



Mobliny Developer

Minimalistyczny, pixel-perfect design zaimplementowany za pomocą prostego, kreatywnego programowania. Czytelne projekty oraz efektywna funkcjonalność to moje priorytety. Entuzjasta open-source oraz aktywny użytkownik społeczności Github.

Zorientowany obiektowo mobilny developer z ponad dwoma latami doświadczenia we wszystkich etapach życia oprogramowania. Umiejętność dostarczania dopasowanych, zorientowanych na klienta rozwiązań. Doświadczenie w iOS i Android SDK ze znajomością pracowania z wieloma bibliotekami i narzędziami, programowania, rozwiązywania problemów, debugowania i dokumentowania w językach Swift, Objective-C i Java.

Umiejętności zawodowe

Języki programowania	Swift, Objective-C, Java, HTML5, Javascript+jQuery, CSS, Python
Narzędzia	Cocoa Pods, Carthage, git, fastlane, JIRA, Confluence
Aplikacje	Xcode, AppCode, Android Studio, IntelliJ, Visual Studio, Sublime, Atom Microsoft Office, Photoshop
Języki	Angielski (wysoki/techniczny) - certyfikat FCE, Polski
Dodatkowe umiejętności	komunikatywności, zdolność do pracy w grupie, kreatywność, prawo jazdy

Doświadczenie zawodowe

2015.02 do 2016.03	<p>Helios Ventures LTD (Lead iOS developer)</p> <p>Rozwijanie Loko - społecznościowa, oparta o mapę aplikacja iOS stworzona za pomocą języka Swift i Objective-C. Projektowanie, rozwijanie korzystając z licznych frameworków oraz bibliotek, utrzymywanie kodu, publikacja aplikacji.</p> <p>Osiągnięcia:</p> <ul style="list-style-type: none">• prowadzenie zespołu iOS, uczestnictwo w projektowaniu, testowaniu oraz publikacji• programowanie wielu skomplikowanych, animowanych widoków w IB oraz kodzie• stworzenie szybkiego, bezpiecznego wątkowo, przenośnego algorytmu drzewa-czwórkowego do grupowania obiektów na mapie• użycie web-socket do zapewnienia funkcjonalności czatu w czasie rzeczywistym• użycie wielu SDK oraz bibliotek od sieci do projektowania UI• użycie git, jira i confluence do utrzymania komunikacji oraz organizacji• bycie ważnym członkiem grupy w definiowaniu oraz priorytetyzacji celów projektu <p>Technologie:</p> <ul style="list-style-type: none">• iOS SDK, Swift, Objective-C, Xcode, JIRA, git, confluence, Cocoa Pods, Google Maps SDK, Google Places API, Facebook iOS SDK, REST, web sockets <p>Wielkość projektu:</p> <ul style="list-style-type: none">• ponad 100K linii kodu• 4 developerów <p>http://www.getloko.io</p>
2014.02 do 2015.02	<p>Rizapps (Android/iOS developer)</p> <p>Projektowanie, rozwój oraz publikacja aplikacji dla systemów Android i iOS o różnicowanych zastosowaniach.</p> <p>Osiągnięcia:</p> <ul style="list-style-type: none">• projektowanie, rozwijanie oraz publikacja wielu aplikacji iOS i Android• zbudowanie prostego back-endu w PHP do zapewnienia funkcjonalności sieciowej• użycie SDK do bezpiecznych płatności oraz rozpoznawania obrazów• refactor wielu projektów Android i iOS do zapewnienia prostszego, lepszego kodu• stworzenie autoryzacji logowania z bezpiecznymi algorytmami szyfrowania <p>Technologie:</p> <ul style="list-style-type: none">• iOS SDK, Xcode, Android SDK, Android Studio, Eclipse, IntelliJ, Java, multiple SDKs <p>Wielkość projektu:</p> <ul style="list-style-type: none">• ponad 50K linii kodu• 1 developer

2013.09 do 2013.09

IBM Company (praktyka)

Praktyka, development mobilnych oraz webowych aplikacji z użyciem technologii IBM

2011.07 do 2011.09

Brenntag Polska IT Department (IT)

Utrzymywanie sprzętu oraz oprogramowania, aktualizacja oprogramowania firmy

Własne projekty

2016

Spotify Notify (OSX aplikacja)

Wyświetlanie powiadomień OSX przy zmianach piosenek Spotify. Nie trzeba już otwierać aplikacji, by sprawdzić co aktualnie jest odtwarzane. Stworzona w Swift oraz frameworku Cocoa.

Osiągnięcia:

- stworzenie aplikacji OSX z GUI w Swift 2.2

Technologie:

- OSX SDK, Swift, Objective-C, Xcode, git

2016

Doppelganger-Swift (iOS biblioteka)

Animowanie zmian w table view oraz collection views.

Osiągnięcia:

- publikacja biblioteki CocoaPods

Technologie:

- iOS SDK, Xcode, git, CocoaPods

2014

Wrocław 2017 (iOS aplikacja)

Końcowy projekt inżynierski - mobilna aplikacja iOS w Swift dla Wrocław 2017.

Osiągnięcia:

- użycie nowego języka Swift
- programowanie wielu skomplikowanych widoków z animacjami oraz nawigacją
- użycie testów UI oraz testów jednostkowych

Technologie:

- iOS SDK, Xcode, git

Starsze

AwesomeArkanoid (Android gra)

Prosta, minimalistyczna gra arkanoid dla androida napisana w języku java oraz xml używając silnika graficznego libgdx, silnika fizycznego box2d oraz dynamicznego oświetlenia box2dlights. Zastosowanie silnika fizycznego oraz dynamicznego oświetlenia.

Shoot and fly (Java gra)

Prosta gra 2D napisana w czystym języku java, w której przejmuję się kontrolę nad latającym statkiem kosmicznym, pokonuje przeciwników oraz bossa. Napisanie prostego silnika graficznego do wyświetlania spritów oraz efektów.

Real time multiplayer snake (HTML5, node.js gra)

Gra typu snake, online, w czasie rzeczywistym napisana w html5, node.js i socket.io.

Edukacja

2016 do teraz

Politechnika Wrocławska (magister)

Informatyka

2011 do 2015

Politechnika Wrocławska (inżynier)

Informatyka - ocena 4.5, finalista konkursu „Najlepszy projekt inżynierski 2015”

2008 do 2011

Liceum Ogólnokształcące nr 2 w Kędzierzyn-Koźle

Profil Matematyczno, Fizyczno, Informatyczny