

Kühn András Gábor

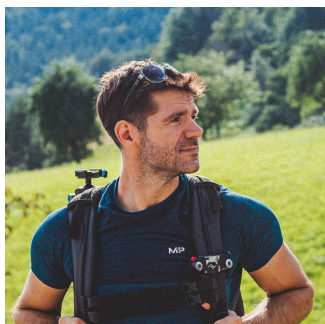
Rövid önéletrajz a képességeim és tapasztalatom felületes áttekintéséhez

A többit megtekintheti GitHub-on:

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

Személyes információk

- Hely: [Szeged, Hungary](#)
- Email: kuhnandrasgabor@gmail.com
- Social: [LinkedIn](#)
- Képekben: [Galéria](#)



Célok

Hosszú távú karriert keresek egy előrelépési lehetőségeket biztosító, értékes projekteken dolgozó munkahelyen, ideális esetben távmunkában vagy rugalmas munkarenddel.

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, brandingen, 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. Főszváltás 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 dizájn és játékfejlesztés

- 2D/3D tartalomkészítés, vektorgrafika, modellezés, textúrázás, világítás és renderelés
- Web és alkalmazások UI/UX tervezése
- Vizualis 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.