



## Szenes Márton Miklós

Születési idő: 2003.10.03.

Telefonszám: +36 20 446 6393

Email:  
[szenes.marton.miklos@kszk.bme.hu](mailto:szenes.marton.miklos@kszk.bme.hu)

Weboldal: [spyro1.github.io](https://spyro1.github.io)

### > Bemutatkozás <

Másodéves BME-s mérnökinformatikus hallgató vagyok, akit motiválnak a kihívások, és új dolgok megismerése, valamint elsajátítása. Igényes vagyok a munkámra, mindig törekszem a legjobbat nyújtani, még ha nem is kiemelkedő fontosságú a feladat.

Pályakezdőként keresek gyakornoki munkalehetőséget, hogy az egyetemen és önállóan megszerzett tudásomat hasznosítani tudjam, ezáltal pedig még jobban elmélyítsem azt egy valós vállalati környezetben.

### > Nyelvtudás <

Angol B2 – Folyékony társalgási és szakmai szinten

### > Hobbik <

- > Zongorázás
- > Programozás
- > Utazás

## > SZAKMAI TAPASZTALAT

Az elmúlt években több projektben is részt vettem, mind egyéni fejlesztő, csapatjátékos és projektvezető is. Készítettem asztali alkalmazásokat, illetve mostanában webalkalmazások és weboldalak fejlesztésével kezdtem el jobban foglalkozni frontend és backend részről is.

2025-től a KSK DevTeam, azaz a Kollégiumi Számítástechnikai Kör Fejlesztői csapatának vezetője lettem, ahol több projektért feleltem és fejlesztettünk közösen szaktársaimmal.

## > TANULMÁNYOK

Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem  
VIK | Mérnökinformatikus szak  
2023 – Jelen

Tanulmányaim során az alábbi területekkel ismerkedtem meg mélyebben:

- > Projekt menedzsment
- > Objektum Orientált Programozás
- > Web Api fejlesztés
- > Frontend fejlesztés és design
- > Dokumentáció készítés

## > KÉSZSÉGEK

- > Python – Web Api fejlesztés (Flask)
- > C, C++ – Programozás alapjainak ismerete
- > C# .NET, Java – OO programozás, UI felület
- > HTML, CSS, JavaScript, SQL – Web fejlesztés
- > Kotlin – Modern programozás
- > Problémamegoldó készség
- > Egzakt kommunikáció

## > CÉLJAIM

Rövidtávú céljaim közé tartozik a Kotlin nyelv mélyebb megismerése, Android és multiplatform appok fejlesztésének elsajátítása, valamint Full-stack fejlesztői ismeretek megszerzése.

Ezen felül egy gyakornoki pozíció elvállalása, amivel szakmai tudásomat a való életbe is át tudjam ültetni és hasznosítani azt egy éles projektben.

Hosszútávú céljaim közé sorolnám egy saját játékprogram elkészítését majd, illetve egyetem befejeztével egy team leader / projekt menedzseri pozíció megpályázását.