



ДМИТРИЙ ЖЕРЕБЦОВ

Место жительства: Москва

Дата рождения: 04.09.1994, 24 года

Семейное положение: холост, детей нет

Телефон: 8 913 091 15 98

Email: dmitriy.zherebcov@gmail.com

ОБРАЗОВАНИЕ

ОСНОВНОЕ

2012г. - 2016г. Алтайский Государственный Университет, Физико-Технический факультет, кафедра Вычислительной Техники и Электроники.

Бакалавр по направлению 09.03.01 Информатика и Вычислительная техника.

2016г. Алтайский Государственный Университет, Физико-Технический факультет, Магистратура по направлению Информатика и Вычислительная техника.

Академический отпуск после 1 года обучения.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КУРСЫ

23.01.2018 - 07.03.2018, Html Academy - курс «JavaScript, уровень 1».

Курс помог мне дополнить и систематизировать основы языка JavaScript. Благодаря практическим работам я получил опыт в разработке приложения без использования сторонних библиотек и фреймворков.

Сертификат: http://zherebtsov.pro/progress/html_academy_javascript_level_1_ru.pdf

Выпускной проект №1: <https://github.com/zherebtsov/551315-keksobooking>

Выпускной проект №2: <https://github.com/zherebtsov/551315-kekstagram>

26.02.2018 - 04.04.2018, Html Academy - курс «HTML и CSS, уровень 1».

На курсе я дополнил свои знания по HTML и CSS, узнал как разрабатывать доступные интерфейсы, усвоил алгоритм верстки сайта, научился строить сетки на флексбоксах.

Сертификат: http://zherebtsov.pro/progress/html_academy_html_css_level_1_ru.pdf

Выпускной проект: <https://github.com/zherebtsov/551315-technomart>

09.04.2018 - 16.05.2018, Html Academy - курс «HTML и CSS, уровень 2».

Данный курс познакомил меня с методологией верстки по БЭМ, с препроцессором SASS, с адаптивной версткой, с адаптивной графикой и с автоматизацией сборки посредством таск-менеджера Gulp. На основе полученных знаний я создал свою базовую сборку для быстрого начала верстки нового проекта.

Сертификат: http://zherebtsov.pro/progress/html_academy_html_css_level_2_ru.pdf

Выпускной проект: <https://github.com/zherebtsov/551315-pink>

ОПЫТ

ФРИЛАНС

Во время учебы в университете я создавал несложные сайты-визитки и лендинги на заказ, то есть рисовал макет в Photoshop, верстал его (HTML и CSS) и монтировал в CMS ModX.

ПРОГРАММИСТ, ООО «ФРИМАТИК» 01.12.2016 - 03.08.2018 (1 ГОД 8 МЕСЯЦЕВ)

Первый проект заключался в разработке фронтенд части для веб-приложения по планированию и учету работ в ремонтных мастерских ([подробнее о проекте](#)). В процессе разработки я познакомился с GitLab и Redmine, смог на реальном проекте применить свои знания по React и Redux, научился взаимодействовать с API бэкенда и использовать React-Bootstrap. Впоследствии я стал основным разработчиком на проекте и поддерживал его на протяжении всего времени работы в компании.

Второй проект представлял из себя интерактивную игру со нетривиальными ставками на исход спортивных событий. На данном проекте я познакомился с WebSocket технологией, так как информацию нужно было обновлять в режиме реального времени. В процессе разработки использовалась библиотека Flow для статичной типизации JS'a и Jest для тестирования важных компонент.

Далее я получил на поддержку сервис мобильных платежей ([информация о проекте](#)). Проект отличался от предыдущих тем, что был написан на Angular 2. Благодаря этому проекту я познакомился с Angular 2 и TypeScript.

Третьим проектом было приложение для операторов по частичной автоматизации процесса обмена реальных денег на криптовалюту. Я был главным фронтенд-разработчиком со стажером в подчинении. На данном проекте я занимался оценкой времени реализации задач, был ответственным за выполнение спринтов, вел API документацию для бэкенд-разработчиков с помощью инструмента ReDoc. Приложение разрабатывалось на React, Redux, TypeScript и не много Jest. По итогу до моего увольнения мы успели отдать заказчику первую рабочую версию приложения.

НАВЫКИ

Верстка: HTML, CSS, SASS, LESS, БЭМ, Gulp, Bootstrap 3

Разработка: JavaScript, TypeScript, React, Redux, React Create App, React-Bootstrap, Flow

Системы контроля версий: Git (GitLab, GitHub)

Управление проектами: Redmine, Jira

API документация: ReDoc (Swagger-generated API Reference Documentation)