoutTalk/>>
- Видео <<https://www.youtube.com/watch?v=stdZDiUfWH8>>

KharkivCSS

Харьков, 22 апреля 2017 года

Что нам стоит дом построить?

Давайте поговорим о методах формирования ляяутов. 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->

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 <<https://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 <<https://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 <<https://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 скрытые 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 <<https://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-n5seLRpVRDblg0KDFr5V4RlvaDiR>>

РИТ++ 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://frontereers.nl/congres/2012/jam-session/some-funy-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>>