# Владимир Мартыненко | Frontend Developer

Опыт: 8 лет	Язык: РУС / ENG (B2)	Локация: Нови Сад (Сербия)
Email: zogacc@gmail.com	Telegram.me/m0rtyn	<u>LinkedIn.com/in/m0rtyn</u>



<u>Бу! Испугался?</u> Не бойся, я программист, я тебя не обижу.

Я специализируюсь на React и TypeScript, имею опыт Node.js.

Разбираюсь в agile-методологиях, планировании задач и отношениях в команде.

### Technical Skills

JS	TS	CSS	React	Nex	tJS	Vue	Nu	xt	Ar	ngular	No	deJS	Redu	xTK	Vite
Webp	oack	Nx	SCSS	PostC	CSS	Docke	er	Jes	t	Vitest	ı	Materi	ialUI	Rac	lixUI
AntD StyledComps			D3js	Аро	olloCl	ient	: Т	Γhi	rdWeb	Tra	ading\	/iewCh	arts		

## **Experience**

**■ Ведущий фронтенд-разработчик @ Хуго** 

1 год 9 мес (Янв'23 — Сен'24)

Стартап с игровой крипто-платформой | Удаленно, full-time

Проект: хуго.іо

Стек: React, TypeScript, Apollo Client (GraphQL), RadixUI, Trading View Charts, ThirdWeb/Wagmi, FSD

- Сделал ключевые фичи:
  - 3 игровых режима платформы, а поддерживал и развивал все 5
  - Быстрый и непрерывный realtime-график цен. Демо(https://bit.ly/cv-demo-1)
- Сделал комплексную аутентификацию: OAuth, Web3, реферальные коды и вход по NFT
- Задокументировал код и записал скринкасты, чтобы помочь команде разобраться в проекте
- Определил гибкую архитектуру (FSD) и технический стек для приложения
- Сохранил дизайн-систему несмотря на смену дизайн-команды, переход на мобильную аудиторию и пивот проекта
- Повысил DevEx команды: внедрил ИИ-инструменты, юнит-тестирование, линтинг/ форматирование кода, ботов для удобного ревью кода и отслеживания задач

#### ■ Фронтенд-разработчик @ Vilantis.ai

8 мес (Апр'22 — Дек'22)

Европейская аутсорс-компания | Удаленно, подрядчик

Проекты: личный кабинет пациента американской клиники (<u>next-health.com</u>), статистика литовских компаний (<u>statometras.lt</u>)

Стек: Nuxt.js, Next.js, React, Vue, Charts.js, GraphQL

- Разработал комплексные формы бронирования консультаций
- Ускорил разработку и поддержку:
  - Внедрил строгую типизацию через JSDoc без перехода на TS, что привело к сокращению новых багов

- Упростил интеграцию АРІ, внедрив авто-генерацию типов с бекенда
- Улучшил совместимость с библиотеками и документацией, обновив устаревший проект (Nuxt2/JS)

#### ■ Фронтенд-разработчик @ 12 Storeez

1 год 5 мес (Авг'21 — Янв'22)

Бренд одежды с онлайн-магазином | Удаленно, full-time

Проект: внутренний сервис для управления доставкой заказов в разные страны

Стек: Angular (13), Nx, NgRx, RxJs, Node.js, gRPC, MaterialUI

- Разработал проект по требованиям от отдела логистики
- Проводил командные ретроспективы для непрерывных улучшений в команде
- Улучшил точность и скорость покер-планирования (15 минут вместо 30+)
- Внедрил демо-сессии с заказчиками для уточнения требований к продукту
- Вёл бэклог проекта и приоритизацию фичей

#### ■ Фронтенд-разработчик @ Semrush

1 год (Авг'19 — Июл'20)

Продуктовая компания с ведущим SaaS | Офис, full-time

Проект: внутренний сервис для постановки целей в подразделениях компании (аналог OKR)

Стек: React, Redux, TypeScript, D3.js

- Разработал интерактивную орг-структуру с картой подразделений и сотрудников
- Оптимизировал подход к оценке планирования спринтов и внедрил его с Agile-коучем

# ■ Верстальщик @ Noveo

1 год 4 мес (Авг'17 — Дек'18)

Аутсорс-компания | Офис, full-time

■ **Верстальщик @ Armaseti** *Email-маркетинг | Офис, full-time* 

1 год 2 мес (Июл'16 — Авг'17)

### Rest activities

Я делаю доклады (30+), выступал на: <u>PiterCSS Meetup</u>, <u>PiterPy Meetup</u>, <u>Burning Lead</u>, <u>Kolesa Conf</u>, <u>Vas3k.Club</u>. Записи некоторых докладов <u>здесь</u>(bit.ly/martyn-talks).

Я участвую в open-source плагинах и библиотеках для: Obsidian, Raycast, VSCode и React.

#### Пет-проекты

- Pokoy.app: Очередной таймер для медитации Product Hunt
- Marathons TG bot(bit.ly/hammers-of-time): Бот для марафонов по обучению Github
- Markdown to CV generator: способ получить это резюме из markdown-файла Github

 Email: zogacc@gmail.com
 GitHub.com/m0rtyn
 LinkedIn.com/in/m0rtyn

 Telegram.me/m0rtyn
 LeetCode.com/u/m0rtyn
 This CV: bit.ly/martyn-cv