



Szenes Márton Miklós

Születési idő: 2003.10.03.

Telefonszám: +36 20 446 6393

Email: marciszenes@gmail.com

Weboldal: spyro1.github.io

> Bemutakozás <

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 KSZK 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.