

# Казмирук Евгений

Красноярск, Россия

Борисова, 30 – 16  
Красноярск, Россия 660074  
Телефон: +7-913-513-94-85  
[kazmiruk.evgeniy@gmail.com](mailto:kazmiruk.evgeniy@gmail.com)

---

## КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ

<b>Платформы:</b>	Linux (Ubuntu, Debian), MacOS, Windows
<b>Языки:</b>	Python 2/3, JavaScript, Go
<b>Фреймворки:</b>	Flask, Django, ReactJS
<b>Базы данных:</b>	PostgreSQL, MongoDB, Redis, MySQL
<b>Технологии и утилиты:</b>	Git, NodeJS
<b>Другое:</b>	выстраивание эффективных процессов разработки; формирование, развитие и управление продуктовыми командами; построение гибкой архитектуры программного продукта; техническая экспертиза программных систем любой сложности

## ОПЫТ РАБОТЫ

**АНО "Большой музей", Санкт-Петербург, Россия**

**Апрель 2017 – По настоящее время**

*Технический директор*

Большой Музей (<https://bm.digital>) - совместный проект компании Яндекс и Политехнического музея. Основная задача проекта состоит в развитии и популяризации музейного дела, а также предоставление удобной платформы для взаимодействия музейных работников и посетителей. В рамках занимаемой должности мною решались задачи по управлению ресурсами (набор команды разработки, бюджетирование, контроль плана развития программистов и тестировщиков), выбор технологий, разработка и утверждение архитектуры приложения, общение с техническими специалистами Яндекса, Департамента Культуры и музеев по вопросам интеграции и взаимодействия, внедрение методологий и подходов для эффективной разработки, контроль и ревью поставленных задач.

В короткие сроки были переработаны код и архитектура прототипа, что позволило значительно повысить производительность и качество продукта. За 2 месяца было разработано мобильное приложение для московской биеннале под платформы Android и iOS (разработка велась на фреймворке React Native), создан уникальный редактор контента для музейных работников, проведена интеграция с несколькими музейными базами и ГосКаталогом. Разработана внутренняя платформа для генерации мобильных приложений для музеев (также на базе React Native), разработана система управления контентом мобильных приложений. Платформа была успешно запущена весной 2018 года и получила множество положительных рецензий. В настоящее время продолжает активно развиваться.

Также в рамках платформы решались такие задачи, как: автоматический анализ и связывание материалов, построение отказоустойчивой архитектуры, навигация внутри помещений, фотонавигация, генерация аудиогидов на базе текстовых статей, поиск по базе изображений.

**Используемые технологии:** Linux (Ubuntu), Python 3.5, wsgi, uwsgi + nginx, WebDAV, Flask, Celery, PostgreSQL 9.x, Redis, Docker, Openstack, Jenkins, javascript, NodeJs, ReactJS, React Native, HTML5, CSS3, git

**АНО "Большой музей", Санкт-Петербург, Россия**

**Июнь 2016 – Апрель 2017**

*Ведущий бэкэнд разработчик (удаленно)*

В течении первых трех месяцев был разработан прототип приложения музейной платформы, который был представлен инвесторам и получил крайне положительные отзывы. После этого был начат процесс формирования и утверждения ТЗ, начато выстраивание процессов и повышение эффективности разработки: написание и запуск тестов на Jenkins, сборка и деплой приложения в контейнерах Docker, написание апи для веб и мобильного приложений, формирование документации для интеграции в формате Swagger, формирование структуры базы данных.

**Используемые технологии:** Linux (Ubuntu), Python 3.5, wsgi, uwsgi + nginx, WebDAV, Flask, Celery, PostgreSQL 9.x, Redis, Docker, Openstack, Jenkins, javascript, NodeJs, ReactJS, HTML5, CSS3, git

**ООО ТопСофт, Москва, Россия**  
*Ведущий Python разработчик (удаленно)*

**Ноябрь 2013 – Июнь 2016**

Компания занимается разработкой и развитием нескольких проектов, построенных с использованием различных подходов и технологий. Увеличивающиеся время и стоимости поддержки разнообразного технологического стека вынудило организацию заняться разработкой общей платформы для всех развиваемых интернет ресурсов. Моими обязанностями при разработке продукта было: принятие архитектурных решений, разработка и тестирование данной социальной платформы. Первые месяцы были выделены на выбор стека технологий и создания минимального прототипа для принятия решения о целесообразности дальнейшей разработки. После успешного утверждения прототипа была подобрана команда, которой я и руководил (еще 2 программиста, 1 верстальщик, 1 дизайнер) создавая уже продакшн версию продукта с использованием Python + Django, PostgreSQL, Redis, german и angularjs на фронтэнде. Также в рамках перехода на данную платформу были разработаны утилиты для миграции существующих данных на новую структуру. В настоящее время все проекты компании успешно развиваются на данной платформе (<https://temaretik.com>).

**Используемые технологии:** Linux (Ubuntu), Python 2.7, wsgi, uwsgi + nginx, WebDAV, Django 1.6, gevent, PostgreSQL 9.x, Redis, Gearman, javascript, socket.io, AngularJs, jquery, HTML5, CSS3, LESS, git

**ООО Ситхи, Красноярск, Россия**  
*Ведущий Python разработчик*

**Ноябрь 2011 – Июнь 2014**

Основной деятельностью компании является разработка и развитие международной социальной сети (<http://murclub.ru/>) для детей (продукт имеет достаточно высокую аудиторию в России, Великобритании, Испании, Чехии, Эстонии и Вьетнаме). Мои обязанности включали в себя построение масштабируемой и отказоустойчивой архитектуры. В качестве основных технологий использовался Python + Flask на сервере и Flash (ActionScript) для разработки клиентского приложения (не входило в мои обязанности). Также мной велась разработка REST API для мобильных приложений нацеленных на внесения разнообразия и дополнительных социальных элементов в конечный продукт.

**Используемые технологии:** Linux (Ubuntu), Unix (FreeBSD), Python 2.7, uwsgi + nginx, Flask, MySQL 5.x, Memcache, Redis, javascript, gevent, socket.io, jquery, HTML5, CSS3, svn, actionscript

**ООО Фактор, Красноярск, Россия**

**Май 2011 – Ноябрь 2011**

*Заместитель начальника отдела разработки программного обеспечения (консультант)*

К моменту заключения со мной контракта компанией был разработан интернет магазин, являющийся агрегатором Taobao и активно набирающий популярность (<https://nazva.com>). Продукт был построен на основе Joomla CMS с целью быстрого запуска и, при росте посещаемости, столкнулся со значительными проблемами с производительностью. Мои обязанности включали в себя 2 сферы деятельности: оптимизация до приемлемых показателей существующего продукта и параллельное участие в разработке новой платформы для данного интернет магазина, который бы пришел на смену текущему. Результатом работы стал продукт, который и по настоящее время справляется с постоянно растущими нагрузками.

**Используемые технологии:** Linux (Ubuntu, Debian), PHP 5.x, Python 2.7, uwsgi + nginx, php-fpm + nginx, Django 1.4, MongoDB 2.x, Redis, Joomla, MySQL 5.x, javascript, HTML, CSS, jquery, svn

**ООО ТелекомКонсалтинг, Красноярск, Россия**

**Февраль 2010 – Май 2011**

*Разработчик программного обеспечения*

Мои обязанности включали разработку различных проектов компании и построение вспомогательных утилит для оптимизации деятельности менеджеров и проектировщиков организации. Мной был разработан магазин сетевого оборудования, а также социальный сервис для интернет провайдеров РФ и некоторых других стран. Также я принимал участие в разработке тендерного агрегатора (<http://multitender.ru>), который в дальнейшем стал основным IT продуктом организации. В мои обязанности входила разработка тендерных парсеров, структурирование и построение api доступа к данным, их интеллектуальный анализ (поиск дублей с учетом опечаток и умышленных методов скрытия тендеров недобросовестными организациями из поиска).

**Используемые технологии:** Linux (Ubuntu), Unix (FreeBSD), PHP 5.x, Python 2.6, php-fpm + nginx, apache2, Memcache, MySQL 5.x, Joomla, WordPress, ZendFramework, Yii, javascript, HTML, CSS, jquery, svn

## **ОБРАЗОВАНИЕ**

**2013 Магистр компьютерных технологий, Средний балл: 5.0**

Сибирский Государственный Аэрокосмический Университет, Красноярск, Россия

Специализация: Интеллектуальный анализ данных

Окончил с красным дипломом