



@dmythro

Веб-розробка, музика, подорожі

Українська



Дмитро Клименко
Alina Delyne

Я народився і живу в Україні. І зараз моя країна захищається від повномасштабного вторгнення росії. Сьогодні день 544 боротьби за демократію, наше існування та свободу 🇺🇦

Дізнатись як я можу допомогти [↗](#)



Веб розробка, кар'єра, освіта

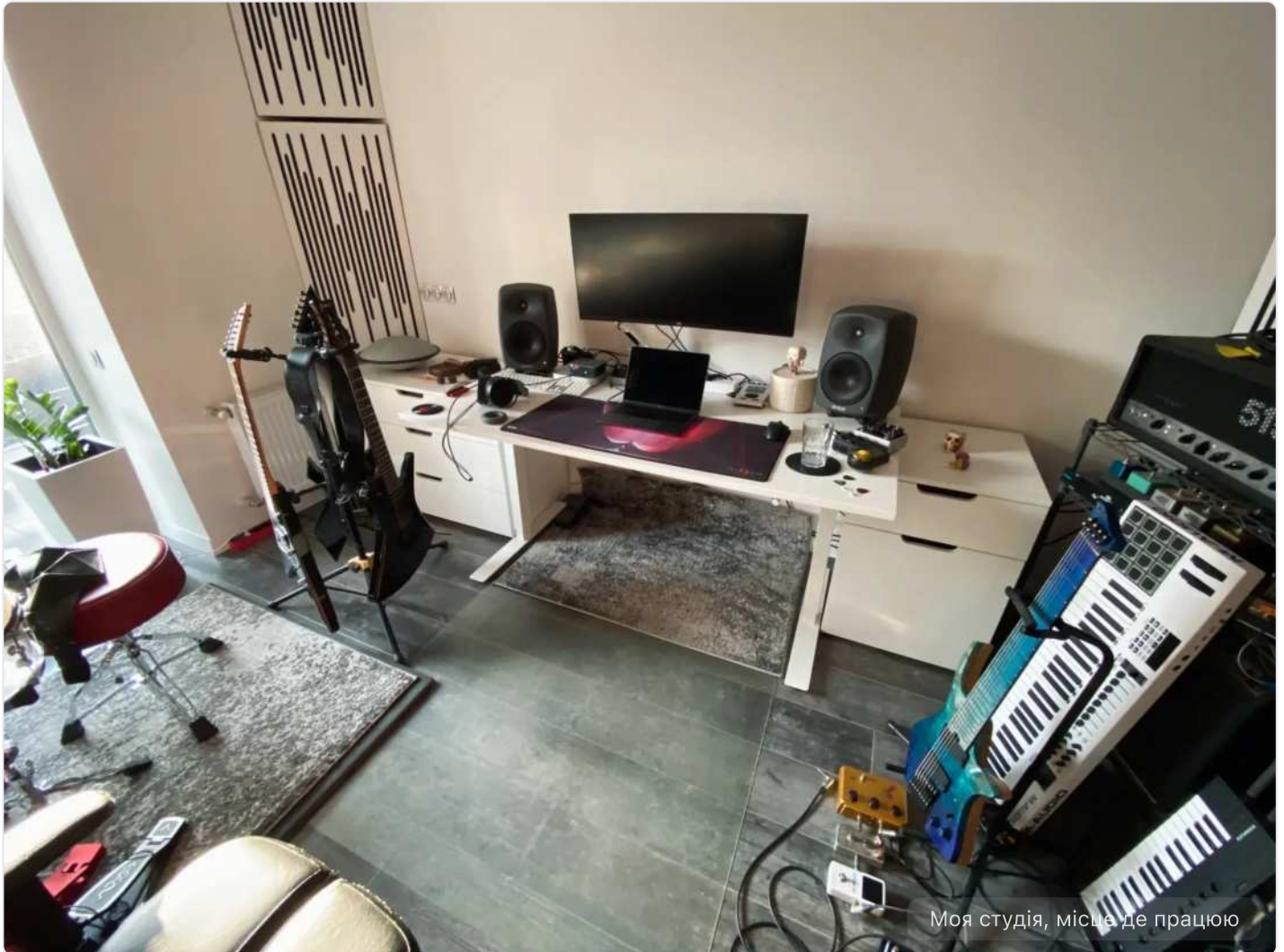
TypeScript, Node.js, Nest, React, Next.js/Astro, PostgreSQL, Drizzle/Prisma, Google Cloud/Vercel.



TL;DR

Технології були моєю пристрастю з дитинства і мультфільмів як "Трансформери". І сьогодні це теж моя пристрасть, одна з головних.

Я почав вивчати програмування в школі з Pascal і Basic. В основному для вирішення цікавих головоломок, як-от маршрут коня на шахівниці, щоб пройти кожне поле і лише один раз (була одна з перших, тому досі пам'ятаю).



Моя студія, місце де працюю

Загальна хронологія



2016 → Зараз

Principal Engineer / Tech Lead

Найцікавіша для мене роль зараз це щось між Principal Engineer / Tech Lead, де я все ще можу зосередитись на більших задачах, не дуже відволікаючись на менеджерські обов'язки.

2014

Lead Developer

Отримав підвищення працюючи на Luxoft. В основному, працював з JS/CSS, React, Node.js, Electron.

2008

Senior Developer

Отримав підвищення працюючи на Tikle. Працював з C#.NET, MSSQL, JS/CSS.

2009

Вища освіта: спеціаліст/магістр

НТУУ "КПІ", ФПМ, СКС – UA

Випускник Національного технічного університету України "Київський політехнічний інститут", факультет Прикладної математики, кафедра Спеціалізованих комп'ютерних систем.

Я би сказав, досить вдалий вибір у контексті моєї кар'єри: програмування (Pascal, C#, .NET, C++, Assembler), алгоритми і структури даних, графи, теорія імовірностей, бази даних (MSSQL) і ще багато чого.

В 2006 році, будучи студентом, зареєстрував ФОП та отримав першу офіційну роботу як інженер-програміст. На той момент працював з ASP/.NET.

2003

Середня освіта

Протягом навчання у середній школі закінчив музичку школу (баян та народні інструменти) та весь час відвідував спортивну школу з плавання (кандидат в майстри спорту).

Моя кар'єра

Лис '22 → Кві '23

Senior Frontend Engineer

Windscribe / Control D – CA

В основному працював над веб-сайтом та контрольною панеллю Control D. Gatsby, React/Redux/TypeScript, багато Cypress тестів. Мажорні апгрейди Gatsby та Cypress до свіжих версій.

Тра '20 → Сер '22

Principal Software Engineer

Peppy Health – UK

Ефективна підтримка здоров'я. Проект, заснований на безпечному та сучасному стеку технологій — Google Cloud Platform, TypeScript/JavaScript. Додатки на базі Node.js, React та React Native. Також NestJS, Prisma (PostgreSQL), Sentry, MUI, SendBird, Segment, Customer.io, Mixpanel тощо.

Я працював над архітектурою, дослідженням/імплементациєю основної функціональності (full-stack, в основному BE/CI), документацією, покриттям E2E/юніт тестами. Менторство, перевірка коду. Офіцер з безпеки. Приймав участь у різноманітних аудитах.

Вер '17 → Тра '20

Lead Front-end Developer

Star (formerly Cogniance) – UA, US

1. Програма для управління роботизованим складом.

TypeScript, React (Hooks, Context, Redux), PixiJS v4-5 / WebGL, Paper.js, SVG, Node, Jest/Cypress, REST.

2. Клієнтська зона, адаптивний доступний додаток для транспортної системи штату (квитки на громадський транспорт, управління паркуванням, установи).

TypeScript, React, Redux, Material-UI (MUI), SVG, Node, Jest, CRA v2+, REST. Спеціаліст із доступності та безпеки по ADA.

Вер '16 → Тра '17

Tech Lead Front-end

Match2One – SE

Програмована рекламна платформа. Веб-додаток для клієнтської зони (React, Redux, ES2017, LESS).

Нова архітектура. Спеціальні білди (Gulp, Rollup). Перевірка коду. Співбесіди з кандидатами.

Гру '12 → Вер '16

Senior Front-end Developer → Tech Lead

Luxoft – UA

Гібридний кросплатформний додаток (macOS, Windows) з нуля. Electron, ES6 (React, Node.js), прототипування, комплексні UI, локалізація, системні сповіщення, performance & memory/CPU efficiency, IPC, CI builds & Gulp tasks, Jest tests, etc. Перевірка коду.

Співбесіди з кандидатами.

Січ '11 → Гру '12

Робота над власними проектами

Annexare. Студія веб-розробки та дизайну. Ми розробили багато арт дизайнів та веб-сайтів для артистів, музикантів, музичного лейблу та журналу тощо. Розробив власну CMS для цього (PHP, AJAX, jQuery, JSON, MySQL) щоб підтримувала все що нам було треба: багатомовний контент, SEO, швидкість, спеціальні типи контенту, інтеграція з соц-мережами. Деякі з них досі онлайн, але технічний стек досить застарілий.

Soccer City. Гра у реальному часі для соціальних мереж (Facebook, VK та інші) з Flash GUI, PHP/MySQL бекендом та різними інтегрованими API соціальних переж та платежів. Гра комбінувала ізометричний сіті-білдер та онлайн матч-мейкінг що враховував як показники команди так і деякий фактор випадковості. З квестами, досягненнями, внутрішньоігрові покупки тощо. Це був досить непростий проект. Але коли Flash пішов з браузерів ми не стали переробляти клієнт для сучасних браузерів і закрили.

Чер '10 → Січ '11

Facebook Applications Developer

Stuzo – US

Розробка UI та бекенду, використовуючи корпоративну Facebook Platform на базі Zend framework та Doctrine. PHP, Facebook Graph API, FBML, Piwik, генерування PDF та інше.

Січ '09 → Лют '10

Software Engineer

Lemsys – UA, DE, IT

Розробка ПЗ для вбудованих пристроїв: веб додатки, сервіси та схема баз даних. Архітектура та безпека. C/C++, Perl, UML/XML/XSLT, UPnP, SQLite.

Чер '07 → Січ '09

Middle → Senior .NET Developer

Tikle / lifecell – UA

Архітектура, внутрішні сервіси, веб UI сервіси, веб-сайти, додатки та схеми баз даних для мобільного оператора використовуючи ASP.NET, C#, MSSQL, SOAP/XML та інше. Інтеграція партнерських сервісів (розсилка SMS та інші).

Музика

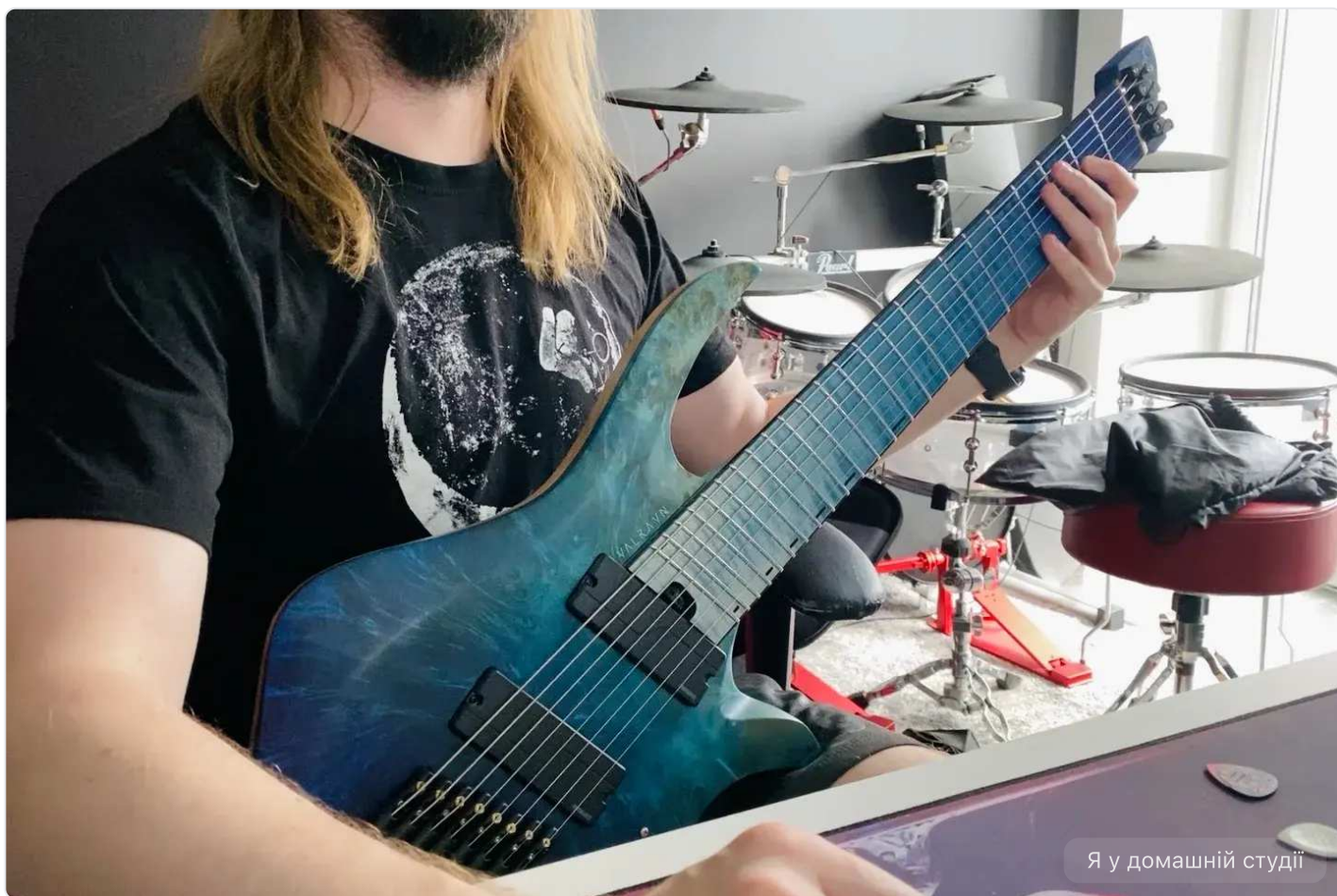
Я люблю як слухати так і грати музику, маю невеличкий лейбл звукозапису та колекцію музики на фізичних носіях.



Музика завжди була і зараз є великою частиною мого життя.

Завдяки батьку, з раннього дитинства познайомився з музикою. Почав колекціонувати Pink Floyd приблизно з 6 років і досі великий шанувальник. У 7 років добровільно записався до музичної школи, яку закінчив з відзнакою.

У підлітковому віці почав слухати різні піджанри металу та електронної музики, і саме тут моє захоплення музикою та грою на різних інструментах перейшло на наступний рівень. Зараз я граю на гітарах, барабанах, клавішних і деяких народних інструментах. Маю домашню студію звукозапису. Завжди цікавлюсь дизайном та якістю звуку, інструментами, обладнанням, ефектами тощо.





Продовжую регулярно відвідувати заняття з деяких музичних інструментів (переважно гітари та барабани), щоб покращити свої навички.

З 2011 року у вільний час займаюсь незалежним звукозаписним лейблом і музичним журналом — [Noizr](#) . Це досі некомерційний проект, весь прибуток реінвестується в розвиток наших артистів (після російського вторгнення весь накопичений прибуток за останні пару років передається українській армії та фонду «Повернись живим»).

Також я збираю деяку музику на фізичних носіях (вініл та аудіо касета). Іноді насолоджуюсь спеціально відведеним для прослуховування улюбленої музики часом.



P.S. Як я граю наживо з Nabaath можна глянути [тут](#)  або [тут](#)  (застереження: це може бути "занадто важким" для декого). Решта музичних проєктів та записів ще у процесі.



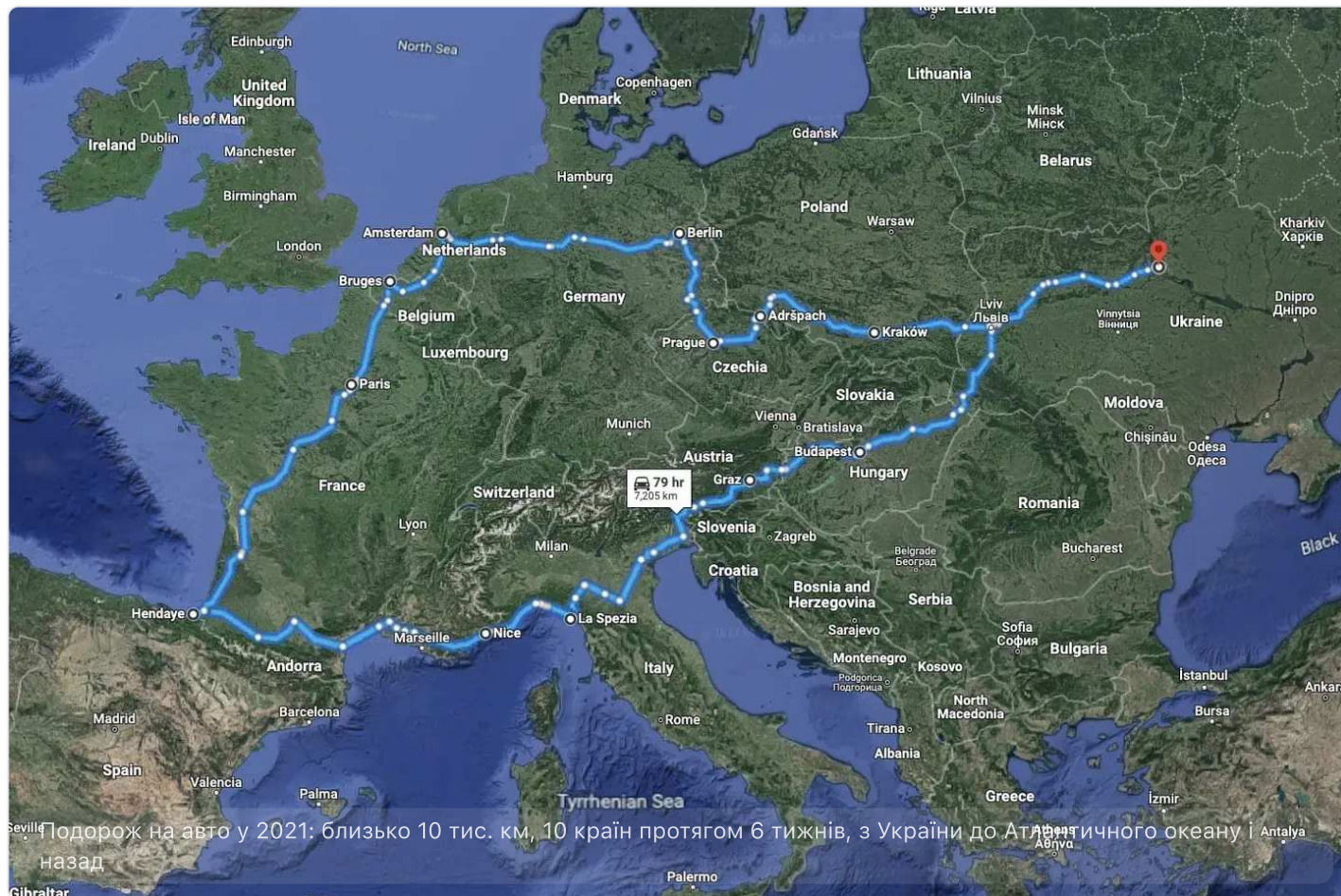
Подорожі

Поїздки на авто, заходи сонця, нічне небо, кемпінг. Також огляд визначних пам'яток, музеї, трохи історії та культурного обміну.



Подорожі — велика частина мого життя, і я сподіваюся, що так буде завжди. Це завжди щось нове — архітектура, історія, музеї, культура.

Відвідав майже всі країни Європи. І не просто швидко прилетіти та побачити кілька туристичних атракцій. Мені дуже подобаються поїздки на авто, і я намагаюся побачити таким чином набагато більше. Моя найбільша автомобільна подорож наразі — близько 10 тис. км, 10 країн протягом 6 тижнів, з України до Атлантичного океану і назад.



Також бачив трошки США, Дубай та інші.

Багато подорожував і Україною, вона дуже багата на красиві та цікаві місця (гори, озера, річки і, звичайно, міста).

Мені подобається спостерігати за заходом сонця, хмарами, зоряним небом. У поєднанні з горами, озерами, лісами — навіть краще :)

Хоббі

👤 Технології, пристрої, дизайн, ігри. Розумний будинок (HomeKit, Zigbee), автоматизації. Сноуборд, серфінг, велосипеди, самокати, лонгборд тощо.



Музика та подорожі, очевидно, є моїм найбільшими захопленнями. Але також мені подобається багато речей у цьому світі що постійно розвивається. Мабуть, я досить допитлива людина.

Технології та нове спорядження

Це те, у що я справді люблю вникати та пробувати в сферах, у яких я задіяний. Нове обладнання для музики (інструменти, ефекти, педалі, аудіоінтерфейси та монітори, підсилювачі тощо). Розумні пристрої для дому, які полегшують моє життя завдяки автоматизації та різним датчикам. Електросамокати, велосипеди тощо.

Активний спосіб життя

Мені дуже подобається кататися на сноуборді, серфінг, байдарки, їздити на велосипеді. Дещо з цього трапляється не дуже часто, але коли я відчуваю, що сумую то обов'язково повертаюсь. Їзда по пісках у пустелі, величезні аквапарки, американські гірки, стрибки з парашутом — усе це я теж робив.

Книги і артбуки

Читання — не моя сильна сторона. Мені подобається деяка наукова фантастика, як-от Роджер Желязни, Ден Браун тощо, але я не дуже багато читаю. З іншого боку, я дуже люблю артбуки і збираю деякі цікаві. Про музику, мистецтво, історію, архітектуру, музеї тощо.

Ігри

Мабуть, немає такого гіка якого не цікавлять сучасні ігри. Я граю в деякі ігри на своїй консолі (переважно онлайн, з друзями), іноді на iPad. Більше не дуже люблю ПК геймінг, тримати та постійно оновлювати окремий ігровий ПК мені не цікаво, а для роботи — не потрібно. Коли є настрій пограти я люблю просто натиснути кнопку, запустити гру і відволіктись на якийсь час.



Яку роль шукаєте зараз?

Загалом, я шукаю щось на кшталт ролі техліда, де приблизно 50-70% робочого часу займає фактична розробка, а решта — мітинги/планування/менторство/код рев'ю тощо. Мені дуже подобається робити щось власноруч, віддаю перевагу роботі над складними завданнями де є час зосередитись.

Ви зараз в Україні? Це безпечно?

Так. Я тут, у себе вдома більшість часу. Я би сказав, що зараз тут відносно безпечно. Моє розташування виявилось досить вдалим враховуючи обставини і те, що я досить близько до Києва (трошки на південь).

Як ви боретеся з очевидними ризиками?

У мене є великі батареї, які можуть забезпечувати основну електроніку (опалення, світло, оптичне підключення до Інтернету) протягом кількох днів взимку. Я можу заряджати батареї за допомогою своїх генераторів, перемикаючи на батареї та назад відбувається автоматично та непомітно. У мене є армована плівка на вікнах, щоб хоча б не розлетілось скло (про всяк випадок). Крім того, у мене є безпечніше місце під першим поверхом. Маю авто з повним баком бензину та додаткові каністри про всяк випадок. Основний ризик – пряме влучання, якого, сподіваюсь, не станеться.

Плануєте виїхати з України?

Ні, зараз не маю таких планів. Вирішив залишитися тут і підтримувати чим можу свою сім'ю, людей та армію. Звичайно, іноді сумніви є, тому постійно стежу за ситуацією з точки зору безпеки.

У вас є проекти з відкритим кодом?

Звичайно, люблю та підтримую спільноту з відкритим кодом де можу. Мій найбільший NPM модуль `countries-list` має понад 500 тисяч завантажень на місяць. Можете глянути вихідний код їх або поточного веб-сайту на GitHub.

Ви віддаєте перевагу віддаленій, офісній, чи гібридній роботі?

В останні роки я працюю лише віддалено. Загалом я дуже ціную спілкування в реальному житті і радий періодичним особистим зустрічам. Але не повсякденно, принаймні не до кінця війни. Я намагаюсь бути доступним протягом робочого дня, тому відеодзвінки можливі, коли це потрібно.



Посилання та соцмережі



Мій GitHub, LinkedIn та інші профілі.



GitHub



LinkedIn



Telegram



Facebook



Instagram



Threads



X / Twitter

© 2023 • Source 