



Леонид Винниченко

Senior Frontend Engineer, Expert 3D Graphics Software Engineer

Email: vinneyto@gmail.com

Телефон: +7(903)816-60-86

Москва

Telegram: @vinneyto GitHub: vinneyto

Краткое описание: Разработчик с 10-летним опытом во фронтенде и создании 3D-графики (WebGL/WebGPU) в браузере. Отвечаю за архитектурные решения, проектирование систем рендеринга и координацию командной работы, ориентируясь на высокую производительность и качество кода.

Опыт работы

Expert 3D Graphics Software Engineer в [Align Technology](#)

Февраль 2024 – по настоящее время

Разработчик и архитектор 3D-системы для веб-приложения врачей-ортодонтотв. Отвечаю за архитектурные решения и интеграцию модулей, при этом контролирую качество кода и руковожу частью команды.

- Принимаю архитектурные решения, контролирую соответствие кода стандартам
- Провожу регулярные **code review**, распределяю задачи и направляю исполнителей
- Согласовываю **API** взаимодействия с серверной частью, обеспечивая эффективную двустороннюю коммуникацию
- Использую **WebGL/WebGPU** для высокопроизводительной **3D-графики**, пишу пользовательские шейдеры
- Спроектировал и реализовал систему **Effect Compositor**, интегрировав её в **ECS (Entity-Component-System)**. Это позволило значительно упростить создание сложных графических эффектов и композитных сцен
- Реализовал средства визуальной отладки, которые упрощают процесс разработки и профилирования.

Senior Software Engineer в [Align Technology](#)

Июль 2017 – Январь 2024

Разработка 3D-редактора для ортодонтотв (визуализация и редактирование моделей челюстей). Внёс вклад в UI, инфраструктуру и поддержку WebSocket-соединений.

- Разработка UI-компонентов на **React**, перевод проекта с ES6 на **TypeScript**

- Внедрение **Redux** для управления состоянием, уменьшение технического долга
- Реализация runtime-генерации иконок (canvas 2D) для 3D-сцены
- Unit и интеграционные тесты (**Jest** + puppeteer)
- Взаимодействие с бэкендом через **WebSocket** (управление очередью сообщений, мониторинг разрывов)
- Настройка собственных материалов и шейдеров для **Three.js**, работа с 3D-математикой

Фронтенд-разработчик в **Paragon Software**

Апрель 2015 – Июль 2017

Разработка и поддержка личного кабинета в виде одностраничного приложения (SPA).

- Разработка на **AngularJS**, использование адаптивной верстки
- Обмен данными с сервером через **RESTful API**
- Настройка сборки проекта с помощью **Webpack**
- Разработка инструмента на **Node.js** для локализации (Excel → JSON)

Навыки

JavaScript	TypeScript	ES6	React	Redux	AngularJS	RxJS	WebGL
WebGPU	Three.js	Shaders	ECS	Node.js	RESTful API	WebSocket	
Webpack	Jest	Puppeteer	Playwright	HTML	CSS/SASS	3D-математика	

Образование

Российский Университет Дружбы Народов

2006 – 2010

Бакалавр по общей физике

Российский Университет Дружбы Народов

2010 – 2012

Магистр по общей физике

Владение языками

Английский — Fluent
