



Светкин Никита Евгеньевич

Мужчина, 21 год, родился 5 сентября 2004

+7 (906) 9341129 — предпочитаемый способ связи

nikitaswetckin@gmail.com

telegram: @Nikolas_Svet

Проживает: Кемерово

Гражданство: Россия, есть разрешение на работу: Россия

Готов работать удалённо: Минск, Москва, Самара, Санкт-Петербург, Ташкент, готов к командировкам

Желаемая должность и зарплата

Frontend-разработчик

Специализации:

— Программист, разработчик

Тип занятости: полная занятость

Формат работы: удалённо

Желательное время в пути до работы: не имеет значения

Опыт работы — 2 года 6 месяцев

Май 2024 —
настоящее время
2 года 3 месяца

digitalbox.studio

digitalbox.studio/ru/

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Разработка программного обеспечения

Frontend-разработчик

Основной проект на поддержке — Angular SPA для платформы автотранспортировки. Клиенты создают заявки на перевозку автомобиля из точки А в точку В, выбирают параметры транспорта, оплачивают депозит, после чего зарегистрированные транспортные компании могут откликаться на заказ, делать предложения и общаться с клиентом внутри системы. Также реализованы Premium/B2B-заказы, подписки/лицензии перевозчиков, роли пользователей и административная панель.

На проекте я работаю как единственный frontend-разработчик. Проект legacy, поэтому при реализации новых фич я параллельно занимаюсь рефакторингом: выношу бизнес-логику из компонентов в сервисы и domain-модули, централирую API-слой, унифицирую работу с ролями и доступами, добавляю тестируемые чистые функции для расчета цен, депозитов, статусов заявок и прав доступа.

Помимо основного проекта участвовал в разработке нескольких веб-приложений и 5+ лендингов/сайтов. Среди них: Vue-приложение для баскетбольной статистики с Django REST API и WebSocket-обновлениями в реальном времени; Nuxt/Vue приложение с ботом-опросником, отправкой файлов и голосовых сообщений; Flask/Jinja лендинги с адаптивной версткой, анимациями, формами заявок и интеграциями с email/Telegram.

Ключевые навыки, которые получил и усилил: Angular, Vue, Nuxt, TypeScript, REST API, WebSocket, Pinia, работа с авторизацией по JWT/cookie, HTML/CSS/SASS, БЭМ, декомпозиция legacy frontend-кода, выделение бизнес-логики, API-слой, роли и access-control, написание unit-тестов.

Февраль 2024 —
настоящее время

Институт цифры, Кемеровский государственный университет

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Разработка программного обеспечения

Frontend-разработчик

Фронтенд-разработчик. Участвовал в разработке сложных frontend-систем в доменах GIS, 3D-визуализации, промышленного мониторинга и интеграции с аппаратными устройствами.

СПМ БВР — система проектирования и мониторинга буровзрывных работ (Vue 3, TypeScript, Three.js/Potree):

- Перевел значительную часть frontend на новую API-архитектуру: разделил монолитные API-вызовы на доменные модули, стандартизировал методы, обработку статусов и типизацию.
- Реализовал инструмент лассо в 3D-сцене для выделения объектов в сцене: вынес логику в сервисы/composables, unit-тесты.
- Дорабатывал логику слоев, редактирования параметров, отчетов и синхронизации изменений.
- Писал и обновлял unit-тесты для критичных сценариев работы с геометрией и 3D-инструментами.

Геоинформационная система земельного надзора/мониторинга (Vue 3, TypeScript, MapLibre, Turf.js, Geoman):

- Реализовывал картографические инструменты: создание и редактирование векторных слоев, выделение объектов, обрезка, объединение и вычитание геометрий.
- Работал с отображением растровых и векторных данных, настройками стилей слоев, прозрачностью, текстурами и подписями.

BIM Compare — приложение сравнения BIM-модели и облака точек (Vue 3, TypeScript, Three.js, Potree):

- Разрабатывал UI-kit и базовые UI-компоненты, страницы проектов, профиля, систем координат, администрирования пользователей и логов.
- Выносил логику загрузки проекта, слоев, edit-сессий и синхронизации сцены из компонентов в сервисы.
- Дорабатывал обработку frontend-ошибок, telemetry, auth/profile flow, загрузку файлов и тестовое покрытие.

Кроссплатформенное desktop-приложение (Electron, Node.js):

- Реализовывал обмен с аппаратным контроллером через SerialPort и локальный WebSocket-сервер.
- Добавлял выбор/сохранение порта, получение статуса устройства и отправку управляющих команд.

Веб-приложение с AI-ассистентом (Nuxt, TypeScript, Vuetify):

- Дорабатывал чат, WebSocket-взаимодействие, работу с документами и AI-сервисом.
- Реализовывал/дорабатывал админ-панель управления пользователями и ролями.

Ключевые навыки, которые получил и усилил:

- Разработка сложных SPA на Vue 3, Nuxt, TypeScript
- Разработка GIS-интерфейсов: MapLibre, Turf.js, Geoman, работа с векторными и растровыми слоями
- Работа с realtime: WebSocket, SSE
- Интеграция frontend с аппаратными устройствами через Electron, Node.js, SerialPort
- Написание и поддержка unit-тестов
- Верстка адаптивных интерфейсов: HTML, CSS, SCSS, БЭМ
- Работа с кодовой базой: рефакторинг, типизация, исправление legacy-проблем

Высшее

2026
Высшее

Кемеровский государственный университет, Кемерово
Фундаментальная информатика и информационные технологии

Навыки

Знание языков Русский — Родной

Навыки

TypeScript Vue3 Nuxt MapLibre turf HTML5 Sass Flask
Vanila JS jinja WebSocket SSE Electron Geoman Node.js Vuetify
Docker

Опыт вождения

Имеется собственный автомобиль
Права категории В, С

Дополнительная информация

Обо мне

Frontend-разработчик с практическим опытом разработки production-ready приложений в сложных предметных областях.

Работал с Vue 3, Nuxt, TypeScript, Angular, MapLibre, Three.js/Potree, WebSocket/SSE, REST API. Умею разбираться в legacy-коде, выделять бизнес-логику из компонентов, проектировать API-слой, декомпозировать крупные модули и покрывать критичные сценарии тестами.

Мне интересны задачи на стыке интерфейса, архитектуры и сложной бизнес-логики.

Git-портфолио: <https://github.com/Nikolas-Svet/Portfolio>

Основная среда разработки: WebStorm.

В работе использую AI-инструменты, включая ChatGPT Plus и Codex: для анализа незнакомых модулей, поиска связей между компонентами/сервисами, ускорения типовых задач по существующим паттернам проекта. Результат всегда проверяю вручную, адаптирую под архитектуру проекта и довожу до production-качества.