

# Kühn András Gábor

Rövid önéletrajz a képességeim és tapasztalatom felületes áttekintéséhez

A többit megtekintheti *GitHub-on*:

<http://github.com/kuhnandrasgabor/cv>

## Personal info

- **Location:** [Szeged, Hungary](#)
- **Email:** [kuhnandrasgabor@gmail.com](mailto:kuhnandrasgabor@gmail.com)
- **Social:** [LinkedIn](#)
- **Visuals:** [Gallery](#)



## Szakmai tapasztalatok

Több mint 10 évnyi tapasztalattal rendelkező szakember vagyok különböző területeken, a gépi tanulástól és a webfejlesztésen át a 3D vizualizációig a profi fotózásig, vezetői tapasztalattal és széles körű technikai készségekkel.

I'm a professional with over a decade of diverse experience spanning various fields, ranging from **machine learning** and **web development** through **3D visualizations** to professional **photography**, leadership experience, and a wide range of technical skills.

### 2020 – Jelen: Adattudomány, Gépi Tanulás, Full-Stack Fejlesztő & Technikai vezető Pzartech Ltd.

Eredetileg szabadúszó fejlesztőként kezdtem, végül a cég CTO-jaként találtam magam, ahol minden fejlesztési és architekturális döntésért én voltam a felelős.

#### Web alapú adatmanagement szoftver

Én voltam a felelős egy webes adatkezelő rendszer fejlesztéséért, amelyet MRO és ipari ügyfelek számára terveztek, AI keresőeszközökkel tűzdelve.

#### Gépi Tanulás és Adattudomány

##### Képosztályozó rendszer

Az egyik feladatomban az ipari alkatrészek felismerésére használt képosztályozó hálózat javítása és fejlesztése volt.

##### OCR

Egy másik feladatomban az OCR szoftver prototípusának elkészítése volt, ahol a cél az volt, hogy a gépetl számoktól a kézzel gravírozott pontmátrixos sorozatszámokig mindenféle feliratot felismerjünk.

### 2011 – Jelen: Szabadúszó (Fotó, 3D Grafika, Webdesign, Építészeti Vizualizáció)

Dolgoztam egy többnyelvű checklist app-on iOS-re, egy PHP Magento alapú online áruházon, valós idejű interaktív 3D építészeti vizualizációs projekteken, 3D modellezésen és animáción, brandingben, reklámon, logó és web designon és

szabadúszó fotósként.

### **3D modellezés és vizuális effektek**

Lehetőségem volt dolgozni néhány 3D vizualizáción interaktív képzési anyaghoz természeti katasztrófákkal kapcsolatban.

[Galéria](#) [↓]

### **Interaktív Építészeti Vizualizáció**

Valós-idejű bejárható szimuláció Unreal Engine 4 használatával, interaktív elemekkel.

[Galéria](#) [↓]

### **Realisztikus Építészeti Vizualizáció**

Gyors és durva, de mégis realisztikusnak ható renderképek két kertről, kétnapos határidővel.

[Galéria](#) [↓]

## **2014. – 2020. Stoneglass Labs KFT., Szeged (CEO)**

Vezettem egy szoftverfejlesztő csapatot egy kis cégben, amely egy ambiciózus online játékot fejlesztett.

### **Stars End (MMORPG Játékszoftver projekt)**

Egy valós-idejű Sci-Fi többjátékos online szerepjátékot fejlesztettünk.

[Galéria](#) [↓]

## **Tanulmányok**

- **Üzleti Tréning** (2013 – 2014) Alapvető üzleti folyamatok és menedzsment képzés a Támop 2.3.6 pályázat keretében.
- **Tripont Light Academy 1-2-3** (2011 – 2013) Képzés fényképezési technikákban, különböző fotózási diszciplínákban és projektmenedzsmentben.
- **SZTE JGYPK, Webprogramozó** (2010 – 2011, *Befejezetlen*) Alapvető készségek elsajátítása webfejlesztésben, beleértve az HTML, Java, SQL és grafikai tervezés alapjait. Elvesztettem az érdeklődést és átváltottam a fotózásra és az üzleti vállalkozásra.
- **SZTE TTIK, Mérnök-informatikus BSc.** (2008 – 2010, *Befejezetlen*) Részt vettem programozás (C, Assembly), számítógép-architektúra, diszkrét matematika és algoritmusok kurzusokon. Fókuszváltás miatt nem fejeztem be a diplomát.

## **Készségek és kompetenciák**

### **Technikai ismeretek**

#### **Programozási nyelvek**

- **Tapasztalt:** C#, Python
- **Jártas:** C++, HTML, CSS, SQL, PHP
- **Ismer:** Java, JavaScript, TypeScript, C, Google Script, assembly

#### **Keretrendszerek és technológiák**

- **Web Development Frameworks:**
  - **Tapasztalt:** .NET Core, Blazor, Razor, MAUI, MudBlazor
  - **Jártas:** Angular
  - **Ismer:** Flask
- **Gépi tanulással kapcsolatos keretrendszerek:**
  - **Ismer:** FastAI, PyTorch, TensorFlow, Scikit, Jupyter Notebooks, Paperspace Gradient
- **DevOps and Konténerizáció:**
  - **Tapasztalt:** Azure DevOps

- **Jártas:** CI/CD pipeline
- **Ismer:** Docker, Docker Compose

- **Adatelemzés és Vizualizáció:**

- **Ismer:** Pandas, NumPy, Matplotlib, Seaborn

## Adatbázisok és adatmanagement

- **Jártas:** MongoDB, SQL databases (pl.: MySQL, SQL Server)
- **Ismer:** ElasticSearch

## Felhő alapú szolgáltatások és infrastruktúra

- **Tapasztalt:** Azure DevOps, Portal, Storage, App services and VMs
- **Jártas:** Azure Resource Management, CI/CD pipeline implementation
- **Ismer:** Docker, Docker Compose, Azure Media Services

## Szoftverek és eszközök

- **Verziókövetés:**
  - **Tapasztalt:** Git (Azure DevOps, GitHub)
  - **Ismer:** SVN
- **3D Grafika és Modellezés:**
  - **Tapasztalt:** Blender 3D, Unreal Engine 4, Unity 3D
  - **Jártas:** Substance Painter, Substance Designer, SketchUp, V-Ray
  - **Ismer:** Houdini, SolidWorks CAD, ArchiCAD, CATIA, Fusion 360
- **Adobe Creative Suite:**
  - Tapasztalt vagyok a Photoshop és Lightroom használatában

## Kreatív design és játékfejlesztés

- 2D/3D tartalomkészítés, vektorgrafika, modellezés, textúrázás, világítás és renderelés
- Web és alkalmazások UI/UX tervezése
- Vizuális történetmesélés és játéktervezés
- VFX, shader és procedurális/parametrikus modellezés
- Tapasztalat játékfejlesztésben és motor testreszabásban Unity 3D és Unreal Engine 4 környezetben
- Animáció és fizikai szimuláció

## Szakmai készségek

- **Projektmenedzsment:** Tapasztalat projektmenedzsmentben a kezdetektől a befejezésig, beleértve a szoftverfejlesztést, marketingkampányokat és kreatív projekteket. Ismerem az Agile módszertant és az Azure DevOps-szal a CI/CD pipeline kezelését.
- **Üzleti és tárgyalási készségek:** Tapasztalat üzleti tárgyalásokban, ügyfélkezelésben és vállalati adminisztrációban. Képzett stratégiai üzleti tervek kidolgozásában és végrehajtásában.
- **Kreatív és tervezési készségek:** Erős háttér a kreatív tervezésben, beleértve a 2D/3D tartalmak létrehozását, UI/UX tervezést és vizuális történetmesélést játékokhoz és szimulációkhoz. Tapasztalat a VFX, shader és procedurális/parametrikus modellezés területén.

## Lágy készségek:

- **Vezetés:** Tapasztalat kisebb, vegyes feladatkörű csapatok vezetésében főként startup környezetben. Képes vagyok konfliktusokat kezelni és együttműködő munkahelyi környezetet kialakítani.
- **Kommunikáció:** Folyékony angol nyelvtudás (C2) és kezdő német nyelvtudás (A1). Képzett vagyok a világos és hatékony kommunikációban mind a technikai, mind a nem technikai érintettekkel.
- **Problémamegoldás és alkalmazkodóképesség:** Erős analitikai készségekkel rendelkezem, amelyekkel bonyolult problémákat tudok megoldani és új kihívásokhoz tudok alkalmazkodni. Hajlamos vagyok új technológiák és eszközök használatának önálló tanulására.

