ILYA NIKOLAEV

React Developer

@idefant

☑ idefant@yandex.ru

in @idefant



Фронтенд-разработчик с 3-летним коммерческим опытом. Сейчас участвую в проектной разработке. Ранее занимался созданием и развитием интерфейсов управления автоматизированными системами в заводской среде, а также разработкой UI-библиотеки для унификации дизайн-системы. Умею работать над проектами в одиночку. Помимо основной специализации, имею опыт в бэкендразработке и создании браузерных расширений в рамках пет-проектов.

Опыт работы

React-разработчик

Фриланс | ноябрь 2024 — сейчас

Urbanist: Реализовал личный кабинет владельцев заведений (кафе, столовые, театры, досуг) и админ-панель. Оптимизировал загрузку приложения через код-сплиттинг.

React-разработчик

Аксон | июнь 2022 — январь 2025

(Изначально по договору ГПХ, с июня 2024 - офиц.трудоустройство).

Проектировал и разрабатывал интерфейсы управления промышленными системами для компании Технониколь. В результате анализа и обобщения опыта разработал UI-библиотеку, которая позволила ускорить процесс создания новых интерфейсов на 84%. Занимался конвертацией видеопотока с множества камер и выводом в React-приложении. Писал unit- и скриншотные тесты.

React-разработчик

Новум | январь — ноябрь 2023

Реализовал личный кабинет страхового агента для инструмента автоматического заполнения множества однотипных форм КАСКО.

Стек технологий

- Основа: React, TypeScript
- Менеджеры состояния: Redux Toolkit, MobX
- Стилизация: Module SCSS, Tailwind
- Сборка: Vite, Rollup, Webpack
- Стиль кода: ESLint, StyleLint, Prettier, Husky
- Деплой: Docker, Traefik, Nginx
- UI-фреймворки: Ant Design, MUI
- Прочее: Storybook, Figma, Git, Node.js, ExpressJS, CI/CD, REST API, WebSocket, SSE, Linux, Tauri, Svelte, npm, OpenID Connect, JWT, Jest, Loki

Образование

Бакалавриат (Программная инженерия)

УрФУ (ИРИТ-РТФ) 2020-2024

Проекты

Nerd Startpage 🔀

Домашняя страница браузера с хоткеями и поиском

ExRates [2]



Сервис сбора и хранения курсов валют

YAFM []



Финансовый менеджер с е2е-шифрованием