

Роман Ковалев

**Разработчик
программного
обеспечения
C/C++**

30.01.1996 (28 лет)

re.kovalev@gmail.com

+7 999 206 64 79

Город: Санкт-Петербург,
Российская Федерация

Место рождения:
Костанай, Казахстан

Гражданство:
Российская Федерация

О себе

В настоящее время занимаюсь разработкой программного обеспечения для гидроакустических систем, используя свои навыки в программировании на C/C++ для высоконагруженных систем. Однако моя настоящая страсть — это разработка игр. Веду IT-блог о программировании и компьютерной графике. Мои навыки включают C/C++, OpenGL, Python, VulkanAPI. Моя цель — использовать этот опыт в индустрии разработки игр.

Навыки

C/C++, STL, OpenGL, Python, Git, VulkanAPI, Кроссплатформенная разработка (Linux/Windows/MacOS), Unreal Engine 4/5, Unity 5, C#, GUI (Qt, Nuklear, JavaFX, WinAPI, X11), GLSL, SDL2, Java, Веб (HTML, PHP, JS, CSS), BASH, Agile, Scrum, Kanban, SQL, Обработка и анализ данных

Опыт работы

Инженер-программист в Океанприбор, Санкт-Петербург

09/2019 — настоящее время

Разработка и поддержка высоконагруженных приложений на C/C++ для анализа и обработки данных, полученных с гидроакустических систем. Основные обязанности включают разработку программного обеспечения для комплексной оценки характеристик и параметров систем. Задачи требуют глубокого понимания архитектуры высоконагруженных систем, оптимизации алгоритмов обработки сигналов и интеграции различных источников данных.

Ссылки

Личный IT блог:
rekovalev.site

Личный репозиторий:
git.rekovalev.site

LinkedIn:
linkedin.com/in/re-kovalev/

Языки

Русский - родной
Английский - B2

Ассистент в БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д.Ф. Устинова, Санкт-Петербург

09/2020 — 08/2021

Дисциплины: язык С, объектно-ориентированное программирование на С++, компьютерная графика на SDL и OpenGL. Разработка и проведение лабораторных занятий.

Преподаватель в средней школе № 241 Адмиралтейского района, Санкт-Петербург

09/2018 — 07/2019

Преподавание математической логики и комбинаторики, разработка и проведение уроков для школьников. Охватывал ключевые аспекты математической логики и методы решения комбинаторных задач.

Java frontend разработчик в Fishresp.org, Хельсинки, Финляндия

03/2018 — 11/2018

Разработка и поддержка фронтенда на JavaFX для научного проекта по изучению физиологии рыб. Основные задачи включали создание интерфейсов для ввода и отображения данных, а так же визуализации результатов экспериментов языка R.

Курсы

"Python Generation": продвинутый курс на Stepik, 08/2022

Объектно-ориентированное программирование на Python для гидроакустических систем в Политехническом университете Петра Великого, 12/2021

Хобби

Я увлекаюсь компьютерными играми. Люблю сноубординг, велоспорт и автомеханику. Мне нравится разбираться, как работают программные библиотеки и алгоритмы. Я также учусь играть на гитаре и синтезаторе.

Образование

**Бакалавр, Программная инженерия,
БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д.Ф. Устинова, Санкт-Петербург**

09/2014 — 06/2018

Для своей бакалаврской работы я разработал авиационный симулятор с использованием OpenGL для визуализации. Проект включал симуляцию кабины, панели приборов и внешней среды. Использовал Blender для создания 3D-моделей. Работа также включала программирование физики полета и обработку пользовательского ввода.

**Магистр, Программная инженерия,
БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д.Ф. Устинова, Санкт-Петербург**

09/2018 — 07/2020

Для своей магистерской работы я провел исследование в области защиты лицензирования программного обеспечения, предложив метод, который использует аппаратные устройства и алгоритмы шифрования для повышения безопасности и надежности лицензирования программного обеспечения.