

УШАКОВ СЕРГЕЙ

ДАТА РОЖДЕНИЯ: 6 июля 1988

НАЦИОНАЛЬНОСТЬ: русский

ЯЗЫКИ:

- Русский
- Английский

КОНТАКТНЫЕ ДАННЫЕ

Телефон: +7 985 796 03 93

E-mail: ushakov.sergey.sergey@gmail.com

Web: <https://sergeyushakov.com/>

ПРЕДПОЧТИТЕЛЬНОЕ МЕСТО РАБОТЫ:

МОСКВА

ОБЛАСТЬ ИНТЕРЕСОВ:

Компьютерное зрение, обработка изображений, 3D графика, машинное обучение, разработка игр

ОБРАЗОВАНИЕ:

Московский Государственный Университет имени М.В.Ломоносова, факультет вычислительной математики и кибернетики, выпускник (2008-2013)

НАВЫКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ:

- уверенное знание ООП и шаблонов проектирования
- языки программирования: C++, Python, JavaScript, C#
- операционные системы: Microsoft Windows, UNIX/Linux family, iOS, Android
- параллельное программирование: OpenMP, CUDA
- C++ библиотеки: STL, boost, PCL, OpenCV, Qt, CGAL, Eigen
- Python библиотеки: TensorFlow, Keras, SciKit Learn, Pandas, Flask
- графические движки: Unreal Engine, Unity, ThreeJS,
- системы контроля версий: GIT, Perforce, SVN

ОПЫТ ИССЛЕДОВАНИЯ И РАЗРАБОТКИ:

- выравнивание изображений для сшивки панорам;
- сшивка изображений на основе минимизации энергии и пирамид Лапласа;
- распознавание пола по изображениям лиц;
- интерактивная сегментация изображений на основе разреза графа;
- распознавание автомобильных номеров;
- портирование алгоритма ISM для библиотеки с открытым кодом Point Cloud Library;
- исследование и реализация алгоритмов сегментации для библиотеки с открытым кодом Point Cloud Library;
- быстрое распознавание 3D кластеров пешеходов и машин в незашумлённых сценах для библиотеки с открытым кодом Point Cloud Library;
- создание системы сканирования человека на основе камер Kinect, Intel RealSense, Structure IO;
- распознавание и позиционирование сварных швов с использованием 3d камер;
- распознавание и позиционирование штамповок с использованием 3d камер и датчиков профиля;
- трекинг кончика оптоволокну на видео с эндоскопических камер;
- трекинг и классификация почечных камней на видео с эндоскопических камер.

УШАКОВ СЕРГЕЙ

ОПЫТ РАБОТЫ:

Ноябрь 2013 – Май 2014

С# разработчик, проект «Cyberline Racing», компания Magicindie Softworks, Кишинёв

- разработка спецэффектов;
- написание шейдеров;
- интеграция социальных сетей (Facebook, GameCenter);
- работа над физическим движком игры;
- программирование пользовательского интерфейса;
- прототипирование и реализация элементов геймплея.

Май 2014 – Май 2015

Разработчик программного обеспечения, компания United 3D Labs, Москва

- полное сопровождение всех проектов компании;
- разработка приложений на Unity3D, С#, С++;
- разработка мобильных приложений;
- разработка движка для системы интерактивных полов;
- сопровождение старых проектов компании.

Май 2015 – Декабрь 2017

Инженер-разработчик систем компьютерного зрения, проект «ShareCloth Scanner», компания GlobeDrobe, Москва

- исследования в области компьютерного зрения (НИОКР);
- разработка системы сканирования человека для получения текстурированной полигональной модели;
- калибровка 3d камер;
- трёхмерная реконструкция;
- автоматическая развёртка текстурных координат;
- обработка изображений и генерация текстур;
- автоматизация антропометрических измерений;
- автоматизация генерации скелетной анимации отсканированной модели;
- разработка API для сетевого взаимодействия с системой.

Декабрь 2017 – по настоящее время

Ведущий инженер-программист систем компьютерного зрения, компания ООО НТО «ИРЭ-Полюс», Москва

- участие в составлении ТЗ и спецификаций;
- формирование процессов разработки ПО (DevOps, CI);
- постановка задач, оценка сроков и контроль выполнения;
- проведение собеседований с соискателями;
- дизайн архитектуры программного обеспечения;
- исследования в области компьютерного зрения (R&D / НИОКР);
- разработка программного обеспечения.

УШАКОВ СЕРГЕЙ

ЧАСТНАЯ ПРАКТИКА:

2016 – по настоящее время

Частная практика и предпринимательская деятельность в области разработки программного обеспечения, компания NonCasualGames, Москва

Каждый проект в частной практике проходит несколько стадий от согласования до завершения. В течении каждой стадии я занимаюсь как организационными мероприятиями, так и непосредственной разработкой. Ниже перечислен типичный список моих обязанностей для каждой из стадий работы над проектом.

Согласование:

- презентация проектов потенциальному заказчику;
- обсуждение предстоящего проекта и сбор требований;
- оценка технических возможностей;
- подбор возможных решений;
- выбор стека технологий;
- подбор оборудования;
- составление ТЗ;
- оценка бюджета и сроков реализации;
- подготовка коммерческого предложения;
- подписание договора.

Реализация:

- общение с заказчиком и другими подрядчиками;
- разработка решения;
- поиск и привлечение дополнительных сотрудников (при необходимости).

Сдача:

- пуско-наладочные работы;
- презентация и защита реализованного решения;
- подписание закрывающих документов;
- выставление счета;
- поддержка и сопровождение проекта после сдачи.