



@dmythro

Веб-розробка, музика, подорожі

Українська



Дмитро Клименко  
Alina Delyne

Вітаю 🙌

Мене звати Дмитро, я інженер-програміст і розробник повного стеку з більш ніж 17-річним професійним досвідом.

Мені подобається вирішувати складніші задачі та гарна командна робота. Завжди прагну надавати якісні рішення у розумні терміни.

[#StandWithUkraine](#) 🇺🇦



## Веб розробка, кар'єра, освіта






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

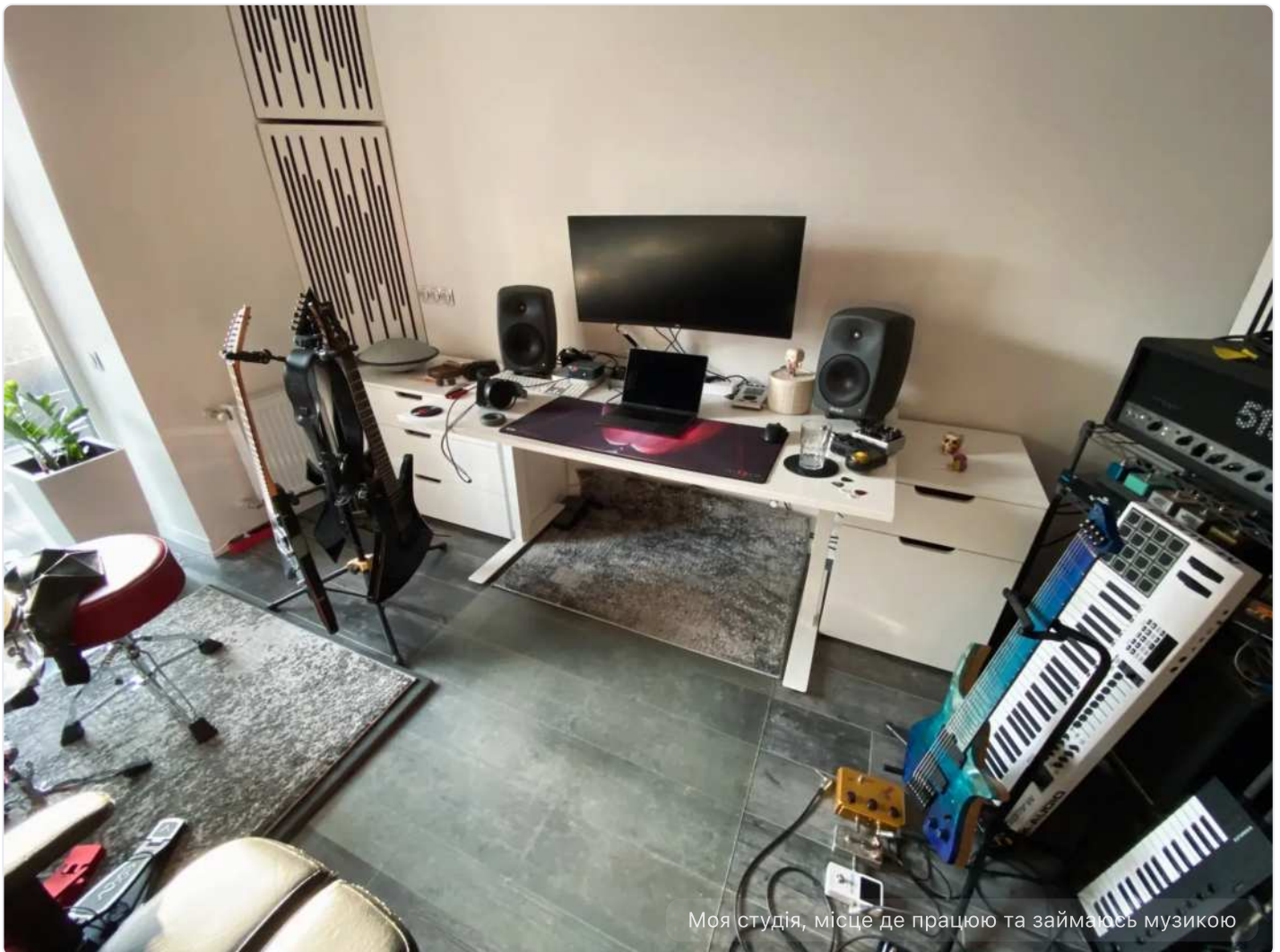
TL;DR

Сьогодні я в основному працюю з **фул-стек проектами на базі TypeScript** (Node.js, React, React Native), **хмарними платформами** (Google Cloud, DigitalOcean, AWS, Vercel, Supabase тощо) — як **Tech Lead / Principal / Senior Engineer**.

Мені подобається вирішувати складніші задачі та гарна командна робота. Завжди прагну надавати якісні рішення у розумні терміни.

Також працюю над деякими **open-source** проектами. Як от вихідний код [даного сайту](#)  чи мій модуль `countries-list` з [~1к зірок на GitHub](#)  та [600к+ завантажень на місяць на NPM](#) .

Розділ **FAQ** містить трохи більше інформації про поточну ситуацію.



Моя студія, місце де працюю та займаюсь музикою

# Мої навички

## TypeScript

Для JS проектів вважаю обов'язковим

Працюю з TypeScript протягом багатьох років для забезпечення необхідного рівня безпеки типів проекту, сліdkую за новими можливостями.

## React

Комерційні проекти з 2012

Працюю з React нон-стоп з версії 0.5 (2012), від React.Component класу до функціональних, серверних компонент та хуків.

## Node.js

Працюю постійно з ранніх версій

Не скажу що експерт бо завжди вчу/перечитую API документацію під свої задачі. Але проблем без рішень ще не мав.

## JavaScript, ESM

База мого основного стеку

Працював на корпоративних проектах ще коли підтримка IE5-IE6 була необхідністю, а jQuery та AJAX були чимось таким, а async/await ще не існувало. Ніколи не сумуватиму за тими часами :)

## DB, RDS, ORM

Postgres/Mongo, Prisma/Drizzle та інші

Мав професійний досвід і продовжую працювати з різними базами даних, ORM та DBaaS. Від основних SQL/NoSQL БД до RDS та специфічних хмарних.

## CI/CD

Автоматизований пайплайн вважаю обов'язковим

За останні роки працював над пайплайнами для збірки та деплою різних видів проектів.

## Frameworks

Фреймворки для повного стеку, бекенду чи UI

Працював із різноманітними фреймворками. Від UI (NextUI, MUI, Tailwind CSS тощо) до бекенду (Nest.js/Express тощо) та повного стеку (Next.js, Astro тощо).

## Хмарні провайдери

Google Cloud, AWS, DigitalOcean, Vercel

Мав професійний досвід з різними хмарними провайдерами, приймав участь в аудитах тощо.

## React Native, Electron, Flutter

Маю суттєвий досвід кросплатформної розробки

Не працював дуже багато, але достатньо щоб швидко запустити у роботу проект/CI, Expo тощо.

# 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 музичну 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

Працюючи над веб-сайтом та контрольною панеллю Control D (React, Redux, TypeScript), зробив три суттєві зміни кодової бази: мажорні апгрейди Gatsby та Cypress (високе покриття тестами), виправив сотні попереджень щодо безпеки типів. Брав участь у впровадженні нової версії/дизайну контрольної панелі.

Тра '20 → Сер '22

## Principal Software Engineer

Peppy Health – UK

Приєднався до стартапу на досить ранній стадії. Створив архітектуру, реалізував всю основну інфраструктуру (хмара, база даних, CI/CD, E2E/модульне тестування), реалізував початкові основні версії багаторольового API та панелі адміністратора.

Інтегрував всі необхідні для бізнесу сторонні сервіси та веб-хуки (Sentry, SendBird, Segment, Customer.io, Mixpanel та інші). Офіцер з безпеки. Брав участь у різноманітних аудитах інфраструктури та безпеки. Займався код ревію всіх проектів (API, адмінпанель, мобільний додаток), менторством та технічною стороною управління командою.

Технічний стек базувався на Google Cloud, TypeScript, RDS SQL (TypeOrm/Prisma). Node.js (NestJS), додатки на React і React Native.

Вер '17 → Тра '20

## Lead Front-end Developer

Star (formerly Cogniance) – UA, US

(1) Додаток для керування роботизованим складом.

Схожий на гру інтерфейс користувача дозволяє спостерігати та керувати роботами та автоматизаціями — на карті та в режимі реального часу. TypeScript, React, Redux, PixiJS v4-5 / WebGL, Paper.js (not much), SVG, Node, Jest/Cypress, клієнт для REST API.

(2) Клієнтський інтерфейс для транспортної системи штату США: квитки на громадський транспорт, паркування, послуги для установ.

Адаптивний та доступний веб-додаток з нуля, допомагає користувачам купувати та переглядати все про свої квитки та підписки, в залежності від розташування, сезону та



типу облікового запису. TypeScript, React, Redux, Material-UI (MUI), SVG, Node, unit tests (Jest), клієнт для REST API. Спеціаліст з питань доступності ADA та безпеки.

Вер '16 → Тра '17

## Tech Lead Front-end

### Match2One – SE

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

Нова архітектура, система спеціальних білдів, складні компоненти та UI/UX імплементація. Код рев'ю. Співбесіди з кандидатами.

Гру '12 → Вер '16

## Senior Front-end Developer → Tech Lead

### Luxoft – UA

Гібридний кросплатформний додаток для відомого виробника HDD, з нуля (macOS, Windows).

Electron, ES6 (React, Node.js), прототипування додатку, складна розробка інтерфейсу користувача, локалізація, сповіщення ОС, продуктивність і ефективність пам'яті/ЦП, IPC, збірка та задачі CI, юніт-тести (Jest) тощо. Код рев'ю. 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.

---



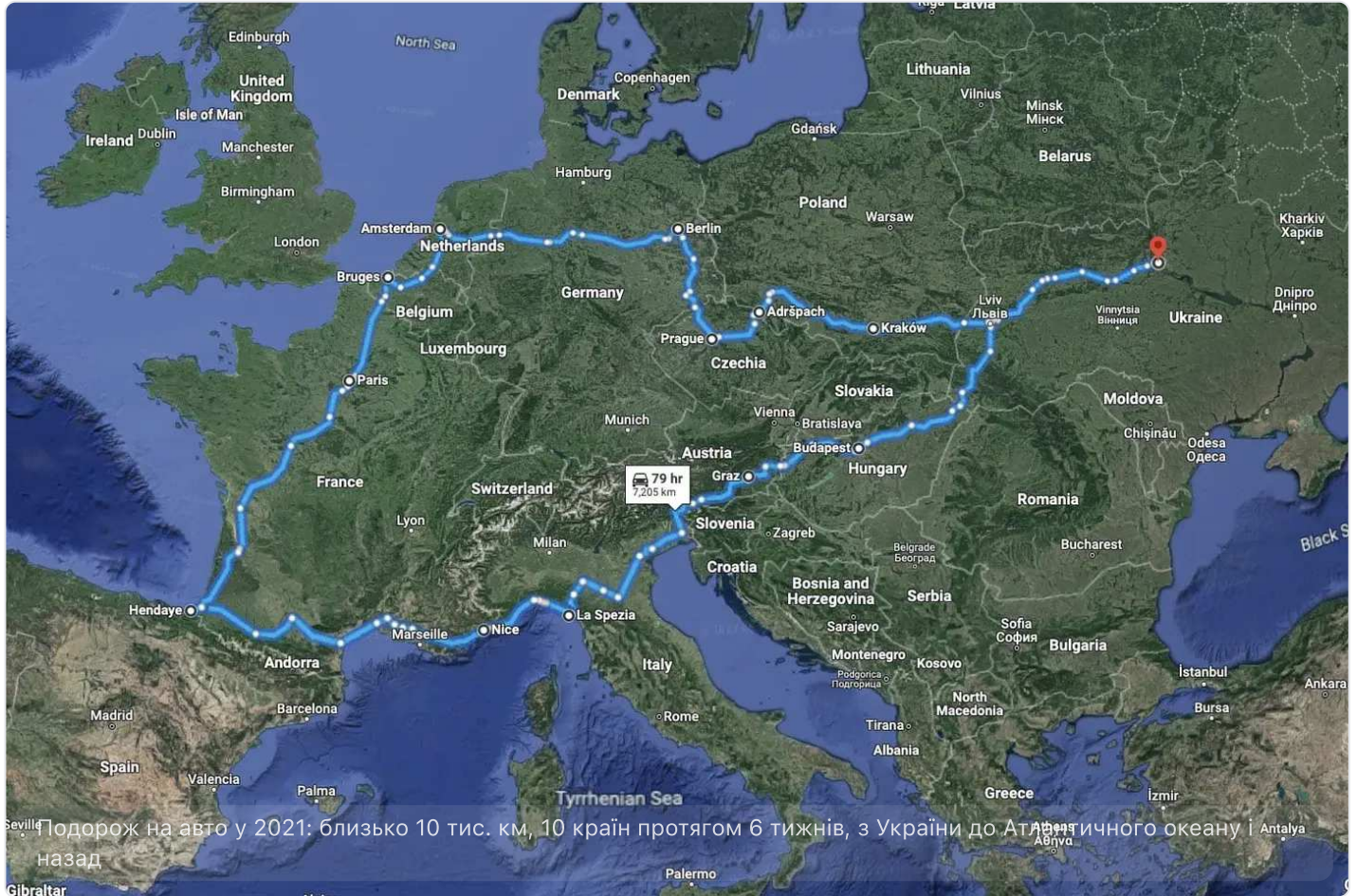
## Подорожі

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. Мое 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



X / Twitter



Threads

© 2023 • Source code 