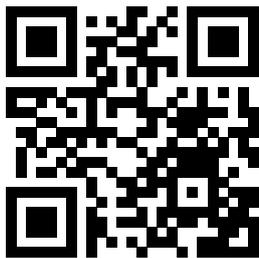


Максим Котов — Golang-разработчик



- Senior
- Россия, Москва
- 330 000 ₽ (руб/мес)
- Полная занятость
- Удаленная работа
- Контакт: geeklink.io/cv-125512



Навыки

C#, Docker, Git, Go, gRPC, Kafka, Linux, MongoDB, MySQL, Nginx, Node.js, NoSQL, PHP, PostgreSQL, pprof, Python, RabbitMQ, Redis, REST API.

Опыт работы

• AppMedia FZE LLC

Апрель 2022 / настоящее время - Golang-разработчик

Сервис генерации видео для TikTok

- Спроектировал и разработал сервис автоматической генерации видео с обработкой медиафайлов с помощью FFmpeg и интеграцией нейросетей.
- Разработал API для управления процессом генерации.
- Оптимизировал обработку видео, внедрив параллельную обработку и кэширование, что сократило время рендеринга в 3 раза.
- Увеличил процент успешной генерации видео с 85% до 98% за счет переработки логики обработки ошибок.
- Оптимизировал хранение медиафайлов, что уменьшило затраты на S3-хранилище на 30%.

VPN-приложение

- Провел рефакторинг legacy-кода, улучшив читаемость и производительность системы в 3 раза.
- Интегрировал трекер Vinom и настроил сбор аналитики по пользователям, что позволило точнее отслеживать эффективность рекламных кампаний.
- Внедрил систему распределения нагрузок для обработки пикового трафика с помощью Cloudflare.
- Уменьшил среднюю нагрузку на серверы — внедрил кэширование часто запрашиваемых данных, снизив количество обращений к базе данных на 60%.

Приложение для изучения английского языка (аналог LinguaLeo)

- Разработал микросервис для работы с платежами Paddle и Qonversion.
- Реализовал систему пересылки ивентов для отслеживания конверсий и интеграцию с аналитикой.
- Реализовал поддержку GeoIP API для определения региона пользователя и адаптации платежных сценариев.

Дополнительные проекты

- Разрабатывал Telegram-ботов и WebApps с авторизацией через OAuth и внешними API.
- Стек: Go, Python, PHP, MongoDB, MySQL, Redis, Sentry, Binom, AI assistants (Midjourney, ChatGPT, Gemini, ElevenLabs)

• Belka Games

Май 2020 / Апрель 2022 - Unity разработчик

- Портит игровой проект с AS3 на Unity: перенос игровой логики. Отлаживал код и устранял критические ошибки на проде.
- Занимался подготовкой релизов, документации, координацией задач между командами.

- Курировал команду геймдизайнеров: ставил задачи, контролировал сроки и качество исполнения.
 - Оптимизировал процессы LiveOps, разработав инструменты для геймдизайнеров.
- Стек: Unity, C#, ActionScript 3, Java, MongoDB, Confluence, Sentry

• **Vova LLC**

Май 2018 / Апрель 2020 - Golang-разработчик

- Разрабатывал микросервисы для платежей, аналитики и пуш-уведомлений.
 - Поддерживал и оптимизировал существующие решения, улучшая производительность и масштабируемость.
 - Готовил еженедельные релизы.
 - Покрывал код тестами для повышения стабильности и надёжности системы.
 - Перешел с REST на gRPC — ускорил обмен данными между микросервисами в 5 раз, сократив накладные расходы на сериализацию.
 - Реализовал систему rate limiting для отправки пуш-уведомлений, что позволило равномерно распределить нагрузку, избежать перегрузки серверов и снизить количество отказов сервиса на 30%.
 - Провел рефакторинг и внедрил кеширование запросов к API Google, что позволило существенно снизить расходы.
 - Ускорил развертывание сервисов — внедрил CI/CD на основе GitHub Actions, сократив время релизов на 40%.
- Стек: Go, MySQL, Redis, gRPC, pprof, ELK stack

• **Redisart Studio**

Июль 2014 / Март 2018 - Fullstack разработчик

- Разрабатывал API для мобильных приложений.
 - Разрабатывал Telegram-ботов.
 - Работал над версткой и доработкой сайтов, улучшая интерфейс и функциональность.
- Стек: PHP, Go, Node.js, MySQL

Образование

• **Компьютерные науки**

Восточноукраинский национальный университет им. В. Даля
2010 / 2014

Бакалавр

Обо мне

Backend-разработчик с 10+ опытом в IT, в том числе 5+ лет опыт работы с Go. Работал в командах от 3 до 10 человек по методологиям Kanban, Scrum, понимаю процессы разработки и их организацию.

Разрабатывал микросервисные системы и API, интегрировал платежные сервисы и аналитику, работал над проектами с использованием нейросетей. Оптимизировал существующие решения, внедрял CI/CD и тестирование.

Основной стек: Golang, Python, PHP. Опыт работы с RabbitMQ, MySQL, MongoDB, Redis, Docker.

Планирую развиваться в направлении Go-разработки, интересуюсь архитектурой высоконагруженных сервисов и системным дизайном.