

PAWEŁ BŁAŻEJEWSKI

Adres: Kraków, Polska

E-mail: p.blazhyievskyi@gmail.com

Telefón: +48 79 512 666

Telegram: +48 79 512 666



PORTFOLIO

<http://androbot.bitbucket.io>

UMIĘTNOŚCI:

• Języki programowania:

- **JavaScript** – Główny język programowania z 2010 roku. Solidna wiedza języka, wykorzystam ES6. Mam duże doświadczenie wykorzystania RequireJS, BackboneJS/MarionetteJS, ReactJS/Redux, jQuery. Opracowanie gier promocyjnych z wykorzystaniem PIXI.js i Crafty.js
- **Closure.js** — Podstawowa wiedza
- **Unit-testy** – Doświadczenie wykorzystania JasmineJS
- **HTML, CSS/SASS** – Solidna wiedza CSS2/CSS3, doświadczenie wykorzystania różnych HTML5 API.
- **ActionScript** – Główny język programowania z 2004 po 2010 rok. Wielkie doświadczenie pisania różnych ze składowości i wielkości projektów. Doświadczenie wykorzystania Robotlegs MVC Framework.
- **SQL** – Wiedza podstawowa języka SQL. Podstawowe doświadczenie wykorzystania SQLite w systemie Android i w połączeniu z Python
- **Python, bash** – Wykorzystanie dla opracowania projektów wewnętrznych i dla napisania narzędzi pomocniczych
- **Java** – Podstawowe doświadczenie opracowania aplikacji dla Androida

• Design i grafika:

- **Adobe Photoshop, Adobe Flash, Adobe Illustrator**

• Systemy kontroli wersji:

- **git/mercurial** – Codzienne wykorzystanie.
- **svn** – Korzystałem do przełączenia na DCVS.

• Zarządzanie projektami i integracja:

- **make, ant, grunt**
- **JenkinsCI** — Podstawowe doświadczenie.
- **Redmine, Jenkins**

• Systemy operacyjne:

- **Linux** – Główny system operacyjny z 2001 roku. (Red Hat, Gentoo, Arch) Podstawowe umiejętności administracyjne.
- **Mac OS** – Korzystam w teraźniejszym miejscu pracy.
- **Windows**

DOŚWIADCZENIE:

2016.06 —

"Yggdrasilgaming"

- Polska, Kraków, <http://yggdrasilgaming.com>

Stanowisko:

- JavaScript game developer

Lista zadań:

- Tworzenie gier slotowych

Technologii:

- Gry tworzone na podstawie własnego frameworku ISENSE 2.0 opartym na PIXI.js, Create.js i TweenMax.js
- Opracowanie informacyjnych HTML części gier wykorzystując własny framework oparty na SASS

2008.01-2016.05

"Studio7, digital production"

- Ukraina, Kijów, <http://studio7.ua>

Stanowisko:

- leading front-end developer

Lista zadań:

- Opracowanie HTML5 aplikacji.
- Opracowanie gier internetowych, prezentacji, środków promocyjnych.
- Opracowanie elementów interaktywnych stron internetowych.
- Kontrolowanie zewnętrznych front end projektów.
- Opracowanie narzędzi wewnętrznych.

Technologii:

Teraz pracuję z proprietarnym silnikiem gier iSense 2.0+. Silnik jest oparty na paradigmatcie MV* i wykorzystuje kustomizowany system eventów. Silnik również używa PIXI.js, Creative.js i TweenMax jak dependencję.

Wcześniej w większych projektach najczęściej wykorzystywałem React i Redux i pisałem na ES6 i Babel transpiler.

Jako główną bibliotekę używałem najchętniej Lodash, czasami przełączając na Ramda. Mam nieco doświadczenia w napisaniu reactive JavaScript za pomocą biblioteki Kefir.

Mam głęboką wiedzę jQuery ponieważ jest nad popularna, ale w projektach mniejszych preferuję pisać na czystym JavaScript. Dla klient/server komunikacji preferuję wykorzystać fetch API i promisy, a dla ich kross przeglądarkowej podtrzymki korzystać z polyfilów.

Animację i rzeczy wizualne preferuję robić za pomocą czystego CSS a jak potrzebuję czegoś więcej, najczęściej, wykorzystuję bibliotekę TweenLite.

Przed przełączeniem na React jako główny framework wykorzystałem najczęściej albo czysty Backbone albo Backbone/Marionette. Mam kilka projektów powiązanych z grami kasualnymi napisane na Crafty i Create.js.

Mam dobrą wiedzę czystego CSS ale preferuję pisać jego na SASS.

Teraz dla generacji HTML wykorzystuję szablony Mustache, a wcześniej w większości wykorzystywałem Jinja2 albo jego JavaScript wersję Nunjucks. W niektórych projektach używałem Handlebars i Twig.

W ostatnich czasach mam nowe hobby: ClojureScript. Ale nigdzie z niego jeszcze z niego nie korzystałem, oprócz prywatnych projektów.

2006.01 - 2008.01

"Czasopismo internetowe 'Познайка'

- <http://posnayko.com.ua>

Stanowisko:

- Flash-programista, Projektant, grafik

Lista zadań: Tworzenie gier edukacyjnych dla internet wersji czasopisma.

Technologii: Gry były pisany na własnym frameworku.

2005.01 - 2006.01

Agencja reklamowa "Практик"

Stanowisko: Projektant

Lista zadań: Projektant stron internetowych

INNE:

- Doświadczenie pracy z pełnym stosem front-end technologii.
- Opracowanie unikalnych produkty. Poszukiwanie nowych rozwiązań technologicznych.
- Doświadczenie realizacji projektów w możliwie najkrótszym czasie i w warunkach ograniczeń technicznych.
- Doświadczenie pracy z rozprawdzanych zespołach.
- Doświadczenie pracy z przewodnimi agencjami reklamowymi, zarówno na Ukrainie i za granicą: Leo Burnett Ukraina, BBDO Ukraine, Ogilvy Ukraina, Euro RSCG Kijów, Red keds, GETBOB Digital agency

WYKSZTAŁCENIE:

1991.09 - 2007.06

Południowoukraiński Państwowy Uniwersytet Pedagogiczny, Instytut "Grafiki i sztuki", Magister. Specjalizacja: malarstwo.

JĘZYKI OBCE:

angielski:	zaawansowany (C1)
polski:	zaawansowany (C2)
niemiecki:	początkowy (A2)

ukraiński:
rosyjski:

biegły
język ojczysty

SILNE I SŁABE STRONY:

Moją silną stroną jest to że jestem symultaniczne i grafikiem i informatykiem, co drastycznie pomaga w komunikacji i organizacji pracy w komandzie. Moją słabą stroną jest to że za zwyczaj jestem więcej zainteresowany projektami z silnym wizualnym komponentem.

ZAINTERESOWANIA I HOBBY:

- Technologia komputerowa
- Językoznawstwo
- Sztuki wizualne

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w mojej [*] ofercie pracy dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 ze zm.).*