|  |  |
| --- | --- |
|  | Резюме  Альбертас Версекис,  Архитектор, Team Lead,  Ведущий инженер-программист  **Контактная информация**  **Tel +7(926)490 8337**  LinkedIn [Versekis | LinkedIn](https://www.linkedin.com/in/albertas-versekis-a1436167/) |

|  |  |
| --- | --- |
| Краткий обзор опыта  Ведущий Java пргораммист с 24-летним опытом разработок.  Высокий уровень опыта в архитектуре, проектировании и разработке сложных приложений, систем и т.д. Глубокие знания в Java, Atlassian JDK , Kotlin, Web Services, Spring Boot, Spring WebFlux, NodeJS, Nest, React, OpenShift, Docker, Kubernetes , JavaScript, TypeScript, MySQL, PostgreSQL, Oracle, MongoD, Hibernate  Сильные навыки ООП.  Знание основных форматов данных онлайн обучающих систем IMS QTI, WebTex, MathML, QCML, а так же численного интегрирования и технологии кватарнионов. | **Области специализации:** Разработка различных сложных систем. Опыт проектирования/разработки симуляторов космических полетов, образовательных систем, авторских инструментов, астрономических проектов и т.д.  Высшее образование по специальности инженер-математик.  Английский продвинутый |

## **Технические навыки:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Платформа/ОС** | Microsoft Windows , Mac OS, Linux |
| **Средтва контроля версий** | Win CVS, SVN, Git |
| **Протоколы** | TCP/IP, HTTP, HTTPS |
| **Tools** | PhpMyAdmin, IntelliJ IDEA, Android Studio, WebStorm, MS Visio, Dynatrace, Oxygen, Postman, Selenium, PgAdmin, OpenServer |
| **APIs и технологии** | REST, OpenGL, Maple, DirectX, SQL, NoSQL |
| **Языки программирования:** | Java, JavaScript, Python, Kotlin |
| **Стиль работы** | Высокообщительный и целеустремленный специалист. Лидер команды. Координация задач.  Полностью способен как работать, так и руководить в соответствии с принципами SCRUM. |

Опыт работы

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Позиция** | **Компания** | **Период** |
| **Ведущий Java программист** | Rosbank | Апрель 2023 – наст. время |
| **Ведущий Java программист** | Wiley | Май 2006 – Январь 2023 |
| **Java программист** | Wiley | Ноябрь 2002 – Май 2006 |
| **Программист** | Maris Technology | Июль 1998 – Ноябрь 2002 |

Опыт работы в проектах

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название проекта:** | **Question Authoring Portal (QAP)** | **2020 – настоящее время** |
| Роль | **Архитектор, Team Lead, Ведущий инженер-программист** | |
| Краткое описание проекта | Целью проекта является разработка микросервисов в веб-портале для управления авторскими вопросами в системе WileyPLUS. Процесс разработки включает в себя проектирование, программирование, тестирование и отладку. | |
| Размер и структура команды | 4 Java программиста, 2 тестера | |
| Пользователи | Вендоры, Авторы | |
| Платформа | Windows, MacOS, Linux | |
| Средства разработки | * PhpMyAdmin, IntelliJ IDEA, Oxygen, WebStorm, Dynatrace, Postman | |
| Обязанности | * Выбор технологии и разработка архитектуры. Проектирование баз данных (Oracle, MySQL) * План развития (оценки, разделение задач; распределение ресурсов и управление ими). * Разработка интерфейса/бэкенда * Исследования | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название проекта:** | **Question Authoring Tools for WileyPLUS System E4/E5 (EQAT)** | **2019 – настоящее время** |
| Роль | **Архитектор, ведущий Java программист** | |
| Краткое описание проекта | Целью проекта является разработка инструментов для создания вопросов для системы WileyPLUS E4/E5. Процесс разработки включает в себя проектирование, программирование, тестирование и отладку. | |
| Размер и структура команды | 4 Java программиста, 2 тестера | |
| Пользователи | Вендоры, Авторы | |
| Платформа | Windows | |
| Средства разработки | * PhpMyAdmin, Postman, Maple, WebEQ, MathFlow, Diploma, Respondus, MarvinSketch, IntelliJ IDEA, Oxygen, WebStorm, Dynatrace | |
| Обязанности | * Выбор технологии и разработка архитектуры. Проектирование баз данных (Oracle, MySQL) * План развития (оценки, разделение задач; распределение ресурсов и управление ими). * Разработка интерфейса/бэкенда * Программирование. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название проекта:** | **Question Authoring Tools for WileyPLUS System E4 / E3 (EQAT)** | **2003 – 2019** |
| Роль | **Архитектор, Team Lead, Ведущий Java программист** | |
| Краткое описание проекта | Целью проекта является разработка инструментов для создания вопросов для системы WileyPLUS E4. Процесс разработки включает в себя проектирование, кодирование, тестирование и отладку. | |
| Размер и структура команды | 4 Java программиста, 1 тестер | |
| Пользователи | Вендоры, Авторы | |
| Платформа | Windows, Mac OS | |
| Средства разработки | * PhpMyAdmin, Postman, Maple, WebEQ, Diploma, Respondus, MarvinSketch, IntelliJ IDEA, Oxygen | |
| Обязанности | * Выбор технологии и разработка архитектуры. * План развития (оценки, разделение задач; распределение ресурсов и управление ими). * Разработка интерфейса/бэкенда * Исследования.. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название проекта:** | **Math Symbolic Notation question type for WileyPLUS System E4 (MathPad)** | **2005 – 2010** |
| Роль | **Архитектор, Teamlead, Ведущий Java программист** | |
| Краткое описание проекта | Целью проекта является разработка нового типа математических вопросов для системы WileyPLUS E4. Процесс разработки включает в себя проектирование, кодирование, тестирование и отладку. | |
| Размер и структура команды | 6 Java программиста, 2 Flash программиста, 1 тестер | |
| Пользователи | Вендоры, Авторы, WileyPLUS E4 студенты | |
| Платформа | Windows, Mac OS | |
| Средства разработки | * PhpMyAdmin, Maple, WebEQ, IntelliJ IDEA, Oxygen | |
| Обязанности | * Выбор технологии и разработка архитектуры. * План развития (оценки, разделение задач; распределение ресурсов и управление ими). * Разработка интерфейса/бэкенда * Исследования. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название проекта:** | **Chemical Symbolic Notation question type for WileyPLUS System E4 (ChemPad)** | **2006 – 2007** |
| Роль | **Архитектор, Teamlead, Ведущий Java программист** | |
| Краткое описание проекта | Целью проекта является разработка нового типа химических вопросов для системы WileyPLUS E4. Процесс разработки включает в себя проектирование, кодирование, тестирование и отладку. | |
| Размер и структура команды | 6 Java программиста, 2 Flash программиста, 1 тестер | |
| Пользователи | Вендоры, Авторы, WileyPLUS E4 студенты | |
| Платформа | Windows, Mac OS | |
| Средства разработки | * Maple, WebEQ, IntelliJ IDEA, Oxygen | |
| Обязанности | * Выбор технологии и разработка архитектуры. * План развития (оценки, разделение задач; распределение ресурсов и управление ими). * Разработка интерфейса/бэкенда * Исследования. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название проекта:** | **Kets de Vries Global Executive Leadership Inventory (GELI)** | **2004 – 2005** |
| Роль | **Архитектор, Teamlead, Ведущий инженер-программист** | |
| Краткое описание проекта | Целью проекта является разработка идеального учебного пособия для многонациональных организаций, которые стремятся привлечь, обучить и удержать лучших и ярчайших лидеров следующего поколения. GELI - это инструмент, который помогает руководителям оценивать свои лидерские качества и потенциал путем сбора и анализа рейтинговых данных от людей, с которыми работает руководитель, от их менеджеров до коллег и непосредственных подчиненных. | |
| Размер и структура команды | 3 Java программиста, 2 XML разработчика, 1 тестер | |
| Пользователи | GELI пользователи | |
| Платформа | Windows, Mac OS | |
| Средства разработки | * IntelliJ IDEA | |
| Обязанности | * Выбор технологии и разработка архитектуры. * План развития (оценки, разделение задач; распределение ресурсов и управление ими). * Исследования. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название проекта:** | **WileyPLUS System (Edugen)** | **2002 – 2009** |
| Роль | **Ведущий Java программист** | |
| Краткое описание проекта | Целью проекта является разработка системы электронного обучения для преподавателей и студентов. | |
| Размер и структура команды | 6 Java прораммиста, 3 XML разработчика, 4 тестера | |
| Пользователи | WileyPLUS E4 студенты и интструкторы | |
| Платформа | Windows, Mac OS | |
| Средства разработки | * Maple, WebEQ, MarvinSketch, IntelliJ IDEA, Oxygen | |
| Обязанности | * Разработка тестовой части системы EDUGEN и инструментов для создания вопросов | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название проекта:** | **Content production WileyPLUS System courses** | **2004 – 2005** |
| Роль | **Руководитель проектов WileyPLUS Anton, Dowson etc.** | |
| Краткое описание проекта | Целью проекта является создание контента и вопросов для системы WileyPLUS. | |
| Размер и структура команды | 2 Java программиста, 3 XML разработчика, 2 тестера | |
| Пользователи | WileyPLUS студенты и интструкторы | |
| Платформа | Windows, Mac OS | |
| Средства разработки | * UltraEdit, MSVisio, IntelliJ IDEA, IssueView | |
| Обязанности | * Управление командой (оценки, разделение задач; распределение ресурсов и управление ими). * Проектирование и разработка инструмента рендеринга MathML (MathTool) для онлайн курсов WileyPLUS | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название проекта:** | **Edugen.**  **Maris Technologies LTD.** | **2000 –2002** |
| Роль | **Java developer** | |
| Краткое описание проекта | Цель проекта - создать Edugen уникальный механизм электронного обучения на основе XML, предоставляющий интерактивные онлайн-курсы. | |
| Размер и структура команды | 2 Java программиста, 3 XML разработчика | |
| Пользователи | Вендоры, Авторы, Edugen студенты | |
| Платформа | Windows, Mac OS | |
| Средства разработки | * IntelliJ IDEA, UltraEdit, MSVisio, IssueView | |
| Обязанности | * Управление командой (оценки, разделение задач; распределение ресурсов и управление ими). * Проектирование и разработка инструмента рендеринга MathML (MathTool) для онлайн курсов WileyPLUS. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название проекта:** | **Redshift deluxe**  **Maris Technologies LTD** | **2000 – 2000** |
| Роль | **Java программист** | |
| Краткое описание проекта | Целью проекта является создание образовательного компакт-диска с множеством интерактивных апплетов | |
| Размер и структура команды | 1 Java программист | |
| Пользователи | **Redshift deluxe студенты** | |
| Платформа | Windows, MacOS | |
| Средства разработки | * VisualCafe, Visual J++ | |
| Обязанности | * Java программирование | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название проекта:** | **Redshift college**  **Maris Technologies LTD** | **1999 – 2000** |
| Роль | **Java программист** | |
| Краткое описание проекта | Целью проекта является создание образовательного компакт-диска с множеством интерактивных апплетов | |
| Размер и структура команды | 2 Java программиста, 2 тестера | |
| Пользователи | **Redshift college студенты** | |
| Платформа | Windows, MacOS | |
| Средства разработки | * VisualCafe, Visual J++ | |
| Обязанности | * Java программирование | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название проекта:** | **Titanic: Challenge of Discovery**  **Maris Technologies LTD** | **1998 – 1999** |
| Роль | **C++/DirectX программист** | |
| Краткое описание проекта | Целью проекта является создание стратегии / симуляционной игры, которая включает в себя немного образования. Titanic: Challenge of Discovery ставит вас во главе подводной археологической команды, которой поручено найти три различных известных затонувших корабля: римскую галеру Isis, немецкий линкор Bismark, а затем корабль, играющий главную роль, "Титаник". | |
| Размер и структура команды | 5 C++ программиста | |
| Пользователи | Titanic: Challenge of Discovery пользователи | |
| Платформа | Windows | |
| Средства разработки | * Borland | |
| Обязанности | * C++ Программирование | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название проекта:** | **RedShift 3.**  **Maris Technologies LTD** | **1997 – 1998** |
| Роль | **C++ программист** | |
| Краткое описание проекта | Цель проекта - создать образовательный ресурс и мощный инструмент для всех, кто интересуется астрономией. RedShift 3 - это идеальный настольный планетарий как для обычных звездочетов, так и для профессионалов. | |
| Размер и структура команды | 5 C++ программист | |
| Пользователи | Redshift 3 пользователи | |
| Платформа | Windows, Mac OS | |
| Средства разработки | * Borland | |
| Обязанности | * программирование | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название проекта:** | **Космический полет на станцию “Мир”**  **Центр подготовки космонавтов имени Ю.А. Гагарина, Россия** | **1988 – 1998** |
| Роль | **Руководитель направления, Преподаватель, Инструктор** | |
| Краткое описание проекта | Целью проекта является подготовка космонавтов к космическому полету, разработка модели для оценки ручных операций при сближении иручной стыковке корабря “Союз” и космической станции “Мир” | |
| Размер и структура команды | ~ 300 специалистов разных направлений | |
| Пользователи | Космонавты, астронавты | |
| Платформа |  | |
| Средства разработки | * Flight simulation “Ballistic” | |
| Обязанности | * Читать лекции по курсу теории космического полета летательных аппаратов, * Инструктор по ручному сближению, стыковке и посадке космического корабля "Союз”. * Разработка методик оценки деятельности космонавтов. * Программирование | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название проекта:** | **“Идеальный оператор”**  **Центр подготовки космонавтов имени Ю.А. Гагарина, Россия** | **1988 – 1991** |
| Роль | **Руководитель проекта, конструктор, разработчик** | |
| Краткое описание проекта | Целью проекта является разработка модели для оценки ручных операций при ручном сближении и ручной стыковке корабля “Союз“ и космической станции ”Мир" | |
| Размер и структура команды | C++ програмист | |
| Пользователи | Космонавты, астронавты | |
| Платформа | Windows | |
| Средства разработки | * Borland | |
| Обязанности | * Выбор технологии и разработка архитектуры. * План развития (оценки, разделение задач; распределение ресурсов и управление ими). * Исследования. * Программирование | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название проекта:** | **“**Баллистика**”**  **Центр подготовки космонавтов имени Ю.А. Гагарина, Россия** | **1990 – 1993** |
| Роль | **Руководитель проекта, конструктор, разработчик** | |
| Краткое описание проекта | Целью проекта является создание тренажера имитации космического полета “Баллистика” для обучения космонавтов ручному сближению и ручной стыковке корабля “Союз” и космической станции “Мир”. | |
| Размер и структура команды | 5 программиста (Assembler, Fortran, Visual Basic ) | |
| Пользователи | Космонавты, астронавты | |
| Платформа | Windows | |
| Средства разработки | * Borland | |
| Обязанности | * Выбор технологии и разработка архитектуры. * План развития (оценки, разделение задач; распределение ресурсов и управление ими). * Исследования. * Программирование | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название проекта:** | **Курс лекций “Баллистика и теория космического полета”**  **Центр подготовки космонавтов им. Ю.А. Гагарина, Россия** | **1989 – 1993** |
| Роль | **Автор, Интструктор** | |
| Краткое описание проекта | Целью проекта является создание и публикация курса лекций по теории космического полета, ручного сближения, стыковки и посадки космического корабля "Союз". | |
| Размер и структура команды | Баллистик-методист | |
| Пользователи | Космонавты, астронавты | |
| Платформа | печать | |
| Средства разработки |  | |
| Обязанности | * Автор | |

Участие в тренингах

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название курсов** | **Описание** | **Год** |
| Productivity Initiative | Европейский союз - это деятельность, направленная на обеспечение обучения российских менеджеров на базе западноевропейских компаний в рамках программы TACIS. | 1998 |
| IT Security Foundations: Network Security (2020) | Курс знакомит с устройствами безопасности, такими как брандмауэры и приманки. Кроме того, она рассматривает важность изоляции сетей с помощью VLAN и NAT-адресации, а также обзор распространенных протоколов безопасности. | 2020 |
| “Jira Service Management: Administration” | Курс о том, как настроить и администрировать управление службами Jira, чтобы клиенты могли создавать запросы, агенты службы поддержки могли предоставлять необходимую пользователям помощь, а руководство могло измерять эффективность. | 2021 |
| “Learning Jira Software” | Этот курс охватывает программное обеспечение Jira, как расширить Jira функциями, специфичными для разработки; способы использования, спринтов и исправлений версий; как использовать различные типы программных проектов.; | 2022 |

Образование

|  |  |
| --- | --- |
| **Образование** | **Высшее военное авиационно-инженерное училище (КВВАИУ)** |
| специализация | Инженер-математик |

**Языки**

|  |  |
| --- | --- |
| **Английский** | продвинутый |