

Виталий Ч.

Tech Lead (Python, Golang)

Опытный backend-разработчик и tech lead с более чем 10-летним опытом в создании высоконагруженных систем, микросервисных архитектур и интеграции сложных решений. Владею широким стеком технологий, включая Golang, Python, C#, Docker, Kubernetes, gRPC, RabbitMQ и базы данных (PostgreSQL, MongoDB, Elasticsearch). Имею успешный опыт руководства командами, проектирования архитектуры, оптимизации производительности и внедрения CI/CD. Участвовал в проектах для банковского сектора, телекоммуникаций, e-learning и геймдева, включая разработку систем с использованием LLM, RAG-архитектур.

ОСНОВНЫЕ НАВЫКИ

- Golang
- Python
- C#
- Symfony
- Swagger
- gRPC
- OpenTracing
- RabbitMQ
- Docker
- Kubernetes
- PostgreSQL
- MongoDB
- WebSockets
- REST
- Git
- Unix
- CI/CD
- Redis
- JavaScript
- Elasticsearch
- OpenGL

ОПЫТ РАБОТЫ

SHEVEREV

ТВИ

Роль: Backend developer

Июнь 2024 – Настоящее время

Описание проекта: Разработка мобильного приложения для крупного банка Болгарии.

Задачи:

- Работа TDD.
- Работа с Legacy кодом.
- Интеграции с сервисами банка.
- Доработка/переработка старых методов и создание новых в соответствии с постоянно возникающими задачами заказчика.
- Покрытие тестами всего кода.
- Обновление кода с версии Python 3,7 до Python 3,11.
- Консультации и помощь аналитикам в восстановлении, дополнении и создании документации по тому коду, который был документирован недостаточно или не был документирован совсем.
- Соблюдение Code style для крупных компаний банковского сектора.

Команда: 38 человек.

Стек: Python, MongoDB, Kibana, Sentry.

NDA (Крупная телекоммуникационная компания)

Роль: Lead

Январь 2024 – Июнь 2024

Описание проекта: Задача проекта заключается в полной автоматизации модерации рекламы для крупной компании из сферы телеком.

Задачи:

- Оценка возможностей и построение архитектуры для применения больших языковых моделей в контексте модерации;
- Оценка и распределение задач;
- Документирование и ревью кода;
- Разработка новых подходов к построению RAG - архитектур в контексте использования LLM;

- Разработка новых подходов к RAG с использованием малых (локальных) языковых моделей на этапе ретривинга;
- Разработка агентно-акторной архитектуры RAG.

Команда: 1 Lead, 2 Back, 1 SA, 1 QA.

Стек: Python, Ray, Ollama, llama.cpp, Docker, git.

NDA (Крупная телекоммуникационная компания)

Роль: Tech Lead

Июль 2023 – Январь 2024

Описание проекта: Задача проекта - Разработать высоконагруженный сервис, который позволит людям играть в шахматы онлайн друг против друга. Сервис должен уметь выдерживать высокие нагрузки, так как будет развиваться по всему БРИКС. Сервис должен визуально понятен и удобен для пользователей.

Задачи:

- Разработка архитектуры акторного бэкенда;
- Подготовка и проведение нагрузочных тестирований архитектуры;
- Участие в разработке спецификаций работы HTTP и ws - гейтвеев;
- Участие в разработке CI/CD пайплайнов (с учетом требований акторного бэкенда и нагрузочных тестирований);
- Оценка и распределение задач;
- Взаимодействие с менеджерами, frontend - разработчиками, аналитиками и заказчиками;
- Документирование и ревью кода;
- Разработка утилиты для работы с документацией с использованием LLM - модели.

Команда: 1 Lead, 3 Back, 3 Front- разработчика, 2 SA, 1 QA, 2 дизайнера.

Стек: Golang, Protoactors-go, Gin, Centrifuge, Websocket, Opentelemetry, Opentracing.

ВЕИП

Роль: Backend developer

Ноябрь 2022 – Июль 2023

Описание проекта:

Восточно-Европейский институт психоанализа – первая в России площадка, которая дает полноценное психологическое и психоаналитическое образование в онлайн-формате.

На backend реализовали микросервисную архитектуру. Для разных сервисов используются разные языки: Go, PHP, Node.js. Микросервисы используют gRPC и применяют многопоточность. В качестве хранилища данных используется PostgreSQL.

Задачи:

- Проектирование архитектуры приложения и разработка микросервисов с учетом требований бизнес логики и протоколов коммуникаций;
- Груминг задач с командой;
- Постановка задач для команды backend;

- Проектирование схем баз данных и скриптов миграций;
- Расчет утилизации ресурсов системы при нагрузке на нее, поиск и оптимизация потенциальных слабых мест;
- Коммуникации с менеджерами/тестировщиками/front-end и back-end разработчиками;
- Планирование работы отдела, работа в команде по методологии Scrum (в команде 6-8 человек);
- Наставничество и руководство другими разработчиками;
- Создание спецификаций на разработку;
- Ведение проектной документации;
- Проведение собеседований на должность Backend-разработчиков;
- Поддержание качества кода (обзор кода, модульные тесты, паттерны);
- Ревью кода.

Команда: 1 Lead, 3 Back, 3 Front- разработчика, 1 SA, 2 QA, 1 дизайнер.

Стек: Golang, gRPC, GitLab CI, OpenTracing, Docker, Elasticsearch, NodeJS, My SQL, PostgreSQL, WebSocket, Type Script

TBI bank

Роль: Backend developer

Ноябрь 2022 – Май 2023

Описание проекта:

Разработали и запустили обновленную версию сайта одного из крупнейших банков Болгарии. Выполнили все работы по верстке и программированию, запустили сайт в трех странах - Болгарии, Румынии и Греции.

Задачи:

- Инициализация backend, настройка CI/CD;
- Реверс инжиниринг блоков редактора FusionBuilder;
- Реализация новых, кастомных блоков для FusionBuilder;
- Обучение других членов команды созданию кастомных блоков, саппорт;
- Постановка задач для команды;
- Ревью кода.

Команда: 1 Lead, 2 Back, 2 Front- разработчика, 1 QA, 1 дизайнер.

Стек: PHP, Docker, JavaScript, Avada, FusionBuilder, GitLab CI, Git, Nats, kafka, My SQL

СКС РФ

Роль: Tech Lead

Ноябрь 2019 – Июль 2020

Описание проекта:

Самая большая программа лояльности для студентов в России.

В основе проекта микросервисная архитектура. Сервисы общаются через RabbitMQ, используя паттерн RPC. Они написаны без использования фреймворков и ORM, чтобы увеличить производительность запросов с порционной выдачей результатов в несколько раз. Мы реализовали три гейтвея – отдельный для мобильных приложений, для админ панелей и общий для аутентификации, а так же порядка 10 сервисов на PHP и Go. Фронтенд написан на React, мобильные приложения на Kotlin и Swift. Админ-панель разработана с применением JavaScript библиотеки ReactJS.

Задачи:

- Проектирование архитектуры приложения и разработка микросервисов с учетом требований бизнес логики и протоколов коммуникаций;
- Постановка задач для команды backend и ревью;
- Подготовка/настройка инфраструктуры;
- Проектирование сервисов и БД;
- Постановка задач для команды;
- Ревью кода;
- Реализация сервисов авторизации, партнеров, новостей, справочников;
- Реализация Gateway для МП, админ-панели и поддержка документации.

Команда: 1 Lead, 2 Back, 2 Mobile, 3 Front- разработчика, 1 SA, 2 QA, 1 дизайнер.

Стек: Go, PHP, PostgreSQL, RabbitMQ, Redis, RPC, Yii2, Rest, GitLab CI, Docker, Git.

Jedium Inc

Роль: Системный архитектор, сооснователь

Ноябрь 2016 – Ноябрь 2019

Описание проекта: Проект был предназначен для создания виртуальных многопользовательских сред для обучения и представлял собой конструктор, с помощью которого преподаватель мог создавать подобные среды и сценарии обучения в них без навыков программирования.

Задачи:

- Разработка агентно-ориентированной среды для построения виртуальных окружений;
- Работа с Oculus Rift, HTC Vive.

Команда: 1 Lead, 4 Back, 2 SA, 1 QA, 1 дизайнер.

Стек: C#, Akka.Net, Unity, Docker, git.

ООО “ПКФ – Интех-индустрия”

Роль: Технический директор

Ноябрь 2011 – Ноябрь 2016

Описание проекта: Построение виртуальных сред для обучения пилотов и реализация концепции виртуального преподавателя.

Задачи:

- Разработка приложения для построения многопользовательского виртуального окружения;
- Разработка и поддержка решений в области e-learning: обучающие системы для авиационного персонала – ДПАП Аэрофлот и Государственный центр безопасности полетов, 3D – окружения для обучения профессиональному английскому языку для авиационного персонала; разработка системы дистанционной подготовки для СЛО “Россия”;
- Разработка ряда инструментов и утилит для работы с виртуальным окружением (модули Visual Studio, утилиты для интеграции и разработки контента);
- Реализация интеграции виртуального пространства с рядом CMS и социальных сетей – Joomla, elgg, Oxwall, Moodle, Вконтакте (частичная интеграция);
- Разработка ряда средств для дизайна интерактивных уроков и презентаций в виртуальной реальности, с активным использованием автономных агентов (ботов);
- Модернизация конвейера отрисовки клиентской части виртуальной среды под OpenGL 4.2 (геометрические шейдеры, тесселяция, ряд эффектов постобработки);
- Реализация поддержки Oculus Rift и (частично) Razer Hydra;
- Релизация серверной интеграции с Arduino;
- Ведущий разработчик и менеджер сообщества по открытой разработке приложений виртуальной реальности.

Команда: 1 Lead, 2 Back, 1 Front- разработчика, 1 SA, 1 QA, 1 дизайнер.

Стек: C#, C++, OpenGL, OpenSim, git.

ООО “ИНРАЛ”

Роль: Ведущий программист

Ноябрь 2004 – Ноябрь 2011

Описание проекта: Система для подготовки летного состава по профессиональному английскому языку для компании ОАО “Аэрофлот” (C#, C++, MS SQL 2000, MS Speech SDK, MS Flight Simulator SDK). Система успешно эксплуатируется с 2005 г.

Задачи:

- Адаптация и доработка LMS Airbus для внедрения в ОАО “Аэрофлот”;
- Разработка ряда тренажеров, в частности тренажеры радиообмена;
- Построение полного цикла обучения в рамках концепции непрерывной переподготовки для ОАО “Аэрофлот”.

Команда: 1 Lead, 3 Back, 1 Mobile, 2 Front- разработчика, 1 SA, 1 QA, 1 дизайнер.

Стек: C#, C++, MS SQL 2000, MS Speech SDK, MS Flight Simulator SDK.

ОБРАЗОВАНИЕ

- Московский Государственный Университет/Физический факультет/2004
- The University of Liverpool/Master of Science in Information Technology/2019