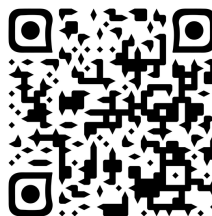


МИЦКЕВИЧ АЛЕКСЕЙ

JUNIOR DEVELOPER

+7 926 300-00-47 <https://github.com/TrueBadur>
30.09.1989 aleks.mitskevich@gmail.com

E-VERSION



КОМПЕТЕНЦИИ

ЯЗЫКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

C Python C++ Bash JS PHP

ТЕХНОЛОГИИ

Git UNIX OpenCL HTML CSS Docker
Pandas Sklearn Photoshop 3ds max

ЗНАНИЯ

Алгоритмы Структуры данных Машинное обучение
Линейная алгебра Компьютерная графика WEB
Системное администрирование

ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

LIBFT

Переписанная самостоятельно стандартная библиотека Си. Библиотека впоследствии была расширена реализацией AVL дерева, динамического массива, хэш таблицы; функциями `get_next_line` и `printf`, а также блоком функций для работы с OpenCL.

FDF

Приложение для отображения высотных карт в 3D. Реализовано на основе матричных преобразований точек исходного объекта (карты), а также алгоритма Брезенхема. Работа велась в команде из 2 человек.

FRACT_OI

Приложение для визуализации фрактала Манделброта и Джулии и их производных. Проект написан на Си с использованием OpenCL для параллельных вычислений. Реализован UI позволяющий переключаться между фракталами, а так же сохранять и загружать интересные позиции.

LEMIN

Приложение которое ищет оптимальный node disjoint способ перевести N объектов из одной точки невзвешенного, ненаправленного графа в другую. Для поиска пути был использован алгоритм Дейкстры с потенциалами и разделение нод по Суурбалле.

COREWAR

Командный проект, основанный на *одноименной игре*, состоящий из двух частей: asm - компилятор ассемблер-подобного кода "чемпионов" в исполняемый на виртуальной машине байт-код. corewar - виртуальная машина исполняющая байт-код "чемпионов" и следящая за ходом игры.

ИНТЕРЕСЫ

ПОМИМО ПРОГРАММИРОВАНИЯ

- Сноуборд и горные лыжи
- Экстремальные виды спорта
- Настольные и компьютерные игры
- Архитектура

ОБРАЗОВАНИЕ

СТУДЕНТ

Школа программирования 21 (Ecole42)

2018 - ... Москва

СПЕЦИАЛИСТ

МГУГиК (МИГАиК)

2007 - 2013 Москва

Специалист в области архитектуры гражданских и промышленных зданий и сооружений.

ОПЫТ РАБОТЫ

ВЕДУЩИЙ АРХИТЕКТОР 3D ВИЗУАЛИЗАТОР

ГАУ НИиПИ Градплан Москвы

2017 - 2018 Москва

- Моделирование и визуализация экстерьерных решений.
- Ведение проектов.
- Изучение новых технологий в области 3D и обучение им сотрудников.
- Написание скриптов для оптимизации рабочего процесса.

ДОСТИЖЕНИЯ

GAMESJAM: GAMM

35 место из 103 финалистов

2014 Москва

GAMES JAM 2014

7 место из 57 проектов

2014 Москва

SET-MIPT HACK

участник

2019 Москва

САМООБУЧЕНИЕ

АЛГОРИТМЫ: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА. МЕТОДЫ

[Stepik](#)

ОСНОВЫ РАЗРАБОТКИ НА C++: БЕЛЫЙ ПОЯС

[Coursera](#)

PYTHON: ОСНОВЫ И ПРИМЕНЕНИЕ

[Stepik](#)

CALCULUS ONE

[Coursera](#)

OPEN MACHINE LEARNING COURSE

[mlcourse.ai](#)