

# Игорь Мазница

Российская Федерация, г. Санкт-Петербург  
<http://www.igormaznitsa.com>  
[igor.maznitsa@igormaznitsa.com](mailto:igor.maznitsa@igormaznitsa.com)



## ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ПРОФИЛЬ

Высокомотивированный разработчик программного обеспечения с превосходными навыками в решении сложных технических проблем. Способности и опыт позволяют быстро находить и разрабатывать нестандартные решения. Способен разрабатывать архитектурные и программные решения “с нуля” и работать как в команде так и самостоятельно. Длительный опыт в области ИТ позволяет быстро адаптироваться и осваивать новые технологии, имеется неоднократный успешный опыт вовлечения в проекты с незнакомыми ранее технологиями. Очень коммуникабельный и не испытывает проблем при командной работе, командный игрок имеющий четкое понимание что большие проекты не делаются в одиночку. Главным образом опыт связан с использованием технологии Java (с 1999 года) но так же имеет опыт использования языков C/C++ и C#.

## ЦЕЛИ

Цель получить позицию разработчика в компании где мог бы реализовать давнюю мечту в полной сфокусированности на поиске технических решений и рабочих процессах, разумеется при условии наличия возможности построения карьеры и достаточном уровне финансовой мотивированности.

## МНЕНИЯ

*“Igor and he's team did an outstanding job creating large number of great mobile games in extremely tight schedule. It really was a pleasure founding and managing game production team with him. He is highly intelligent and very productive software architect with good understanding of the business.”*

*Mikko Honkakorpi, a project manager at Akumiitti Oy*

*"We were impressed with your solution and especially the quality of the code you produced during such a short time."*

*Magnus Holtlund, the lead developer at Sveng.com Interactive*

*“Well done sir... well done indeed!!”*

*Shawn Fitzgerald, Sr. Software Engineer at Vocel, Inc.*

## КАРЬЕРА

Raydac Research Group Ltd.

Июль 2003 - ...

Sr. Java developer, менеджер проектов и системный архитектор

- Макет бэкофиса для системы рейтингования Web 2.0 и анализу новостной информации (Java, XSLT, XScript, Ajax, JavaScript, jQuery, Oracle DB).
- Сервис The ClickToCall (серверная часть) для STB. Данный сервис позволяет осуществлять пользователю STB интерактивный заказ “через телевизор” (Java EE).
- Серверный модуль автоматизирующий процесс загрузки и подготовки изображения с Flickr.com для отображения его на STB и телевизоре (Java EE).
- Среда “Demo toolkit” для обработки игровых мобильных приложений с целью автоматического (!) получения их версий с ограниченными возможностями для демонстрационных целей (Java SE).
- Среда “Mobile guide” автоматизирующая производство J2ME приложений содержащих древовидное представление текстовой и графической информации с возможностью отправки SMS. Был разработан специальный UI для использования в мобильных приложениях. Среда имеет эмулятор для предпросмотра в процессе изготовления (Java SE).
- Среда “Video preview” автоматизирующая производство мобильных J2ME приложений содержащих визуальную информацию для предпросмотра последовательности видеок кадров с последующим заказом оригинального 3GPP видео посредством SMS (Java SE).
- Среда “SMS catalogue” автоматизирующая производство J2ME приложений содержащих информационный контент, каждая единица которого может быть заказана посредством SMS (Java SE).
- Три мобильных клиент-серверных J2ME приложения для “Mobile casino” позволяющие пользователю играть на реальные деньги с сервером казино (J2ME).
- MHP, OCAP, OnRAMP JVM измеряющая производительность утилита с функцией отсылки результатов на сервер, используется для измерения производительности JVM различных вендоров STB (телевизионные ресиверы) (Java TV).
- Фреймворк для создания насыщенного UI в JavaTV приложениях (Java TV).
- Фреймворк для запуска небольших игр и приложений в рамках функционирующей среды на Poweramp® platform (JavaTV).
- Asset Data Service клиентский модуль для the Poweramp® platform (JavaTV) позволяющий запрашивать и кешировать данные для приложений.
- IDE “Form editor” для автоматизации и облегчения разработки GUI для мобильных телефонов и STB (Java SE).
- Jatermark(TM) серверное приложение для постановки невидимых меток внутрь Java class файлов с целью последующей их идентификации и создания уникальных приложений для каждого заказчика (Java EE).
- Виртуальная машина базирующаяся на языке FORTH и компилятор к ней. Скрипты предназначались для удаленной загрузки на мобильные устройства и проигрывания их (Java ME, Java SE).
- Фреймворк для динамической генерации и манипуляции палитровыми PNG изображениями в J2ME (Java SE).

- Модуль эмулирующий WD1793 чип (контроллер FDD) (Java SE).
- Различные утилиты для паковки ресурсов для мобильных приложений (Java SE).
- Небольшая игра для BD-J платформы (Java технология в Blu-ray) (Java TV, BD-J).
- Фреймворк для производства игра на J2ME, JavaTV и PowerTV платформах (Java TV).
- Множество мобильных игр, несколько мобильных бизнес приложений, несколько оболочек для слайд-шоу (J2ME).
- Несколько игр для платформы JavaTV (Java TV).
- Управление командой, техническое управление, UI дизайн.

<b>TekLabs Ltd.</b>	Апрель 2002 – Март 2003
---------------------	-------------------------

Sr. Java developer, руководитель отдела, арт-директор, гейм-дизайнер
--

- Валовая разработка мобильных игр (более чем 50 игр) (J2ME)
- Разработка производственной технологии
- Техническое управление
- Управление проектами
- Управление командой
- Работа с оутсорсерами и заказчиком

<b>INFON</b>	Июль 2001 – Май 2002
--------------	----------------------

Инженер-программист
---------------------

- Java Extended Messaging Service — базирующаяся на сообщениях серверная технология предназначенная для использования организации SMS сервисов. Технология была разработана до стадии макета. Несколько тестовых сервисов были разработаны и опробованы с целью демонстрации возможностей (Java EE).
- Java апплеты для сайта компании позволяющие пользователям редактировать и создавать мобильный контент онлайн (Java SE).
- Интерфейсное программное обеспечение позволяющее серверу компании отсылать SMS сообщения через сотовый-модем Siemens M50 (как резервный канал передачи) (Java SE).
- Несколько мобильных игр на J2ME (J2ME).

<b>Ru-Soft Ltd.</b>	Февраль 2001 - Июнь 2001
---------------------	--------------------------

Инженер-программист (Краткосрочный контракт для подготовки демо к показу на E3 2001)
--

- Разработка клиент-серверной мобильной игры “Battleships” для Motorola A008 (J2ME).
- Разработка игрового сервера (базирующегося на технологии GEX) для игры “Battleships” (Java SE, GEX).
- Разработка сетевого модуля (JNI+Java) для PC версии игры “Battleships” (C++,Java SE).
- Разработка игрового сервера (базирующегося на технологии GEX) для игры “Sudden strike” (Java SE, GEX).

<b>Concept-Software Ltd.</b>	Июнь 2000 – Февраль 2001
------------------------------	--------------------------

Инженер-программист
---------------------

- Несколько игровых Java апплетов (Java SE).
- Система голосования по интернет (Java EE, DB2).

- Экспортный модуль для публикации MS PowerPoint презентаций в формат HTML (Delphi, VBA).

<b>OTIS Ltd.</b>	Июль 1999 – Май 2000
Инженер-программист	

- Разработка интранет системы «Сетевой заводской график» (Java SE, MS Access).
- Разработка HTTP интранет сервера обладающего собственным скрипт-языком (Java SE).
- Дизайн баз данных.
- Разработка системы “Drevo-M” содержащей собственный скрипт-язык . Система позволяет автоматизировать производство документации, чертежей и прошивок изделий компании (Delphi).
- Программно-аппаратный комплекс “COP tester” для тестирования COP панелей. Разработаны аппаратное и программное обеспечение, а так же прошивка микроконтроллера (FORTH, AVR ASM).

<b>Information Technologies &amp; Models Ltd.</b>	Июль 1997 – Июль 1999
Инженер-программист	

- Системное программирование (Delphi).
- Разработка программных модулей для проектов компании (Delphi).

<b>Вооруженные силы</b>	Март 1994 – Март 1997
Командир отделения	

- Электронные линии связи

## ОБРАЗОВАНИЕ

<b>Ленинградский Радиотехнический техникум</b>	Сентябрь 1990 – Февраль 1994
Радиотехник (специальность 2301, производство радиоаппаратуры)	
<b>421 школа г.Ленинград</b>	Сентябрь 1982 – Июнь 1990

## НАВЫКИ

- Java, J2ME, JavaTV, Assembler(Atmel AVR, Z80, PDP-11), C/C++, C#, FORTH, Prolog (ISO)
- UML,SQL
- MHP, OnRamp, OCAP, MIDP 1.0/2.0, CLDC 1.0/1.1, BD-J, Java Swing/AWT/2D, Java Applets, Servlets/JSP, EJB, JDBC, XML, XScript, Ajax, XSL-T, JavaScript, jQuery, Spring, HTTP, TCP/IP, JUnit
- Linux (Ubuntu), Windows XP, Windows Vista, MS-DOS, Open Office DB Oracle 10g, MS Access, Interbase, DB2

## ЯЗЫКИ

- Русский
- English (pre-intermediate)

## **УВЛЕЧЕНИЯ**

Программирование, А.И., функционирование человеческого мозга, робототехника, человеческий фактор, военная история, чтение книг, стратегические игры