

Рустам Гарифулин

Frontend Engineer

Location: Алматы, Казахстан (UTC+5, MSK+2)

Email: rustam@n69.in

Telegram: [@cyber_potato](https://t.me/cyber_potato)

Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/rustamgarifulin/>

Website: <https://n69.in>

О себе

Нравятся хорошо построенные процессы работы в команде, надёжный CI/CD. Умею продуктивно обсудить с командой, менеджерами и дизайнерами поставленную задачу, найти, сравнить, и предложить лучшие для реализации решения. Работая на фрилансе с 2009 года, взаимодействовал с различными стартапами, веб-студиями, рекламными агентствами; с отдельными клиентами и другими фрилансерами, как с разработчиками, так и с менеджерами. Есть собственный опыт работы менеджером проектов на фрилансе. Нравится заниматься тимбилдингом и менторством. В последние десять лет работаю в продуктовых командах.

Опыт

FRONTEND-РАЗРАБОТЧИК, X5 RETAIL GROUP; ИЮЛЬ 2021 - ПО НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ

Занимаюсь разработкой интерфейсов в команде проекта, продукт которого – система управления архитектурой ИТ-ландшафта, централизованного хранилища метамодели компании и архитектурных артефактов по ИТ-задачам. В проекте используются Typescript, React, MobX, Apollo GraphQL.

Начав работу в команде, одной из первых больших задач был выход из MVP. Она включала в себя рефакторинг компонентов и системы сборки, рефакторинг реализации UI/UX. В результате вместе с командой создали продукт, готовый к публикации в виде коробочного конфигурируемого решения. Также работал с аутсорс-командой, которая занимается реализацией отдельных компонентов платформы.

В последние два года в команде занимаюсь разработкой собственного решения в виде библиотеки, которая позволяет создавать интерактивный редактор диаграмм. В контексте продукта команды библиотека используется для визуального моделирования бизнес-процессов и архитектуры. Разработка велась с целью замены коммерческого решения GoJS и получения полного контроля над функциональностью редактора. При проектировании пользовательского интерфейса и функциональности в качестве эталона использовался Miro – как по визуальному стилю, так и по набору возможностей взаимодействия с элементами.

Библиотека реализована на TypeScript с использованием Canvas API. Архитектура построена на event-driven подходе с многослойной системой отрисовки для оптимизации производительности. Ключевые возможности включают: систему действий с полноценным Undo/Redo, интеллектуальное выравнивание и снэппинг элементов, обработку сложных пользовательских взаимодействий (жесты, горячие клавиши), работу с группами и вложенными элементами, систему шаблонов для элементов на диаграмме. Библиотека успешно интегрирована в продукт и используется для создания и редактирования архитектурных диаграмм.

FRONTEND-РАЗРАБОТЧИК, CHATME.AI; НОЯБРЬ 2018 – ИЮНЬ 2021, 2 ГОДА 8 МЕСЯЦЕВ

В компании занимался разработкой интерфейсов платформы для создания чат-ботов. На фронте платформы использовались React и Apollo GraphQL. Для пользователя были доступны конструктор чат-бота, приложение аналитики и приложение управления пользователями. Компоненты платформы были упорядочены мною в Storybook, также покрыты тестами. Был произведен рефакторинг, платформа была подготовлена к продаже в виде коробочного решения, также переписан компонент конструктор для работы с большим количеством элементов во время редактирования сценария бота.

FRONTEND-РАЗРАБОТЧИК, СТАРТАП; ДЕКАБРЬ 2017 – ИЮНЬ 2018 7 МЕСЯЦЕВ

Проект – "большая CRM", конструктор автоворонок: автоматизация продаж, конструктор сценариев для ботов, конструктор писем и автоматизация рассылок, рассылки, конструктор лендингов в одном интерфейсе.

Моими основными задачами были помощь другим фронтам и подготовка к релизу: рефакторинг, поддержка и написание нового функционала на фронте, ускорение процесса сборки и деплоя, ускорение загрузки фронта.

РАЗРАБОТЧИК ИНТЕРФЕЙСОВ, 2GIS; ДЕКАБРЬ 2015 - НОЯБРЬ 2017

Занимался разработкой мобильных интерфейсов в iOS-команде в тесном общении с продуктовыми менеджерами, дизайнерами и другими разработчиками из нашей и других команд. Реализовывал интерфейсы внутри вебвью-приложения. Стэк – es6+stylus+(немного lodash) и т.д..