

Jakub Kaliszewski

programista C#/Java

Telefon: 883423617
Data urodzenia: 27.01.1995
e-mail: kontakt@jakubkaliszewski.pl
GitHub: gitlab.com/jakubkaliszewski
www: jakubkaliszewski.pl



Kim jestem?

Student ostatniego semestru studiów inżynierskich Informatyki Stosowanej w UMK Toruniu. Pasjonuje się systemami operacyjnymi Linux oraz ogólną ideą Wolnego Oprogramowania.

Edukacja

1.10.2015 – obecnie Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu – Informatyka Stosowana
1.09.2011 – 04.2015 Technikum Elektroniczne im. Wojska Polskiego w Bydgoszczy
Technik Informatyk

Umiejętności

Umiejętność programowania w językach:	C#, Java
Umiejętność wykorzystywania baz danych:	Bazy SQL, Bazy No-SQL
Umiejętność korzystania z technologii webowych:	HTML5, CSS3, BootStrap, JavaScript ES6, TypeScript
Umiejętność korzystania z systemu kontroli wersji:	Git, Git-Flow
Znajomość metodyk zwinnych:	Agile, SCRUM, Umiejętność pracy w zespole

Doświadczenie

3.07.2018 – 3.08.2018 Praktyki zawodowe: Programista C#/ASP.NET w firmie Syneo.pl rozwijanie produktu [OptiMES](#).

Zrealizowane projekty

- **European Rover Challenge 2018(w trakcie)** – członek zespołu programistycznego, realizujemy:
 - ✓ aplikację kliencką umożliwiającą sterowanie łazikiem gamepadem oraz odbiór wideo z kamer. (**Electronjs, JavaScript ES6, Reactjs, CSS Grid**).

- ✓ aplikacja serwerowa, odbierająca komendy z klienta, odpowiedzialna za wysyłanie poleceń do kontrolera STM, strumieniowanie wideo z kamer (**C# - MonoRuntime**).
- **CoGrajo.pl** ([link](#)) – projekt z Programowania zespołowego. Web serwis zbierający informacje o repertuarze z kin: Helios, Multikino, CinemaCity z podziałem na wybrane miasto. (**C#, .NET Core, MongoDB, Phantomjs, Reactjs, Typescript, Bootstrap 4**).
- **Implementacja problemów Sztucznej Inteligencji w języku C#:**
 - ✓ Piętnastka (przesuwanka),
 - ✓ problem N-hetmanów,
 - ✓ „Mapa Rumunii”,
 - ✓ Algorytm Genetyczny – 8-hetmanówLink: gitlab.com/jakubkaliszewski/Sztuczna-Inteligencja
- **Przepisy Qt** – projekt zaliczeniowy z przedmiotu Programowanie Obiektowe. Prosty zbiór własnych przepisów. Aplikacja wieloplatformowa. (**baza SQLite, Qt5 - GUI, C++, QtCreator**).
Link: gitlab.com/jakubkaliszewski/Przepisy-Qt

Języki Obce

- **Język Angielski** – komunikatywny oraz wystarczający do czytania dokumentacji ze zrozumieniem.

"Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; (tekst jednolity: Dz. U. 2016 r. poz. 922)."