



Ярослав Адамов

frontend-developer / 27 лет / Санкт-Петербург

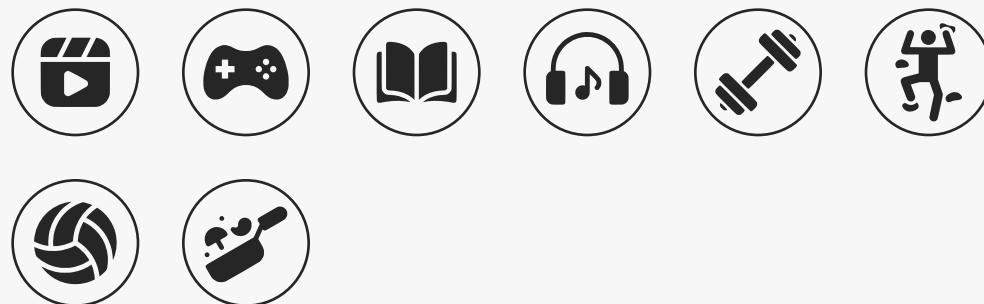
personal web-site
and portfolio



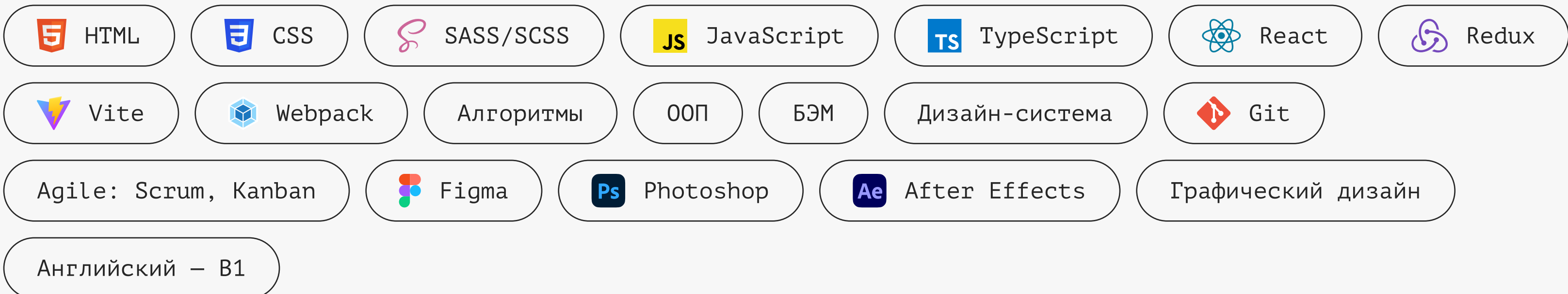
./about-me

1 Frontend-разработчик с опытом работы с современными
2 технологиями. Отличаюсь ответственностью, проактивностью,
3 стрессоустойчивостью и отличными коммуникативными
4 навыками. Стремлюсь к постоянному развитию. Мои сильные
5 стороны – умение работать в режиме многозадачности и
6 высокие аналитические способности, что позволяет
7 эффективно работать с большим объёмом информации и быстро
8 находить качественные решения сложных задач.■
9

/interests



/skills



Soft Skills

высокая самообучаемость / работа в команде / решение конфликтных ситуаций / грамотность / самостоятельность / опыт наставничества / ответственность к срокам / time management / требовательность к качеству / следование заданному стилю кода / сильная мотивация к росту

/work-experience

- <2022-2025>

Frontend-разработчик

3owls (digital-агентство)

> Разработка SPA на React. Создание UI со сложными анимациями и высокими требованиями к визуальному качеству и оптимизации. Адаптивная и кроссбраузерная вёрстка лендингов. Написание unit-тестов. Создание сложных компонентов на чистом JavaScript.

> Работа в команде с проджект-менеджером, backend-разработчиком, вторым frontend-разработчиком, несколькими дизайнерами. Тесное сотрудничество с командой дизайнеров для поиска наилучших решений связанных с визуальной составляющей проектов и выдвижение своих собственных идей (имею немалый бэкграунд в сфере графического дизайна). Участие в code review.

> Реализовал дэшборд с визуально сложными графиками. Интегрировал AI-генерацию изображений на основе пользовательских фотографий. Разработал видеоигру в Canvas. Создал приложения с удобным личным кабинетом и удобный каталог.

> Общался напрямую с заказчиком.

> Внёс существенный вклад в развитие внутренней библиотеки.
- <2022>

Frontend-разработчик

Сибирикс (digital-агентство)

> Адаптивная и кроссбраузерная вёрстка лендингов и прелендингов, добавление интерактивности с помощью JavaScript/TypeScript. Подключение различных библиотек при необходимости (например, gsap, swiper).

> Создание интерактивных баннеров.

> Работа в команде с проджект-менеджером, backend-разработчиком и дизайнером.
- <2020-2021>

3D Game Artist (Generalist), Art Director

QBERA Games, PleasingFungus Games, Фриланс

> Создание игровой графики в казуальном стиле для ПК и mobile: 3D game art, отрисовка UI.

> Работа с игровым движком: настройка сцен и рендера в Unity, настройка адаптивного UI, создание библиотек.

> Обучал и инструктировал младших сотрудников. Участвовал в рекрутинге новых сотрудников.

> Составлял инструкции и гайдлайны.

> Избранный проект: [Manufactoria 2022](#).

> Создал проект для внутренней студии Microsoft (Babylon.js).
- <2020-2021>

Game Developer, Game Designer

> Собрал команду, в которой выступал в роли разработчика, гейм-дизайнера и проджект менеджера.

> [Пример демки, созданной в рамках двухнедельного game jam'a.](#)

/education

- <2016-2020>

СПбГЭТУ «ЛЭТИ»

Прикладная математика и информатика

> Программировал на C, C++, Javascript, Assembler. Изучал алгоритмы и структуры данных, теорию графов, архитектуру ЭВМ, работу сети, дискретную математику, матлогику.

> Получил стипендию Dell-EMC на первом курсе.

/contacts

