

UMIEJĘTNOŚCI

# Marcin Głąb

## Portfolio:

https://github.com/TheMarcinGlab



661-844-835



marcinglabppx@gmail.com

**Twarde:** Java, Spring Boot, Hibernate, bazy dancyh Oracle, MySQL, HTML, CSS, JavaScript, TypeScript, Angular, Git, Maven, Docker, Python, uczenie maszynowe, głębokie uczenie, biblioteka YOLO Python

Umiejętności miękkie obejmują zarządzanie zespołem, radzenie sobie ze stresem i emocjami, budowanie efektywnych zespołów, delegowanie zadań, doskonała komunikatywność, gotowość do przyjmowania nowych wyzwań, organizacja spotkań, planowanie i koordynacja zadań, efektywna praca grupowa, obsługa klientów i prowadzenie spotkań biznesowych, znajomość zasad etykiety biznesowej, umiejętność negocjacji, organizacja wydarzeń, interpretacja mowy ciała, tworzenie ofert sponsorskich, redagowanie oficjalnej korespondencji, umiejętność publicznego wystąpienia, a także nawiązywanie i utrzymywanie współpracy z renomowanymi firmami, takimi jak Bogdanka, Totalizator Sportowy Lotto, PepsiCo, Doritos, Lipton, Red Bull, oraz PwC.

**EDUKACJA** 

• 2022- **OBECNIE** 

POLITECHNIKA LUBELSKA

Inżynier

Informatyka - 3 rok

## PROJEKTY NA GITHUB'IE

### 1. Sklep e-commerce

Sklep posiada funkcję pobieranie oraz wyświetlania produktów z bazy danych MySQL, jest zaimplementowana funkcji dodawania do koszyka oraz zamawiania produktów na wskazany adres wraz z walidacją danych. Dostępna jest również funkcja logowania przy użyciu OKTA

### Użyte technologie

**Frontend**: HTML, CSS, TypeScript, Angular **Backend**: Java, SpringBoot, Hibernate

Baza danych MySQL

## 2. Portal o pracę

Portal o pracę umożliwia stworzenie konta rekrutera oraz osoby poszukującej pracy. Można wystawiać ogłoszenia w danej lokalizacji i danymi wymaganiami oraz analogicznie wyszukiwać oraz aplikować na dane stanowiska.

### Użyte technologie

**Frontend**: HTML, CSS, JavaScript, Thymeleaf **Backend**: Java, SpringBoot, Hibernate

Baza danych MySQL

## PROJEKTY NA GITHUB'IE

## 3. Rozpoznawanie obrazów za pomocą biblioteki YOLO

Język programowania: Python

## 4. Śledzenie twarzy

Język programowania: Python

#### **KARIERA**

•	<b>2023 - OBECNIE</b>	SENATOR POLITECHNIKI LUBELSKIEJ
•	2023 - OBECNIE	PRZEWODNICZĄCY KOMISJI WSPÓŁPRACY SAMORZĄDU STUDENCKEIGO POLITECHNIKI LUBELSKIEJ
•	2022 - OBECNIE	RADNY MŁODZIEŻOWEGO SEJMIKU WOJEWÓDZTWA ŚWIĘTOKRZYSTKIEGO
•	2023 - OBECNIE	PRZEWODNICZĄCY RADY WYDZIAŁOWEJ SAMORZĄDU STUDENCKEIGO POLITECHNIKI LUBELSKIEJ
•	2023 - OBECNIE	RADNY RADY WYDZIAŁU ELEKTROTECHNIKI I INFORMATYKI POLITECHNIKI LUBELSKIEJ
•	2023 - 2024	PRZEWODNICZĄCY SEKCJI WSPÓŁPRACY JUWENALIA POLITECHNIKI LUBELSKIEJ 2024
•	2024	WSPÓŁORGANIZATOR ZJAZDU FORUM UCZELNI TECHNICZNYCH
•	2024	KOMISJIA WSPÓŁPRACY FORUM UCZELNI TECHNICZNYCH
•	2024	KOMISJIA WSPÓŁPRACY

PRALEMENTU STUDENTÓW RZECZPOSPOLITEJ POLSKIEJ

#### ZAINTERESOWANIA

- . EKONOMIA
- KRYTPOWALUTY
- BLOCKHAIN
- RYNKI MIĘDZYNARODOWE
- GIEŁDA
- JAZDA NA NARTACH
- PŁYWANIE
- · ERGOMETR WIOŚLARSKI
- · CZYTANIE KSIĄŻEK
- · MEDYTACJA
- · FIZYKA KWANTOWA

#### **PODSUMOWANIE**

Jestem młodą, ambitną osobą, gotową na przyjęcie nowych wyzwań. Na co dzień kieruję trzema zespołami, których łączna liczba członków wynosi 20. Z łatwością przyswajam nowe umiejętności i podejmuję powierzone mi zadania z najwyższą starannością. Pasjonuje mnie nieustanne poszerzanie horyzontów, a eksploracja nowych technologii dostarcza mi ogromnej satysfakcji.