|  |  |
| --- | --- |
| **Джусупов Мурат Кайсарович**  **Резюме iOS-программиста (Swift, C++, ObjectiveC)** Ищу работу на 20 часов в неделю, 750 руб/час | |
| Образование | Высшее, Новосибирский государственный педагогический университет, учитель физики и математики.  Публикация в журнале Радио 1990 №10, стр. 74 «Преобразователь спектра для электронных музыкальных инструментов» (дипломная работа была признана лучшей на факультете), разработка программы на Basic для вычисления гармоник звукового сигнала с помощью рядов Фурье. Была также публикация в журнале Радио 1994 №6. |
| Навыки | **Языки программирования с которыми работал:** Swift, Objective C, C/C++  **Языки программирования на ознакомительном любительском уровне:** HTML, PHP, C#, Assembler для DOS, ActionScript (Flash), JavaScript, Java, Kotlin  **Английский язык:** устное общение на уровне Intermediate, свободное чтение документации и написание комментариев в коде. |
| Контакты | **Мобильный телефон:** 8-983-510-20-68 (он же 8-383-310-20-68)  **Email:** murat.dzhusupov@gmail.com  **Skype:** murat.dzhusupov  **Telegram и WhatsApp**: 8-983-510-20-68 |
| **Сведения о работе** | |
| Март 2018 – настоящее время | **«Axmor Software», <http://axmor.com>, инженер-программист**  Заказная разработка небольших клиент-серверных мобильных приложений, всё время участвую в командной разработке мобильного приложения [Уральские авиалинии](https://itunes.apple.com/ru/app/ural-airlines/id866977959?mt=8)  Мне очень нравится здесь работать, я не планирую увольняться из Axmor, оставшись работать part time, 20 часов в неделю. Этот момент уже согласован с руководством, они знают, что я ищу работу на остальные 20 часов.  2 главные причины поиска работы: 1) Не всегда удаётся полная загрузка на 40 часов в неделю 2) Хочется получить новый опыт, научиться новым приёмам мастерства у новых коллег в новых проектах  Что меня так сильно удерживает в компании Axmor? Тёплые отношения в команде, комфортная рабочая обстановка. Руководитель/ПМ/TeamLead/Коллеги - здесь все друг друга морально поддерживают и воодушевляют, даже если надо напрячься и отработать в выходные перед релизом. Что значит "воодушевляют"? Это означает, что после такой моральной поддержки душа поёт и работа в радость. Для меня это важнее, чем даже зарплата. Ведь мы проводим на работе активную часть жизни. |
| Июнь 2017 – Март 2018 | **ООО «АРКА Текнолоджиз», <http://arqatech.com>, инженер-программист**  Разработка мобильного терминала для рынка ценных бумаг (по заказу крупнейшего российского банка) и собственный аналогичный продукт компании [iQUIK-X](http://arqatech.com/ru/products/quik/terminals/user-applications/iquik-x/) |
| сентябрь 2015 – май 2017 | **ООО «Диспрайс», <http://klichat.ru>, iOS-разработчик**  Разработка мессенджера KliChat для iOS устройств.  Изучил базовые основы языка Swift, получил опыт работы с CoreData, XMPP-протоколом, использованием XMPPFramework. Получил специфические знания и опыт, как обеспечивать надёжную доставку сообщения из клиентского приложения на сторону сервера в случае нестабильного интернет-соединения. |
| март 2013 −  июнь 2015 | **Clearscale, <http://www.clearscale.net>, iOS-разработчик**  Участие в разработке iOS-приложений для заказчиков компании Clearscale (не имею право разглашать названия проектов).  Опыт работы с приложениями, получающими весь контент от сервера. Программирование с использованием сторонних библиотек, упрощающим взаимодействие с сервером. Получил некоторый опыт работы с Facebook SDK для iOS. Опыт написания скриптов для автоматического тестирования (Xcode Automation Instrument). |
| сентябрь 2009 − март 2013 | **ООО «Дата Ист», iOS-программист**  Разработка приложения для iPhone/iPad (отображение географических карт).  Опыт работы с ГИС-системами. Значительно улучшены навыки разработки приложений для iPhone (Xcode, iOS SDK, Cocoa, Quartz2D). Опыт портирования кода (написанного для Windows) на iPhone OS. Улучшено знание языков C++ и Objective C. Научился работать с многозадачностью (в частности получил опыт работы с pthread-функциями). Навыки интеграции коллективного кода в личный проект. Опыт работы с ArcGIS API для iOS.  В «Дата Ист» были разработаны и опубликованы в App Store коллективные проекты:  <http://itunes.apple.com/us/app/carrymap-observer/id432496097>  <http://itunes.apple.com/us/app/kadastrru/id518231350>  <http://itunes.apple.com/ru/app/mobil-nyj-novosibirsk/id497323379> |
| 2008 − 2009 | **ООО «Вирартек», программист**  Разработка игр для обучения музыке.  Разработаны 2 игры (для Windows и iPhone, при получении разрешения руководства ООО «Вирартек» могу продемонстрировать видеоматериалы, либо непосредственно показать выполненные проекты без права передачи исходных кодов).  Освоены среды разработки Borland C++ Builder и XCode, технологии OpenAL, Open GL, MIDI и ASIO (низкоуровневая работа со звуковыми данными), ACM и Windows Media Format SDK (распаковка mp3 файлов в звуковые pcm-данные). Изучены базовые возможности языка Objective C и библиотеки Cocoa для разработки iPhone приложений. Получил опыт планирования работы и проведения переговоров с заказчиками. Реализовал код преобразования изображения (низкоуровневая работа с RGBA-байтами). Реализован код обработки событий джойстика. Получен опыт изучения и модификации чужого кода без комментариев и при полном отсутствии какой-либо документации. Разработал 2D алгоритм разлетания случайно вращающихся квадратных осколков в разные стороны со случайной скоростью с учётом ускорения свободного падения.  <http://www.pgmusic.com/support.iphone.pitchinvasion.htm>  <https://itunes.apple.com/ru/app/pitch-invasion/id520181840> |
| лето 2007 | **ООО «Графические Программные Системы», программист**  Разработка звукового движка для программы «Мир Кибер» (3D карта Новосибирска).  Научился работать с библиотекой OGG-Vorbis (распаковка ogg-файлов в звуковые pcm-данные), DirectX (а именно DirectSound) и OpenAL для 3D позиционирования звука. |

|  |
| --- |
| **Исходные файлы** |
| **Демонстрационный проект 2020 г. (Swift):** <https://github.com/muratmusic/currency_quotes>. Приложение должно отображать котировки нескольких валют на единственном экране. **ВНИМАНИЕ: Проект в стадии разработки на начало ноября 2020 г.**  **Тестовое задание в 2016 г. (Objective C):** [https://github.com/muratmusic/](https://github.com/muratmusic/dromtest)dromtest (приложение для iOS, в котором демонстрируется возможности анимационных приёмов при использовании UICollectionView).  **Тестовое задание 2015 г. (Objective C):** [https://github.com/muratmusic/](https://github.com/muratmusic/image_processor)image\_processor (приложение для iOS, в котором можно выполнять некоторые простейшие преобразования графических файлов)  **Тестовое задание 2012 г. (C++/Objective C):** <https://github.com/muratmusic/demo_src> (это простейшая игра для iOS, в которой игрок должен успевать нажимать на большее число падающих кругов) |
| **Самообразование** |
| Изучаю периодически книги Роберта Мартина «Чистый код», «Чистая архитектура» и «Быстрая разработка программ». Хотел бы изучить книгу «Паттерны проектирования» (не классическую книгу банды четырёх, а новую книгу Фрименов).  Планирую когда-нибудь найти время изучить Computer Sience, в том числе и по классическим алгоритмам (сортировка/поиск) и структурам данных.  Периодически изучал учебники В. Усова по языку Swift.  Изучил в своё время несколько книг по языку C++ (Г. Шилдта, Р. Лафоре, С. Стьюхарта), по Ассемблеру для MS-DOS (П. Абель).  **Архитектурные паттерны, которыми чаще всего пользуюсь:**  Из современных паттернов пробую применять в работе некий симбиоз из паттернов MVP, MVVM, к которым по мере необходимости добавляю Роутеры/Координаторы/Навигаторы. Паттерном VIPER я пока не проникся, потому что считаю его избыточно громоздким для тех проектов, с которыми до сих пор работал. По мере возможности стараюсь разделять слои кода приложения по задачам: например слой работы с базой данных отделять от транспортного слоя, но доступ к данным предоставлять через общий интерфейс API (независимо от способа полученным данных: например от базы данных или в результате загрузки от сервера). **Каждый программный модуль в идеале должен быть похож на изолированный чёрный ящик с конечным числом возможных состояний - такой подход гарантирует максимально возможную надёжность ПО.** |
| **Личные качества** |
| Честность, способность решать задачи нестандартными подходами, способность и желание подчиняться интересам коллектива и руководства. Большое значение для меня имеет дружеская атмосфера в коллективе. Я переживаю конфликты на рабочем месте, поэтому часто готов идти на компромиссы. |
| **Дополнительные сведения** |
| Разрабатывал до 2010 года средствами Visual C++ и продавал собственное приложение «Музыкальный экзаменатор для Windows (в качестве хобби-проектов, а также попутно изучал программирование).  Умею достаточно легко портировать приложение, используя исходники для других платформ, даже если приходится читать исходники на незнакомом языке программирования.  **Дополнительные навыки**  1) Несколько лет работал музыкантом  2) Регулярно прохожу обучение контраварийному вождению в классе по теории и на рулевых тренажёрах, а также регулярно повторяю летние и зимние курсы на полигоне, под руководством мастера спорта по авторалли Павла Григорьева в АВВМ "Автодрайвер54" (<https://www.autodriver54.com/>) |