

CURRICULUM VITAE

| | |
|--|--|
| Цель | |
| Творческий и целеустремленный профессионал, увлеченный играми и искусством, ищет работу в качестве игрового C++ программиста и игрового дизайнера. | |
| Личные данные | |
| Имя | Павел Гуданец |
| Дата рождения | 5 октября 1983 года |
| Пол | Мужчина |
| Родной язык | Русский |
| Место проживания | Латвия, Рига |
| Семейное положение | Неженат, детей нет |
| Уровень образования | Высшее образование |
| E-mail | mail@pavel-insight.com |
| Личный сайт | http://pavel-insight.com |
| Образование | |
| 2002 - 2007 | Институт Транспорта и Связи, бакалавр компьютерных наук. Тема бакалаврской работы: «Разработка логического языка программирования». |
| 1994 - 2002 | Рижская Пурвциемская гимназия (школа № 24) |
| 1991 - 1994 | Рижская школа Гердера |
| Опыт работы | |
| 2011 | Онлайн-редактор диаграмм для документирования игр: http://joy.pavel-insight.com |
| 2009-2010 | Разработка собственного игрового движка (C++ / SDL / OpenGL / 2d / 3d). Component-based game object system. |
| 2009 | Автор проекта, программист-разработчик http://gosente.org — сайт Рижского клуба Го (древняя китайская логическая игра). |
| 2009-2010 | Разработка игрового портала http://www.fc.lv/ru/smart , онлайн-конструктора кроссвордов и викторин. |

| | |
|------------------------------------|---|
| 2007-2009 | <p>Ведущий программист в фирме Core. Интересные проекты: http://www.weboowork.com/ — хостинг, wysiwyg-конструктор сайтов, маркетинг. http://sport-time.lv/ — новостной спортивный портал. http://topradio.lv/ — официальный сайт Top-radio. http://pargauja.lv — официальный сайт парка Gauja. http://www.iflowers.lv/ — электронный магазин подарков. Экзаменационная система для сайта http://gross.lv. Все эти проекты разрабатывались на моём собственном фреймворке и CMS.</p> |
| 2008 | <p>Автор и разработчик логической игры Wheero. Оригинальная смесь игр «Theseus and the Minotaur», «Sokoban» и собственных идей. Java-апплет. http://wheero.com</p> |
| 2007 | <p>Разработка нового логического языка программирования, транслятора и виртуальной машины для программ этого языка (мой дипломный проект, реализация на C++)</p> |
| 2006 | <p>Программист-разработчик информационного, новостного ресурса http://www.ruskijdombaltii.lv/</p> |
| 2005 | <p>Программист-разработчик электронного музыкального магазина http://musicishere.com/</p> |
| 2004 | <p>Автор проекта, программист-разработчик, дизайнер первого в Латвии научного общетематического портала «Эврика» (при информационной поддержке Института Транспорта и Связи) http://evrika.tsi.lv</p> |
| 2004 - по настоящий день | <p>Администратор и составитель контента постоянно действующего портала «Эврика»</p> |
| 2002 - 2003 | <p>Автор научно-популярных статей для ряда СМИ (психология, история, шекспироведение).</p> |
| 1996-1999 | <p>Десятки адвенчур (на Pascal), первый опыт программирования и игрового дизайна.</p> |
| Знание компьютера | |
| Языки программирования, технологии | <p>C++ (5 лет), STL, Boost, SDL, OpenGL, Lua, SQLite ООП, UML, VCS PHP (7 лет), MySQL, HTML, CSS, JavaScript/jQuery, XML Pascal, Java, Ruby, D, MathCad, Prolog</p> |
| Программные пакеты | <p>MS Visual C++ 6, MS Visual C++ 2005, CodeBlocks (+MinGW), Eclipse, StarUML, Rational Rose, MS Office, Open Office, TortoiseSVN</p> |
| Операционные системы | <p>Windows, Linux</p> |
| Основная сфера интересов | <p>Сюжетные игры. Адвенчуры, стратегии, RPG. Коктейли жанров и новаторские формы геймплея. C++. Архитектура игровых движков. Компьютерная графика. Искусственный интеллект.</p> |

| | | |
|---|---|--------------------------|
| | В разработке собственный игровой движок (C++ / SDL / OpenGL / 2d / 3d). Собственный фреймворк и CMS для сайтов (PHP / MySQL / JavaScript). | |
| Публикации | | |
| Статья «Array Processing Speed Increase» в международном периодическом сборнике «Research and Technology – Step into the Future», 2006, Vol. 1, No 1. | | |
| Статья «Повышение быстродействия обработки массивов» - глава в учебнике проф. Копытова Е., Ивановой С., Птицыной И. «Структуры данных и их обработка на компьютере». – Рига: Институт Транспорта и Связи, 2003. | | |
| Статьи по геймдизайну: http://pavel-insight.com/page/ludology/ | | |
| Рецензии на другие игры: http://pavel-insight.com/page/reviews/ | | |
| Знания языков | | |
| Русский | Разговорный: Отличный | Технический: Отличный |
| Английский | Разговорный: Хороший | Технический: Отличный |
| Дополнительная информация | | |
| Интересы | Игры, информационные технологии, математика, психология. Литература, поэзия, музыка, кино. Общение с интересными людьми. Природа, спорт. Древняя китайская стратегическая игра Го. | |
| О себе | Творческий, целеустремленный человек. Общительный, доброжелательный, умею работать в команде. Желаю развиваться и изучать новые технологии. Стремлюсь сделать свою работу высокопрофессионально и на высшем уровне. Не пью алкоголь, не курю. Мечтаю найти дружный, талантливый коллектив в стабильной компании, в которой смогу делать любимое дело и профессионально развиваться. | |
| Дополнительно | Создатель и администратор (2006 — по настоящий день) самого популярного ЖЖ-сообщества, посвященного адвенчурным играм: http://community.livejournal.com/quest_ru/profile | |