

CURRICULUM VITAE



РЕЗЮМЕ

Имя: Немцев Антон

Дата рождения: 21 мая 1983 года

Гражданство: Украина

Язык: Русский, Украинский, Английский

Статус: Доступен для найма

- С 2000 года являюсь независимым разработчиком.
- Владею полным стеком технологий, необходимых для разработки веб-проектов.
- Представитель организации Web Standards <<http://web-standards.ru/editors/>> в Украине
- Основатель и редактор электронного журнала Frontender Magazine <<http://frontender.info/>>
- Докладчик на международных и локальных конференциях веб-разработчиков
- Эксперт на чемпионате UA Web Challenge <<http://uawebchallenge.com/front-end>>

КОНТАКТЫ

Email: thesilentimp@gmail.com

Skype: ravencry

GitHub: <http://github.com/SilentImp>

LinkedIn: Anton Nemtsev <<http://ua.linkedin.com/pub/anton-nemtsev/3/b1/592/>>

Twitter: @silentimp

Сайт: <http://frontender.info/>

НАВЫКИ

РАЗМЕТКА	СКРИПТЫ	СТИЛИ	БЕКЕНД
HTML	JavaScript	CSS	PHP
HAML	Coffee	SASS	Node.js
Slim	JQuery	Compass	
Jade	AngularJS	Less	
Markdown		Stylus	
CVS	АВТОМАТИЗАЦИЯ	БАЗЫ ДАННЫХ	ДОПОЛНИТЕЛЬНО
Git	Grunt	MySQL	Photoshop
Mercurial	Gulp	MongoDB	Flash
			ActionScript

ОПЫТ

2012-2013:	Разработка фронтенда Focal Point для компании Parallels Software
2012:	Работа над фронтендом проекта Giftofoni
2011-2012:	Работа над проектами http://zn.ua/ и http://znaki.fm/
2011:	Работа со студией Evil Martians < http://evilmartians.com/ > в качестве фронтенд-разработчика и участие в разработке таких проектов, как http://groupon.ru/ и http://i-lift.tv/
2010-2011:	Разработка фронтенда сайта http://www.pokeroff.ru/
2005-2010:	<p>Разработка проектов для рекламных агентств R.A.M. и Paradigm Consulting Group</p> <p>Работа с брендами Pall Mall, Kent, Camel, Lays, Kinder, Nestle, DreamWorks, MTv, Indesit, Samsung и многими другими.</p> <p>В проектах исполняю роль фронтенд-разработчика и flash-разработчика, включая дизайн, анимацию и программирование на action script.</p>

ОБРАЗОВАНИЕ

2000-2007

Национальный Технический Университет Украины «Киевский Политехнический Институт»

- Степень специалиста в области разработки электронных устройств
- Степень магистра информационных технологий

1990-2000

Физико-математический лицей

ДОКЛАДЫ

Web Standards Days

Рига, 24 мая 2014 года

Локализация и интернационализация

Этот доклад проводит поверхностный обзор стандартов, касающихся интернационализации программных продуктов и затрагивает практический процесс локализации. Локализация проводится с помощью библиотек i18next и l20n

- Видео <<http://vimeo.com/90835630>>

Frontend Dev Conf 2014

Минск, 24 августа 2014 года

WebGL и быстрый геймдев

Доклад рассказывает о быстром создании игр с использованием WebGL и Three.js

- Видео <<https://www.youtube.com/watch?v=ROiVmJ1DPL4>>
- Пензиторий <<https://github.com/SilentImp/threejs-gaming/tree/master/production>>

РИТ++ 2014

Москва, 14 апреля 2014 года

Локализация и интернационализация

Этот доклад проводит поверхностный обзор стандартов, касающихся интернационализации программных продуктов и затрагивает практический процесс локализации. Локализация проводится с помощью библиотек i18next и l20n

- Видео <<http://vimeo.com/90835630>>

DUMP 2014

Екатеринбург, 14 марта 2014 года

Локализация и интернационализация

Этот доклад проводит поверхностный обзор стандартов, касающихся интернационализации программных продуктов и затрагивает практический процесс локализации. Локализация проводится с помощью библиотек i18next и l20n

- Видео <<http://vimeo.com/90835630>>
- Пензиторий <<https://github.com/SilentImp/localizaion>>
- Слайды online <<http://silentimp.github.io/localizaion>>

DUMP 2014

Екатеринбург, 14 марта 2014 года

Один год с Frontender Magazine

Цели, планы на будущее, история и отчет о том, чего удалось добиться за год

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/FrontenderMagazinePresentation>>
- Слайды online <<http://silentimp.github.io/FrontenderMagazinePresentation>>

Web Standards Days

Киев, 26 октября 2013 года

Потерянные спецификации

Вебом правят спецификации. Многие из них нам хорошо знакомы. О некоторых успели позабыть. А о каких-то — вовсе никогда не слышали. Мы отправимся на поиски потерянных JavaScript API, чтобы использовать сокрытые в них возможности в угоду себе и во имя удовлетворения самых страстных своих желаний, которые так долго не решались озвучить

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/lost-specs>>
- Слайды <<http://webstandardsdays.ru/2013/10/26/lost-specs.zip>>
- Слайды online <<http://silentimp.github.io/lost-specs/>>

Web Not Bombs

Минск, 19 сентября 2013 года

Lazy Game Dev

Доклад про ленивую разработку казуальных игр с использованием JavaScript и DOM

Web Not Bombs

Минск, 19 сентября 2013 года

Журнал Frontender Magazine

О том, зачем он был создан и откуда берутся фронтенд-разработчики

- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/aboutFrontenderMagazine>>
- Слайды online <<http://silentimp.github.io/aboutFrontenderMagazine/>>

ITSea

Казантип, 22 августа 2013

Lazy Game Dev

Доклад про ленивую разработку казуальных игр с использованием JavaScript и DOM

KharkivJS

Харьков, 22 июня 2013

Lazy Game Dev

Доклад про ленивую разработку казуальных игр с использованием JavaScript и DOM

- Видео <<http://www.youtube.com/watch?v=G3J2-BFdUt8>>

DUMP 2013

Екатеринбург, 24 мая 2013 года

Lazy Game Dev

Доклад про ленивую разработку казуальных игр с использованием JavaScript и DOM

- Видео <<https://www.youtube.com/watch?v=6K5UPIY0fy8&index=5&list=PLRdS-n5seLRpVRDbIlg0KDFr5V4RlvaDiR>>
-

ПИТ++ 2013

Москва, 23 апреля 2013 года

Lazy Game Dev

Доклад про ленивую разработку казуальных игр с использованием JavaScript и DOM

- Видео <<https://vimeo.com/74731054>>
- Репозиторий <<https://github.com/SilentImp/LazyGameDev>>
- Слайды online <<http://silentimp.github.io/LazyGameDev/>>

Web Standards Days

Москва, 24 ноября 2012 года

Паттерны JavaScript

Что это такое, почему это стоит использовать, основные паттерны и примеры их использования с обоснованием актуальности

- Видео <<http://tech.yandex.ru/events/yagosti/wsd-msk-nov-2012/talks/455/>>
- Слайды <<http://webstandardsdays.ru/2012/11/24/patterns.zip>>

KharkivJS

Харьков, 15 декабря 2012 года

Несколько забавных трюков, которые можно использовать в ленивой разработке игр

Web Standards Days

Киев, 13 октября 2012 года

На грани возможного

3D и 2D-анимация и эмоции в веб с помощью CSS

Fronteers Jam Session

Амстердам, 3 октября 2012 года

Несколько забавных трюков, которые можно использовать в ленивой разработке игр

- Видео <<http://fronteers.nl/congres/2012/jam-session/some-funny-css-tricks-you-may-use-in-lazy-game-dev-anton-nemtsev>>

Web Standards Days

Санкт-Петербург, 23 июня 2012 года

На грани возможного

3D и 2D-анимация и эмоции в веб с помощью CSS

ПИТ++ 2012

Москва, 2 апреля 2012 года

На грани возможного

3D и 2D-анимация и эмоции в веб с помощью CSS

- Видео <<https://vimeo.com/channels/wstdays/47083690>>
- Слайды <<http://webstandardsdays.ru/2012/04/02/pres/3d-emotional.zip>>

Web Standards Days

Москва, 13 декабря 2011 года

Редактирование HTML в браузере

Как должно быть, как есть, и зачем это вообще нужно

Web Standards Days

Минск, 29 октября 2011 года

Редактирование HTML в браузере

Как должно быть, как есть, и зачем это вообще нужно

- Видео <<https://vimeo.com/channels/wstdays/33214437>>
 - Слайды
-

Web Standards Days

Киев, 22 октября 2011 года

Редактирование HTML в браузере

Как должно быть, как есть, и зачем это вообще нужно

Web Standards Days

Киев, 18 сентября 2010 года

Обзор новых API JavaScript

HTML5 и самостоятельные черновики W3C

- Видео <<https://vimeo.com/channels/wstdays/17246164>>
- Слайды <<http://webstandardsdays.ru/2010/09/18/javascript-api.zip>>

Web Standards Days

Рига, 22 мая 2010 года

HTML5 и CSS3

Эволюция веб-стандартов

- Слайды <<http://webstandardsdays.ru/2010/05/22/pres/html5.zip>>