

ПАВЕЛ БЛАЖИЕВСКИЙ

Адресс: Краков, Польша

E-mail: p.blazhyievskyi@gmail.com

Телефон: +48 579 512 666

Телеграм: +48 579 512 666



ПОРТФОЛИО

<http://androbot.bitbucket.io>

ЗНАНИЯ:

- **Языки программирования:**
 - **JavaScript** – Основной язык с 2010г. Основательное знание языка, широко использую ES6. Опыт использования RequireJS, BackboneJS/ MarionetteJS, ReactJS/Redux, jQuery. Написание промо-игр на базе PIXI.js and Crafty.js
 - **Clojure.js** — Basic knowledge
 - **Unit-тестирование** – Опыт написания тестов с JasmineJS
 - **HTML, CSS/SASS** — Знание CSS2/CSS3. Опыт использования различных HTML5 API.
 - **ActionScript** – Основной язык программирования с 2004 по 2010г. Большой опыт написания различных по сложности и величине проектов. Опыт использования Robotlegs MVC Framework.
 - **SQL** – Базовые знания SQL. Базовый опыт использования SQLite в системе Android и в связке с Python
 - **Python, bash** – Использование для внутренних проектов и для написания вспомогательного инструментария
 - **Java** – Базовый опыт написания приложений для системы Android
- **Дизайн и графика:**
 - **Adobe Photoshop, Adobe Flash, Adobe Illustrator**
- **Системы контроля версий:**
 - **git/mercurial** – Ежедневное использование.
 - **svn** – Использовал до перехода на dcvs.
- **Системы сборки и интеграции:**
 - **make, ant, grunt, webpack, doit**
 - **JenkinsCI** — Базовый опыт работы.
 - **Redmine**
- **Операционные системы:**
 - **Linux** – Основная операционная система с 2001г. (Red Hat, Gentoo, Arch) Базовые навыки администрирования.
 - **Mac OS** – Используется на настоящем месте работы.

- **Windows**

ОПЫТ:

2016.06 —

«Yggdrasilgaming»

- Польша, Краков, <http://yggdrasilgaming.com>

Должность:

- JavaScript game developer

Перечень обязанностей:

- Разработка слот игр

Технологии:

- Игры разрабатываются используя собственный фреймворк ISENSE 2.0 основанный на использовании PIXI.js, Create.js и TweenMax.js
- Информационные блоки игр создаются на основе HTML и собственно фреймворка написанного на SASS

2008.01–2016.05

«Studio7, digital production»

- Украина, Киев, <http://studio7.ua>

Должность:

- leading front-end developer

Перечень обязанностей:

- Разработка HTML5 приложений.
- Разработка интернет игр, презентаций, промо средств.
- Разработка интерактивных элементов веб страниц.
- Контроль над разработкой аутсорс фронтенд проектов.
- Разработка внутреннего инструментария.

Технологии:

В настоящее время я работаю с проприетарным движком слот игр iSense 2.0+. Движок основан на парадигме MV* и кастомной системе евентов. Как зависимости он использует PIXI.js, Creative.js и TweenMax.

Перед этим, в основном, использовал React.js и Redux для больших проектов. Разработка, в большинстве случаев велась на ES6 и Babel.

Как основную библиотеку, я широко использовал Lodash, пытаюсь перейти на Ramda. Также я имею некоторый опыт в написании reactive JavaScript с помощью библиотеки Kefir.

Я хорошо знаю jQuery, ввиду его популярности, но предпочитаю, где возможно, использовать чистый JavaScript. Для клиент-серверных коммуникаций я предпочитаю использовать fetch API и Promise, а для кроссбраузерной поддержки использовать полифилы.

Анимацию и визуальные эффекты я предпочитаю делать на чистом CSS, а если мне нужно что-то более мощное, я, обычное, использую библиотеку TweenLite.

Перед переключением на React я в основном использовал или чистый Backbone.js или Backbone/Marionette. Несколько проектов с играми разрабатывал на Crafty и Create.js.

У меня глубокие знания чистого CSS, но писать стили я предпочитаю на SASS.

В настоящее время, для генерации HTML я использую Mustache, а ранее в большинстве случаев я использовал шаблонизатор Jinja2 или его JavaScript реализацию Nunjucks. В нескольких проектах работал с Handlebars и Twig.

В последнее время я увлекся ClojureScript, но пока нигде его не использовал, кроме частных проектов.

2006.01 – 2008.01

«Интернет журнал Познайка», <http://posnayko.com.ua>

Должность: Flash-программист, дизайнер, иллюстратор

Перечень обязанностей: Разработка интернет игр

Технологии: Игры разрабатывались на собственном движке.

2005.01 – 2006.01

Рекламное агентство «PRактик»

Должность: Дизайнер

Перечень обязанностей: Интернет и полиграфический дизайн

ДРУГОЕ:

- Опыт работы с полным стеком front-end технологий.
- Разработка уникальных продуктов. Поиск новых технологических решений.
- Опыт разработки проектов в сжатые сроки и в условиях технических ограничений.
- Опыт работы с распределенной командой и удалённо.
- Опыт работы с ведущими рекламными агентствами, как в Украине, так и за ее пределами: Leo Burnett Ukraine, BBDO Ukraine, Огилви Украина, Euro RSCG Kiev, Red Keds, GETBOB Digital Agency

ОБРАЗОВАНИЕ:

1991.09 – 2007.06

Южноукраинский государственный педагогический университет, «Художественно графический» Институт, Специалист. Специализация: живопись.

ЗНАНИЕ ЯЗЫКОВ:

английский:	продвинутый (C1)
польский:	продвинутый (C2)
немецкий:	начальный (A2)
украинский:	продвинутый
русский:	родной

СИЛЬНЫЕ И СЛАБЫЕ СТОРОНЫ:

Моей сильной стороной является то, что я одновременно и программист и дизайнер, что очень помогает в коммуникации и организации работы в команде. Слабой же то, что я более заинтересован в проектах имеющих визуальную составляющую.

ИНТЕРЕСЫ И УВЛЕЧЕНИЯ:

- Компьютерные технологии
- Лингвистика
- Визуальное искусство