

# MARCIN CYC

PYTHON DEVELOPER

Jestem ambitną, zorganizowana osobą, chcącą w pełni realizować ściśle sprecyzowane zadania. Głównie chciałbym tworzyć i rozwijać aplikacje i usługi wykorzystujące Python, ale jestem również gotowy na poznawanie i wykorzystywanie innych technologii.

#### **KONTAKT**

Tel. komórkowy: 793 607 234

E-mail: cmartindev@gmail.com

Strona: <a href="https://marcinbedcyc.github.io">https://marcinbedcyc.github.io</a>

**Github:** https://github.com/marcinbedcyc

GitLab: <a href="https://gitlab.com/marcinbedcyc">https://gitlab.com/marcinbedcyc</a>

Adres: ul. Malczewskiego 2/7,

35 -114 Rzeszów

Data urodzenia: 05.03.1998 r.

### **JĘZYKI OBCE**

Angielski średnio zaawansowany B2 (komunikatywny w mowie i piśmie)

#### **DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE**

#### Programista Python (staż oraz praca komercyjna) MGA sp. z. o. o

marzec 2020 - marzec 2021

- Tworzenie aplikacji monolitycznej w **Django** oraz serwisów w **DRF** wraz z wykorzystanie innych bibliotek Python
- Pracowałem z wykorzystanie takich technologii jak:
- Docker
- GitLab CI/CD
- Bazy danych PostgreSQL, OracleSQL, SQLite
- Testy jednostkowe w **Pytest**, wraz z automatyzacją wykonania w CI
- Nginx
- Pracowałem zdalnie i stacjonarnie komuniakcja poprzez Microsoft
  Teams oraz Zulip
- Przydział zadań i ich rozliczanie przy pomocy Redmine
- Przeprowadzenie Code Review (również sprawdzenie mojego kodu przez innych programistów z zachowanie reguł PEP8)

#### **WYKSZTAŁCENIE**

#### Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu studia inżynierskie na kierunku Informatyka

2017 - 2021

- 3-krotnie stypendysta Stypendium Rektora dla najlepszych studentów
- wyróżnienie wewnątrz wydziałowym konkursie na najlepszy projekt z przedmiotu Programowanie Zespołowe oraz zgłoszenie projektu do konkursu Forum Młodych Mistrzów

#### Liceum Ogólnokształcące Mistrzostwa Sportowego "Resovia" w Rzeszowie

2014 - 2017

- 3-krotnie stypendysta Stypendium Prezydenta Miasta Rzeszów
- 2-krotnie stypendysta Stypendium Prezesa Rady Ministrów
- profil matematyczno-geograficzno-angielski

## UMIEJĘTNOŚCI I TECHNOLOGIE

Oprócz technologii używanych w pracy komercyjne, na studiach lub prywatnie nabywałem wiedzę z takich technologii jak:

- Java JavaFX, Spring, Android
- C# WPF, WCF
- C++ Qt (podstawy grafiki komputerowej)
- programowanie webowe HTML, JS, CSS, Bootstrap, Angular
- Obsługa systemów operacyjnych Linux/WIndows
- Python Flask, Numpy, Django, matplotlib, flake8, tkinter
- Podstawy sieci komputerowych przy użyciu C
- System kontroli wersji Git (korzystanie z Github i GitLab)
- Tworzenie notatek/ dokumentacji w Markdown
- Tworzenie diagramów UML(PlantUML), diagramów relacyjnych ERD

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji (zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 roku o ochronie danych osobowych (Dz. Ustaw z 2018, poz. 1000) oraz zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO).