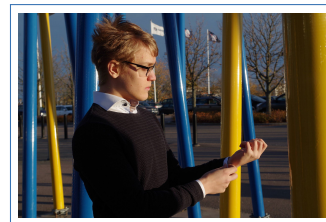


Nikita Zozoulenko

Curriculum Vitae

Ellen keys gata 23
Linköping, Sverige 58437
☎ +46723053504
✉ nikita.zozoulenko@gmail.com
991013-8594



Utbildning

- 2011–2015 **Internationella Engelska Skolan i Linköping**, Högstadiet, årskurs 6–9.
- 2015–2018 **Katedralskolan i Linköping**, Gymnasiet, naturvetenskapsprogrammet (NANAT). Förväntad gymnasieexamen juni 2018. Jag planerar att studera vidare på KTH (Teknisk Fysik).
- Våren 2018 **Linköpings Universitet**, Linjär algebra, fristående kurs. Jag har dels läst stora delar av envariabelanalys och flervariabelanalys för mitt arbete med maskininlärning och artificiell intelligens.

Arbetslivserfarenhet

- Augusti 2016 **Ungdomskonsult**, AB STÅNGÅSTADEN, Linköping.
Jag arbetade som gruppleddare med andra ungdomskonsulter för att hitta lösningar och innovativa idéer för ett långvarande problem bland Stångåstadens fastigheter.
- Juni 2017 – **Djurskötsel, trädgårdsskötsel och museiguide**, FRILUFTSMUSEET GAMLA LINKÖPING.
Juli 2017 På morgnarna tog jag hand om museets djur och var trädgårdsmästare. På eftermiddagen agerade jag som museiguide.

Tekniska kompetenser

- Språk PYTHON, C++, JAVA, GLSL
- OS LINUX, WINDOWS
- Frameworks PYTORCH, TENSORFLOW, OPENCV, OPENGGL, VULKAN

Språk

- Svenska Flytande
- Engelska Flytande
- Ryska Goda översättningsförmågor i tal
- Spanska Gymnasienivå, förstår enkla samtal och texter

Utmärkelser

- Mars 2018 **Vinnare i Finalen av Utställning Unga Forskare**, SVERIGE, De 550 skarpaste projektarbetena bland Sveriges gymnasieelever tävlade för att vinna stipeindier av ett totalt värde på 500 000 kr.
- Maj 2018 **Kvalificerad Finalist till Intel International Science and Engineering Fair**, USA, Finalen kommer att äga rum i Maj och är världens största internationella projektutställning och tävling för gymnasieelever. Totalt har 1,8 miljoner ungdomar deltagit i uttagningstävlingarna världen över för att de bästa 1800 skulle nå finalen.

Övrigt

Mina största intressen inkluderar artificiell intelligens, automation, robotik, 3D-grafik, träning och musik. Inom maskininlärning har jag arbetat med objekt-detektering för realtidsvideo, automatisk bildtextgenerering, style transfer och natural language processing. Inom 3D-grafik har jag experimenterat med mina egna spelmotorer konstruerade i OpenGL och Vulkan.