

# PAWEŁ BŁAŻEJEWSKI

**Adres:** Kraków, Polska  
**E-mail:** [p.blazhyievskyi@gmail.com](mailto:p.blazhyievskyi@gmail.com)  
**Telefón:** +48 79 512 666  
**Telegram:** +48 79 512 666



## PORTFOLIO

<http://androbot.bitbucket.io>

## UMIEJĘTNOŚCI:

### • Języki programowania:

- **JavaScript** – Główny język programowania z 2010 roku. Solidna wiedza języka, wykorzystam ES6. Mam duże doświadczenie wykorzystania RequireJS, BackboneJS/MarionetteJS, ReactJS/Redux, jQuery. Opracowanie gier promocyjnych z wykorzystaniem PIXI.js i Crafty.js
- **Clojure.js** — Podstawowa wiedza
- **Unit-testy** – Doświadczenie wykorzystania JasmineJS
- **HTML, CSS/SASS** – Solidna wiedza CSS2/CSS3, doświadczenie wykorzystania różnych HTML5 API.
- **ActionScript** – Główny język programowania z 2004 po 2010 rok. Wielkie doświadczenie pisanie różnych ze złożoności i wielkości projektów. Doświadczenie wykorzystania Robotlegs MVC Framework.
- **SQL** – Wiedza podstawowa języka SQL. Podstawowe doświadczenie wykorzystania SQLite w systemie Android i w połączeniu z Python
- **Python, bash** – Wykorzystanie dla opracowania projektów wewnętrznych i dla napisania narzędzi pomocniczych
- **Java** – Podstawowe doświadczenie opracowania aplikacji dla Androida

### • Design i grafika:

- **Adobe Photoshop, Adobe Flash, Adobe Illustrator**

### • Systemy kontroli wersji:

- **git/mercurial** – Codzienne wykorzystanie.
- **svn** – Korzystałem do przełączenia na DVC.

### • Zarządzanie projektami i integracja:

- **make, ant, grunt**
- **JenkinsCI** — Podstawowe doświadczenie.
- **Redmine, Jenkins**

### • Systemy operacyjne:

- **Linux** – Główny system operacyjny z 2001 roku. (Red Hat, Gentoo, Arch) Podstawowe umiejętności administracyjne.
- **Mac OS** – Korzystam w teraźniejszym miejscu pracy.

- **Windows**

## **DOŚWIADCZENIE:**

**2016.06 —**

### **"Yggdrasilgaming"**

- Polska, Kraków, <http://yggdrasilgaming.com>

#### **Stanowisko:**

- JavaScript game developer

#### **Lista zadań:**

- Tworzenie gier slotowych

#### **Technologii:**

- Gry tworzone na podstawie własnego frameworku ISENSE 2.0 opartym na PIXI.js, Create.js i TweenMax.js
- Opracowanie informacyjnych HTML części gier wykorzystując własny framework oparty na SASS

**2008.01–2016.05**

### **"Studio7, digital production"**

- Ukraina, Kijów, <http://studio7.ua>

#### **Stanowisko:**

- leading front-end developer

#### **Lista zadań:**

- Opracowanie HTML5 aplikacji.
- Opracowanie gier internetowych, prezentacji, środków promocyjnych.
- Opracowanie elementów interaktywnych stron internetowych.
- Kontrolowanie zewnętrznych front end projektów.
- Opracowanie narzędzi wewnętrznych.

#### **Technologii:**

Teraz pracuję z proprietarnym silnikiem gier iSense 2.0+. Silnik jest oparty na paradygmacie MV\* i wykorzystuje kustomizowany system eventów. Silnik również używa PIXI.js, Creative.js i TweenMax jako zależności.

Wcześniej w większych projektach najczęściej wykorzystywałem React i Redux i pisałem na ES6 i Babel transpiler.

Jako główną bibliotekę używałem najchętniej Lodash, czasami przełączając na Ramda. Mam nieco doświadczenia w napisaniu reactive JavaScript za pomocą biblioteki Kefir.

Mam głęboką wiedzę jQuery ponieważ jest nad popularna, ale w projektach mniejszych preferuję pisać na czystym JavaScript. Dla klient/server komunikacji preferuję wykorzystać fetch API i promisy, a dla ich kross przeglądarkowej podtrzymki korzystać z polyfilów.

Animację i rzeczy wizualne preferuję robić za pomocy czystego CSS a jak potrzebuję czegoś więcej, najczęściej, wykorzystuję bibliotekę TweenLite.

Przed przełączeniem na React jako główny framework wykorzystałem najczęściej albo czysty Backbone albo Backbone/Marionette. Mam kilka projektów powiązanych z grami kasualnymi napisane na Crafty i Create.js.

Mam dobrą wiedzę czystego CSS ale preferuję pisać jego na SASS.

Teraz dla generacji HTML wykorzystuję szablony Mustache, a wcześniej w większości wykorzystywałem Jinja2 albo jego JavaScript wersję Nunjucks. W niektórych projektach używałem Handlebars i Twig.

W ostatnich czasach mam nowe hobby: ClojureScript. Ale nigdzie z niego jeszcze z niego nie korzystałem, oprócz prywatnych projektów.

## 2006.01 – 2008.01

### "Czasopismo internetowe 'Познайка'

- <http://posnayko.com.ua>

#### Stanowisko:

- Flash-programista, Projektant, grafik

**Lista zadań:** Tworzenie gier edukacyjnych dla internet wersji czasopisma.

**Technologii:** Gry były pisany na własnym frameworku.

## 2005.01 – 2006.01

### Agencja reklamowa "ПРАКТИК"

**Stanowisko:** Projektant

**Lista zadań:** Projektant stron internetowych

## INNE:

- Doświadczenie pracy z pełnym stosem front-end technologii.
- Opracowanie unikalnych produkty. Poszukiwanie nowych rozwiązań technologicznych.
- Doświadczenie realizacji projektów w możliwie najkrótszym czasie i w warunkach ograniczeń technicznych.
- Doświadczenie pracy z rozprawdzanych zespołach.
- Doświadczenie pracy z przewodnimi agencjami reklamowymi, zarówno na Ukrainie i za granicą: Leo Burnett Ukraina, BBDO Ukraine, Ogilvy Ukraina, Euro RSCG Kijów, Red keds, GETBOB Digital agency

## WYKSZTAŁCENIE:

### 1991.09 – 2007.06

Południowoukraiński Państwowy Uniwersytet Pedagogiczny, Instytut "Grafiki i sztuki", Magister. Specjalizacja: malarstwo.

## JĘZYKI OBCE:

<b>angielski:</b>	zaawansowany (C1)
<b>polski:</b>	zaawansowany (C2)
<b>niemiecki:</b>	początkowy (A2)
<b>ukraiński:</b>	biegły
<b>rosyjski:</b>	język ojczysty

## SILNE I SŁABE STRONY:

Moją silną stroną jest to że jestem symultaniczne i grafikiem i informatykiem, co drastycznie pomaga w komunikacji i organizacji pracy w komandzie. Moją słabą stroną jest to że za zwyczaj jestem więcej zainteresowany projektami z silnym wizualnym komponentem.

## ZAINTERESOWANIA I HOBBY:

- Technologia komputerowa
- Językoznawstwo
- Sztuki wizualne

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w mojej ofercie pracy dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji (zgodnie z [\*] Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 ze zm.).\*