

PROFIL I CEL ZAWODOWY

- Doświadczenie w projektach programistycznych, w połączeniu z programowaniem sprzętowym;
- Szuka pracy w charakterze projektanta / programisty.

NAJWAŻNIEJSZE UMIEJĘTNOŚCI

- Programowanie obiektowe, wzorce projektowe, projektowanie i analiza oprogramowania.
- Język C#, platformy .NET, język C++, C i Assembly (architektury x86 oraz mikroprocesorów).
- Język XML – aplikacje komunikujące się poprzez implementację XML.
- Zagadnienia sieciowe, programowanie protokołów TCP/IP i UDP/IP w C++ i w C#.
- Pakiet 3D Studio Max oraz zagadnienia grafiki trójwymiarowej.
- Bazy danych: projektowanie baz, tworzenie aplikacji klienckich przy użyciu Ado.NET. Język SQL.
- Środowiska programistyczne: Microsoft Visual Studio, Borland C++ Builder, KDevelop, MPLab.
- Systemy operacyjne: Windows XP, Windows Server 2003 oraz Linux.

DOŚWIADCZENIA ZAWODOWE

03.2005 – do chwili obecnej, AAAAA, Gdańsk**Kierownik Działu Programistów**

- Projektowanie i tworzenie aplikacji .NET dla klientów firmy.
- Rozwój i wdrażanie pakietów oprogramowania dla klientów.
- Patronat nad projektami realizowanymi przez zagranicznych partnerów.

04.2001 – 02.2005 BBBB, Sopot**Programista**

- Tworzenie aplikacji dla środowiska Win32 przy użyciu pakietu Borland C++. Tworzenie pakietu oprogramowania dla zakładów fotograficznych – składającego się z kilku aplikacji, działający sieciowo w architekturze wielowarstwowej, z komunikacją opartą na XML.
- Programowanie mikroprocesorów firmy Microchip przy użyciu środowiska MPLAB oraz języka C.
- Optymalizacja procedur graficznych.

11.2000 – 03.2001 CCCC, Gdynia**Praktyka**

- Serwis i składanie komputerów, konfiguracja systemów i sieci.

EDUKACJA

1998 – 2003 Politechnika Gdańska

Magister informatyki

1994 – 1998 Technikum Elektryczne w Gdyni

Elektronika ogólna.

DODATKOWE INFORMACJE

Języki obce: angielski na poziomie bardzo dobrym

Prawo jazdy kat. B

Zainteresowania: zastosowania techniki w życiu codziennym, innowacje techniczne, motoryzacja, nowoczesne systemy telekomunikacyjne, fotografia.

WZORZEC