

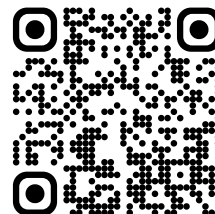


Senior Frontend Developer

Максим Бугай

📍 @Engineer586898

✉️ marvelsrp@yandex.ru



Удалённо / Гибрид (Москва) | 33 года | Желаемая вилка оклада: от 350 000 ₽

About Me

Senior Frontend-разработчик с 16+ годами опыта, из них 8.5 года во Frontend. Специализируюсь на React, Typescript, NodeJS, SocketIO, Vite, Webpack. Выступаю на IT-конференциях, занимаюсь менторством, регулярно провожу Code Review и рефакторинг. Внедряю CI/CD, Code Splitting и Lazy Loading. Активно применяю лучшие практики: DRY, YAGNI, KISS, SOLID, SMART. Умею находить баланс между Clean Architecture и Feature-Sliced Design.

Hard skills

Основной стек

Webpack

Vite

Node.js

React (18+)

Tanstack Query

Recharts

D3

Formik

Redux

koa

Material UI

Ionic

Styled Components

Socket.IO

i18n / I10n

REST API

PWA / SPA / Mobile Integration

Accessibility (a11y)

Организация кода

React Profiling

Code-Splitting

Lazy-loading

Memoization

FSD

Clean Architecture

Инструменты

SWC

Babel

axios

Lerna

nx

npm

yarn

GraphQL

Storybook

Figma

git

PWA

Service Workers

Тестирование

Jest

Vitest

Playwright

Cypress

Puppeteer

DevOps

Jenkins

Kibana

Grafana

HashiCorp Consul

Sentry

Prometheus

Nginx

Kubernetes

Docker

GKE

Soft Skills

- ✔ Работаю вместе с командой, делюсь опытом и поддерживаю коллег.
- ✔ Беру задачи, декомпозирую и довожу до результата.
- ✔ Свободно взаимодействую с аналитиками, дизайнерами и backend-командой.
- ✔ Отвечаю за качество продукта и кода.
- ✔ Участвую в выборе архитектуры, технологий и стандартов.
- ✔ Помогаю команде достигать целей, поддерживаю рост и развитие сотрудников, беру на себя лидерские задачи.
- ✔ Принимаю стратегические решения, оцениваю риски и отвечаю за успех проекта.

Work experience

GoGame in Plarium (Modern Times Group)

Февраль 2025 — настоящее время

Lead Frontend Developer



- Веду менторство разработчиков, провожу регулярные 1-on-1 сессии, код-ревью и помогаю с профессиональным ростом, что повысило их продуктивность и техническую экспертизу команды.
- Интегрирую AI инструменты (GitHub Copilot) в рабочий процесс команды, что ускорило разработку и улучшило качество кода.
- Разрабатываю коммерческий продукт для маркетологов в сфере GameDev с использованием TypeScript React и Socket.IO
- Разрабатываю UI интерфейс для интеграции AI в аналитические инструменты
- Занимаюсь разработкой монорепозитория Typescript UI Kit
- Реализовал асинхронное взаимодействие интерфейса с микросервисами ASP.NET (RabbitMQ, Socket.IO), что повысило стабильность и снизило задержки.
- Настроил процесс обновления зависимостей так, чтобы команда могла обновляться без простоев и ошибок.
- Обеспечил общие ESLint / Prettier правила, общие инструменты компонентного тестирования с Playwright
- Улучшил производительность MUI X-Data-Grid с помощью инструментов профилирования, дробления chunks, tree-shaking и tree-shaking и перехода с CommonJS на ESM модули.
- Настроил централизованное управление секретами с Vault и регистрацию NodeJS микросервисов сервисов через Service Discovery
- Внедрил практики Code Review и автоматизированного тестирования, что повысило качество кода и снизило количество багов в продуктах.
- Инициировал переход на современные UI-фреймворки и инструменты, что ускорило разработку и позволило команде быстрее запускать новые проекты.
- Внедрил автоматизацию сборки и деплоя, что сократило время вывода новых фич на продакшн и повысило стабильность релизов.

GoGame in Plarium (Aristocrat)

Октябрь 2017 — Февраль 2025



Senior Frontend Developer

- Участвовал в разработке системы для создания, управления и анализа рекламных интеграций для мобильных и десктопных игр, что позволило увеличить охват аудитории и повысить эффективность маркетинговых кампаний.
- Оптимизировал работу API-Gateway на TypeScript: переписал часть бизнес-логики и масштабировал сервис в Kubernetes. Это позволило выдерживать рост нагрузки, снизить время ответа на 30% и повысить стабильность работы сервиса, что напрямую улучшило пользовательский опыт.
- Разработал на TypeScript микросервис сокетов Socket.IO, обеспечив асинхронность в UI и повысив интерактивность продукта.
- Провел исследование на предмет утечек памяти и аномалий в работе API, настроив Prometheus для NodeJS ApiGateway. Это повысило надежность и прозрачность работы сервисов.
- Улучшил скорость исправления UI ошибок, интегрировав React и NodeJS ApiGateway с Sentry, что позволило быстрее реагировать на инциденты и повысить качество продукта.
- Внедрил новую единую платформу автоматизированного тестирования Playwright (TypeScript) в компанию, что повысило покрытие тестами и снизило количество багов на проде.

GoGame in Plarium

Февраль 2016 — Октябрь 2017



Middle Frontend Developer

- Спикер конференции KharkivJS по вопросам UX и UI в веб-приложениях, делился практическими кейсами и помогал коллегам внедрять лучшие решения в продуктах компании.
- Оптимизировал трансформации данных в NodeJS API Gateway, создал open-source библиотеку аякс, что позволило ускорить обработку запросов и повысить стабильность работы сервисов.
- Провел аналитическое исследование конфликтов permissions пользователей, выявил и устранил критические ошибки, повысив безопасность и прозрачность доступа в проекте.
- Участвовал в разработке проекта для аналитики маркетинговых кампаний, используя Create React App и Webpack, что позволило ускорить запуск продукта и повысить качество аналитики для бизнеса.
- Внедрил в команду принципы YAGNI, DRY и KISS. Очистил сложно-читаемый Legacy код из бизнес логики, что повысило скорость внедрения новых фич и упростило поддержку проекта.
- Разработал PWA приложение для управления финансовыми документами на базе React, что позволило автоматизировать процессы и повысить удобство работы пользователей.

Прочие проекты

Октябрь 2009 — Январь 2016



Junior Frontend Developer

- Разработал, внедрил и поддерживал CMS на PHP для управления контентом на сайте магазина горных велосипедов.
- Участвовал в разработке интерактивной карты для CRM системы нефтедобывающей компании.
- Создал веб-сайт с возможностью оформления документов для компании юридической помощи.
- Автоматизировал процессы тестирования и деплоя, что позволило команде быстрее выпускать новые версии продуктов и снизить количество ошибок на продакшн.
- Внедрил современные подходы к разработке UI, что повысило качество интерфейсов и упростило поддержку проектов.

Education

Магистр

2015 - 2017

Компьютерные науки, Управление проектами

Харьковский национальный университет радиоэлектроники, Харьков

Бакалавр

2012 - 2015

Прикладная математика и менеджмент, Системный анализ и управление

Харьковский национальный университет радиоэлектроники, Харьков

Младший специалист

2009 - 2012

Разработка программного обеспечения

Криворожский колледж Национального авиационного университета, Кривой Рог

Achievements

Постоянно развиваюсь в области фронтенд-разработки и веб-безопасности, участвую в соревнованиях и bug bounty, вхожу в топ исследователей BI.ZONE.

В 2024 году занял 7 место в соревновании по фронтенду Yandex CodeRun

В 2023 году в 1 квартале занял 2 место в рейтинге лучших исследователей на платформе Bug Bounty BI.ZONE

Участвую в программах по поиску уязвимостей в системах безопасности компаний:

Региональные программы ГосВеб

Госвеб

Госуслуги

Rostic's

МТС Вторая память

МТС Прогрессоры

Skyeng

Skillfactory

Fun&Sun

Ситидрайв

Cloud.ru

inSales

TIMEWEB

CloudPayments

Plazius

Умная колонка VK Капсула

Купер

СберСити

СберЗвук

Совкомбанк

Т-Банк

РСХБ

РНКБ

СФН

Альфа-Банк

УБРиР

Евразийский Банк Казахстан