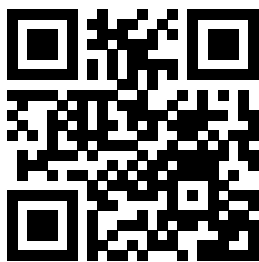


Никита Кривошеев — Python-разработчик



Junior
Россия
60 000 - 100 000 ₽ (руб/мес)
Полная занятость | Стажировка
Удаленная работа
Релокация
Контакт: geeklink.io/cv-94902



Навыки

aiohttp, AsyncIO, Celery, Django, Docker, FastAPI, Flask, Git, MongoDB, MySQL, pydantic, Python, RabbitMQ, Redis, SQLAlchemy.

Опыт работы

• VK

Июнь 2017 — Октябрь 2022 - Руководитель направления

Проработал последние 12 лет в игровой студии полного цикла в составе Mail.ru (а затем, после ребрендинга, VK), реализовавшей большое количество мобильных, браузерных и клиентских игр (среди которых такие известные тайтлы как Rush Royale, HAWK и Аллоды), занимался тестированием, геймдизайном, написанием логики неигровых персонажей на языке Lua, а позднее руководством подразделениями и проектными командами, кризис-менеджментом и инфраструктурными вопросами.

Реализовал инфраструктурные решения для поддержания 2-факторной аутентификации в условиях санкций (сначала самостоятельно на python, затем курировал расширение и интеграцию во внутренний контур); решение скоро год как позволяет работать с мобильными сторями, google workspace и другими сервисами, не опасаясь блокировок. Фактически соблюдение корпоративной политики в отношении пубблишинга было бы невозможным без этого решения.

Курировал внедрение, доработку и оптимизацию альтернативной платежки в мобильных проектах на Android-платформе, что позволило поддержать выручку с RU-региона в неблагоприятных условиях. Порядка 10% выручки топ-2 продукта обеспечены этим решением по сей день.

Продюсировал портирование топ-2 игры компании в web и на PC, нарастил показатели порта в 2 раза, преимущественно за счет локализации и устранения технических проблем. Провел и проанализировал ряд экспериментов, а так же UX-исследования лабораторного уровня.

Долгие годы осуществлял мониторинг проектов как студии, в которой работал, так и направления в целом. Многократно способствовал оперативному решению проблем, а так же их правильному позиционированию, снижая финансовые и репутационные потери от сбоев. Позднее реализовал дополнительный сервис мониторинга под свои нужды (python).

И многое, многое другое...

• VK

Октябрь 2016 — Июнь 2017 - Продюсер оперирования

Мониторинг инцидентов, работа с магазинами приложений, релиз-менеджмент, работа с багами, анализ метрик продукта, бюджетирование, работа с кризисами

VK

Сентябрь 2015 — Октябрь 2016 - TeamLead Gamedesigner/и.о. Project Manager

Распределение и приемка задач команды геймдизайна, проработка новых фичей и правок к старым, как в общих чертах, так и детально, проработка роадмапа продукта, релиз-менеджмент, впоследствии выполнение обязанностей project manager'a

- **VK**

Февраль 2011 — Сентябрь 2015 - Геймдизайнер, тестировщик, скриптер

Разработка готовых фичей и ТЗ инструментов для остальной команды, скриптинг NPC на lua, мониторинг инцидентов. Руководство небольшим отделом геймдизайна на конкретном продукте

Образование

- **Инженер-программист**

МГППУ
2005-2007

Обо мне

Стэк: Django(+ DRF), FastAPI, Flask, Celery, RabbitMQ/Redis, SQLAlchemy, Pydantic, PostgreSQL, MySQL, asyncio, aiohttp. Разумеется, git. Комфортно чувствую себя в linux, macos.

Спокойно и с интересом отношусь к использованию новых для себя фреймворков/библиотек.

Самоходен. Договороспособен. Ориентирован на результат. Командный игрок. За годы работы в Игровом направлении VK (ранее Mail.ru) работал в десятке команд, в каждой из которых способствовал организации наиболее удобных процессов для всех участников, зачастую сглаживал углы, забирая на себя рутинные/неприятные задачи.

Python выбрал как один из наиболее популярных языков программирования с обширной применимостью, но останавливаться только на нем не собираюсь.

Занимаюсь самообразованием в выбранной сфере - постоянно участвую в некоммерческих проектах разной направленности в качестве разработчика, а так же консультанта как других разработчиков, так и менеджеров и тестировщиков; читаю профильную литературу (Роберт Мартин "Чистая архитектура", "Чистый код", ранее М. Доусон "Программирование на python", Бхаргава "Грокаем алгоритмы", Васильев "Программирование на JAVA")

-