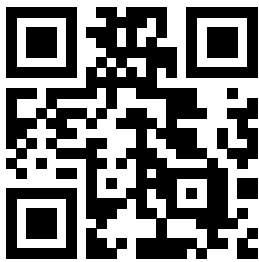
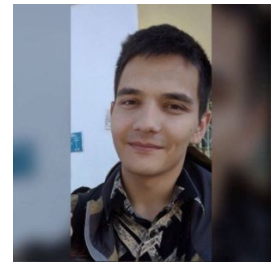


Айнур Насыбуллин — iOS разработчик



Junior
Россия, Казань, Москва
60 000 ₽ (руб/мес)
Полная занятость | Фриланс
Удаленная работа
Релокация
Контакт: geeklink.io/cv-100449



Навыки

Combine, Core Data, SQL, swift, Swift Concurrency, SwiftUI, UIKit, Unit Testing, ООП.

Опыт работы

• NobilisTeam

03.2019/06.2020 - Младший разработчик CRM Creatio

1. Настройка и кастомизация CRM, доработка.
2. Разработка UI (JavaScript, CSS, HTML).
3. Настройка бизнес процессов в CRM.
4. Разработка бизнес логики и интеграции (C #, LINQ, SQL).
5. Помощь в тестировании интеграций (SoapUI, Postman).
6. Разработка SQL-скриптов: запросы (простые и сложные), представления, хранимые процедуры (SQL, MS SQL)
7. Работа с Jira и Confluence. Взаимодействие с заказчиками, бизнес аналитиками и тестировщиками.

• Московский авиационный институт (национальный исследовательский университет)

12.2021/05.2022 - Младший инженер-программист

В рамках проекта по промышленной дефектоскопии выполнял задачи по разработке генераторов синтетических данных:

1. 3D моделирование помещений, труб, ретопология.
2. Реализация процедурных материалов с дефектами.
3. Настройка сцены, рендеринга, композитинга.
4. Написание скриптов для генерации случайных трансформаций объектов на сцене, наложении материалов с дефектами, изменения параметров сцены перед рендерингом каждого кадра.

Все работы были выполнены на программе Blender а скрипты написаны на языке Python. Реализована связка Blender Blender API Python.

• Московский авиационный институт (национальный исследовательский университет)

01.2022/07.2022 - Магистрант

В рамках реализации выпускной квалификационной работы была выполнена работа по переносу сцены из Blender в Unity для VR приложения.

Часть работы на Blender (+ Python):

1. Организация структуры проекта/сцены.
2. Оптимизация геометрии: ретопология, удаление шумов, ненужных вершин.
3. Создание процедурных материалов.
4. Визуализация, шейдинг объектов на сцене.
5. Настройка рендеринга, рендеринг сцены.

6. Запекание текстур (albedo, normal, roughness, AO) в текстурные атласы.
7. Экспорт объектов в формат FBX.

Часть работы на Unity (C#):

1. Создание и настройка VR проекта под платформу Oculus Quest.
2. Импорт объектов из FBX.
3. Расставление объектов под сцене.
4. Запекание Occlusion Culling, Lightmaps.
5. Применение дополнительных оптимизаций.
6. Сборка проекта под Android (Oculus Quest 1/2).

• AIARA

11.2021/08.2023 - .NET/Unity Developer

Проект 1

Мобильное приложение под Android: Unity/C#

1. Разработка логики работы приложения, переходов между UI.
2. Разработка адаптивного UI.
3. Рефакторинг существующего кода, оптимизация.
4. Работа с анимированным объектом.
5. Работа по слиянию разных веток разработки.
6. Работа с ресурсами (текстуры, спрайты, анимации).
7. Сборка приложения под Android.

Проект 2

Мобильное приложение под iOS: Swift/Objective-C

1. Разработка логики работы приложения, переходов между UI.
2. Разработка адаптивного UI.
3. Работа с ресурсами (изображения, иконки приложений).
4. Сборка под iPhone.

Проект 3:

Десктопное приложение: Windows App, .NET, WPF/C#, C/C++

1. Разработка UI и логики работы приложения (WPF/XAML).
2. Реализация подключения к плоттеру через USB (C/C++).
3. Реализация драйвера для работы с плоттером (C/C++, WinAPI, SetupAPI, HPGL).
4. Сборка DLL на C/C++.
5. Сборка проектов и решения для осуществления вызова кода на C/C++ (DLL) из WPF приложения (на C#, P/Invoke).
6. Реализация клиента REST API через HttpClient
7. Реализация авто-тестов с использованием xUnit.

• Яндекс

06.2023/08.2023 - Студент школы мобильной разработки (iOS)

Участие в школе мобильной разработки от Young&&Yandex (Яндекс.Академии).

Первый этап (удаленный формат, 2 месяца, самостоятельная работа):

1. Изучение базовых материалов (лекции, книги).
2. Выполнение домашних заданий по различным аспектам iOS разработки.
3. Разработка приложения To Do с использованием Swift + UIKit + MVVM + Combine.
 - Реализация собственной сериализации данных в JSON, CSV.
 - Реализация хранения данных в SQLite и Core Data.
 - Реализация сетевого слоя через Swift Concurrency.
 - Реализация механизма обновления данных во VM через Combine.
 - Реализация unit тестов.
4. Решение алгоритмических задач на Яндекс.Контекст.
5. Проведение code review у других участников.

Второй этап (очный формат, 1 месяц, работа в команде):

1. Разработка прототипа приложения одного из сервисов Yandex с использованием Swift + SwiftUI + MVVM +

Coordinator.

- Реализация сетевого слоя приложения через Swift Concurrency.
 - Реализация навигации через Coordinator.
 - Реализация unit тестов.
2. Решение алгоритмических задач на Яндекс.Контест.
 3. Работа в полноценной команде: (менеджмент + аналитика + маркетинг + QA + backend (C++) + Android + iOS).
 4. Защита проекта перед руководителями школ.

Образование

• Прикладная информатика

Казанский национальный исследовательский технический университет им. А.Н. Туполева
2015/2019

Бакалавриат

- специальность: прикладная информатика;
- средний балл: 4.3/5.

Изучал и практиковался:

1. Алгоритмы и структуры данных, методы оптимизации и численные методы.
2. Объектно-ориентированное программирование: Java, C#.
3. Веб-разработка: HTML, CSS, JavaScript, SpringBoot, Java-сервлеты.
4. Проектирование информационных систем: UML, BPMN.
5. Работа с базами данных и администрирование СУБД: SQL, MS SQL, PostgreSQL.
6. Английский язык и многое другое...

• Фундаментальная информатика и информационные технологии

Московский авиационный институт (национальный исследовательский университет)
2020/2022

Магистратура:

- программа: Виртуальная/дополненная реальность и искусственный интеллект;
- средний балл: 4.76/5.

Изучал и пратиковался:

1. Python: Telegram bot, REST API.
2. Data Science: сбор и подготовка данных, Numpy, Pundas, SK-Learn.
3. Машинное обучение: классификация, регрессия, оптимизация, алгоритмы.
4. Нейронные сети: полносвязные и сверточные сети, Keras, TensorFlow, PyTorch, Jupyter Notebook, Kaggle, Google Colab.
5. Параллельные вычисления на видеокартах и процессорах: CUDA C, OpenCL.
6. Компьютерная графика: Blender.
7. Разработка игр, AR/VR: Unity, AR Foundation, Oculus Quest.
8. Гибкие методологии: Agle, Scrum, Kanban.

Обо мне

Всегда стараюсь узнавать что-то новое, за чистоту и красоту коду. Стараюсь писать оптимальный по производительности код.

Программирую в основном на Swift, C# и Python.

Не боюсь браться и за другие языки программирования и технологии.

Профили на

- [GitHub](#)

- [LinkedIn](#)

Pet-projects:

1. Darts Score App (<https://aynur19.github.io/os-darts-score/>)

App Store:

1. [AI Chat - Lynx: powered by GPT](#) (на российском сегменте "Нейросеть онлайн - ИИ на гпт")