

Прохор Архипов

prokhor@arkhipov.site | github.com/roscherk

Образование

Высшая школа экономики

сентябрь 2021 – июнь 2022

Факультет компьютерных наук

Москва, Россия

Прикладная математика и информатика (01.03.02)

Санкт-Петербургский государственный университет

сентябрь 2022 – настоящее время

Факультет математики и компьютерных наук

Санкт-Петербург, Россия

Современное программирование (01.03.02)

Проекты

Портал «Морские документы»

апрель 2025 – сентябрь 2025

Веб-сайт библиотеки морской литературы

Frontend-разработчик на React, командный проект

- Разработка пользовательского интерфейса согласно требованиям и макетам (Figma)
- Разработка клиент-серверного взаимодействия на базе REST API

Обработчик изображений (учебная практика)

январь 2022 – апрель 2022

CLI утилита для работы с изображениями в формате .bmp

Backend-разработчик на C++, индивидуальный проект

- Разработка архитектуры приложения на базе принципов ООП
- Реализация загрузки и обработки изображений в формате .bmp
 - Низкоуровневое чтение и запись файлов
 - Обработка изображения фильтрами

Система судовой осведомлённости (учебная практика)

октябрь 2024 – сентябрь 2025

Веб-приложение для 3D-моделирования окружения морского судна

Frontend-разработчик на React, командный проект

- Разработка требований к интерфейсу, создание макетов (Figma)
- Разработка и тестирование интерфейса
- Разработка клиент-серверного взаимодействия на базе REST API
- Оптимизация и адаптация интерфейса под требования заказчика

Мобильное приложение Закрома (учебная практика)

сентябрь 2023 – май 2024

Мобильное приложение для организации питания и диеты

Frontend-разработчик на Flutter, командный проект

- Разработка экранов приложения по макетам (Figma)
- Участие в создании дизайна приложения
- Реализация клиент-серверного взаимодействия на базе REST API
- Работа в команде по методологии Agile (Scrum)

Шашки (учебная практика)

октябрь 2022 – декабрь 2022

Desktop serverless GUI клиент для игры в шашки

Fullstack-разработчик на C#, индивидуальный проект

- Разработка архитектуры приложения на базе принципов ООП
- Разработка GUI на базе фреймворка Avalonia UI
- Реализация логики игры

Навыки и знания

Технические навыки

- Языки программирования: уверенное владение C, C++, C#, Python, Dart (Flutter), JavaScript (React); опыт использования Kotlin, HTML/CSS, Java
- Опыт разработки макетов в Figma
- Системное проектирование: архитектурные паттерны, разработка требований и пользовательских историй

- Разработка: ООП (SOLID, паттерны проектирования), алгоритмы и структуры данных

Soft skills

- Ответственность, обучаемость, открытость, общительность
- Английский язык: уровень C1