



ТИМОФЕЙ КАМЕНЕЦКИЙ

Руководитель IT-проектов

📍 МОСКВА

26 ЛЕТ

📧 @HENSYBEX2

✉ KAMENETSKIYTO@GMAIL.COM

ОПЫТ РАБОТЫ

ТИМЛИД

GRAAL GROUP (<https://graal.group/>)

2024-03 - 2024-08 (6 месяцев)

Достижения:

- В рамках работы был успешно реанимирован ключевой проект компании AmoCRM — вследствие было проведено мероприятие в М.О. на 80000 человек. С нуля разработана и интегрирована BI-система, оптимизирующая принятие решений в контексте проведения государственных мероприятий.
- Были разработаны и успешно сданы прототип и MVP мобильного приложения “Дружины”, при сокращении команды разработки с 5 до 3 человек.

Обязанности:

- Внедрение Agile-практик, интеграция LLM в процессы команды разработки.
- Разработка AmoCRM, ведение команды разработки (Typescript, Python FastAPI, Postgres, Redis, Docker-Swarm), координация UX-UI команды.
- Подготовка первичной архитектуры мобильного приложения “Дружины” (React Native, Python Django, Postgres, MongoDB), координация UX-UI команды.
- Отбор кандидатов в команду разработки, проведение собеседований.
- Проработка концепции мобильного приложения “Патриотическая игра”.

ТЕХНИЧЕСКИЙ РУКОВОДИТЕЛЬ

SCENARIO STARTUP

2023-06 - 2024-02 (8 месяцев)

Достижения:

- Проект вошёл в 100 проектов-участников программы “Академия стартапов” от Московского инновационного кластера.
- Проект дошёл до стадии пилотного тестирования.

Обязанности:

- Разработка концепции и реализация технической стратегии стартапа, координация маркетинговой стратегии.
- Проработка первичной технической архитектуры проекта (Flutter, Go, Postgres, Docker, OpenAI API).
- Руководство командой из 6 человек, привлечение работников в проект.
- Управление командой разработки, координация и активное участие в работе UX-UI и маркетинговой команд.

ТЕХНИЧЕСКИЙ РУКОВОДИТЕЛЬ

ТЕЛЕГРАМ-БОТ “ТАЙНЫЙ СОВЕТНИК”

2022-11 - 2023-07 (9 месяцев)

Достижения:

- Проект был создан с нуля и доведён до стадии продаж за 1.5 месяца.
- Проект привлёк более 10000 уникальных пользователей, более 1100 из которых когда-либо оплачивали подписку.

Обязанности:

- Разработка Telegram-бота с интеграцией GPT, Midjourney и платёжной системы.
- Руководство командой из 3 part-time разработчиков, привлечение работников в проект.
- Курирование технической базы проекта (Python Flask, OpenAI API, YooKassa API, Postgres, Redis).

RESEARCH SCIENTIST

ПАО “СБЕРБАНК”, ШКОЛА 21 (ECOLE 42), РОССИЯ

2020-02 - 2022-02 (2 года)

Достижения:

- Разработанная с нуля система отбора помогла отобрать более 1500 студентов потоков набора 2021 года.
- По состоянию на январь 2022 года, тестовая группа студентов (150 человек), отобранных согласно рекомендации модели и вопреки предыдущим рекомендациям экспертов, показала лучшие темпы достижения стажировок и процент неотчислений по сравнению со средними показателями студентов.

Обязанности:

- Проведение исследования эффективности отбора студентов.
- Разработка автоматизированной модели отбора студентов.
- Исследование успеваемости студентов московского, казанского, парижского и амстердамского кампусов с целью выявления необходимых для абитуриентов навыков.
- Разработка дашбордов по успеваемости студентов.
- Рекомендательное письмо: <https://docs.google.com/document/d/1evWS3gW09p8K92wVLQjQn0uzLnAe8c-DitfKBbxoM3k/>

ПРЕПОДАВАТЕЛЬ ДОП.

ОБРАЗОВАНИЯ

ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ЛИЦЕЙ 1502 ПРИ МЭИ

2016-12 - 2017-10 (10 месяцев)

Достижения:

- Старшая команда заняла 1 место на межрайонных соревнованиях, 5 место на городских соревнованиях.
- Младшая команда заняла 2 место на межрайонных соревнованиях. За младшую команду были впервые заиграны дети 7-8 лет, при среднем возрасте участников младших соревнований 11 лет.

Обязанности:

- Преподавание шахмат как урока физкультуры в рамках программы “Шахматы в школе”.
- Организация внеклассной активности студентов в рамках курсов и летней школы по программированию.
- Подготовка и ведение младшей и старшей команд лицея по шахматам на различных соревнованиях.

ОБРАЗОВАНИЕ

YANDEX ACADEMY, ТРЕК FLUTTER

FLUTTER-РАЗРАБОТКА

2022-05 - 2022-08

- Студент первого потока Академии Яндекса по треку Flutter. Разработчик UI-Kit выпускной команды Яндекс.бензовозик. За время обучения выполнил два проекта на Flutter, освоил Hive, Provider, Riverpod BLoC, Firebase.

ШКОЛА 21 ПРИ СБЕРБАНКЕ

(ECOLE 42)

РАЗРАБОТКА ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

2018-09 - 2021-05

- Студент первого потока Школы программирования 21 при Сбербанке в России. Прошёл образовательную программу по направлению “алгоритмы” на языке C. В числе выполненных проектов - проекты по сортировке, поиску кратчайшего пути, проекты по машинному обучению, компьютерному зрению, веб-проекты, OPS-проекты, графические проекты.

МТУ МИРЭА

ПРОГРАММНАЯ ИНЖЕНЕРИЯ

2016-09 - 2018-04

- Изучал линейную алгебру, мат. анализ, теорию вероятностей и программирование на языке C++. Предпочёл обучение в Школе 21 при Сбербанке по причине низких темпов обучения программированию в МТУ МИРЭА.

ТЕХНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

Backend

Обширный опыт в разработке серверной части с бэкграундом в языках программирования C, Python, Golang, Dart и других. Опыт работы с SQL и NoSQL БД, такими как Postgres, MySQL, Redis, MongoDB, Hive. Опыт в написании парсеров.

Frontend

Обширный опыт в создании интерфейсов с использованием Flutter и React, и интеграции интерфейсных систем с различными API и серверными сервисами.

Data Science

Обширный опыт проведения исследований. Владение методами и инструментами анализа данных, включая TensorFlow, Pytorch, Pandas и инструментами визуализации данных, опыт проведения полного цикла DS-работ. Опыт создания BI-систем.

GPT API и промпт-инженерия

Обширные навыки промпт-инженерии, большое количество реализованных мультиагентных систем.

DevOps

Компетентен в DevOps, включая развертывание, масштабирование и управление с помощью Docker и Kubernetes.

UX-UI Design

Опыт разработки интерфейсов с помощью Figma, взаимодействия с командами разработки интерфейсов.

Продажи, маркетинг и копирайт

Опыт настройки воронки продаж в Yandex.Metrica, анализа рынка для поиска оптимальных площадок для размещения рекламы в Telegram и ВКонтакте, подготовки рекламных креативов. Базовые навыки SEO-оптимизации.

НАВЫКИ РУКОВОДСТВА ПРОЕКТАМИ

Руководство командой

Обширный опыт во взаимодействии с различными заинтересованными сторонами и руководстве межфункциональными командами. Навыки общения, разрешения конфликтов и создания продуктивной командной среды, как с подчинёнными, так и с вышестоящим руководством.

Стратегическое планирование

Опыт в стратегическом планировании проектов, распределении ресурсов и их исполнении, опыт согласования целей проекта с бизнес-целями. Опыт хайринга и увольнений разработчиков.

Agile

Квалифицирован в области ведения проектов по методологии Agile, управлению жизненными циклами проектов, организации спринтов и содействию совместной работы команды для своевременного и эффективного выполнения проекта.

Совершенствование процессов

Опыт внедрения LLM в процессы команды разработки. Опыт создания BI-инструментов для повышения качества принятия решений команды.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Навык владения английским языком: C2.

Являюсь кандидатом в мастера спорта по шахматам.

Люблю руководить командами на хакатонах. Лучшее достижение: 4 место в хакатоне “Лидеры цифровой трансформации” от Московского инновационного кластера (при >500 участников и 100 участников, дошедших до финальной части хакатона).

Бывший футболист, продолжаю играть в любительских лигах.

Женат, воспитываю прекрасную дочку