



ARTUR KLIMEK

Software Developer



Woj. Łódzkie, Polska



Telefon - Skontaktuj się aby uzyskać



artur@aklimek.com



github.com/arturklimek



linkedin.com/in/artur-klimek



aklimek.pl

O MNIE

Inżynier Informatyki Stosowanej z doświadczeniem zawodowym w branży IT, posiadający zaplecze umiejętności pozwalające na podjęcie się nowych wyzwań.

Osoba zaangażowana w pracę i nastawiona na ciągły rozwój, gotowa wykorzystywać i poszerzać swoje kompetencje.

UMIEJĘTNOŚCI

- Python
- Java
- GIT
- Linux & Windows (Obsługa systemów operacyjnych)
- Bash
- Powershell (Podstawy)
- Redis, PostgreSQL, Apache Cassandra
Tworzenie baz danych oraz administrowanie bazami
- JSON, XML, YAML
- REGEX
- REST API (Flask)
- Docker
- UML
- Grafana
- Kanban, Scrum, Agile
- Jira, Confluence
- VSC, PyCharm, IntelliJ, Android Studio
- HTML & CSS
- Adresacja IPv4/IPv6, konfiguracja routerów oraz kart sieciowych
- Projektowanie lokalnych sieci komputerowych



DOŚWIADCZENIE

Młodszy Specjalista ds. Rozwoju Technologicznego Drogerii

2024.07 - obecnie

ROSSMANN SUPERMARKETY DROGERYJNE POLSKA Sp. z o.o.

Junior Python Developer

2023.03 - 2024.03

Sternkraft Polska Sp. z o.o.

Wsparcie Techniczne

2020.03 - 2023.03

Sternkraft Polska Sp. z o.o.

Moje doświadczenie i wykonywane czynności w tej firmie były bardzo rozległe.

Począwszy od pracy przy HW, przez pomocy w przetargach, kończąc aż na obsłudze urzędów i administrowaniu nimi.

Stażysta

2019-05 - 2019-06

Alfaline Sp. z o.o., Dąbrowskiego 93, 93-202 Łódź

Praktykant

2018-05 - 2018-06

Alfaline Sp. z o.o., Dąbrowskiego 93, 93-202 Łódź

Stażysta

2017-07 - 2017-08

Alfaline Sp. z o.o., Dąbrowskiego 93, 93-202 Łódź



WYKSZTAŁCENIE

Informatyka

Studia II stopnia

2024-10 - obecnie

Uniwersytet Łódzki, Łódź, Polska

www.wfis.uni.lodz.pl

Informatyka Stosowana

Studia II stopnia

2020-10 - 2024-03

Uniwersytet Łódzki, Łódź, Polska

www.wfis.uni.lodz.pl

Technikum - Informatyka

2015-09 - 2019-05

Zespół Szkół Nr 2 w Pabianicach im. prof. J. Groszkowskiego

Ukończona szkoła średnia, zdany egzamin maturalny, zdane egzaminy zawodowe

E12, E13, E14 oraz uzyskany dyplom technika (informatyk).



KURSY

Kurs Python 3 od podstaw

2023-03

Bootcamp Zajavka

2022-10

Kurs na temat Javy

www.zajavka.pl

IT-Szkoła

2015-09

Odbyte 107 kursy na portalu IT-Szkoła w tym 46 z dziedziny Informatyki

(Algorytmika i programowanie, Bazy danych, Bezpieczeństwo systemów informatycznych, Multimedia, grafika i technologie internetowe, Sieci komputerowe, Tendencje w rozwoju informatyki)

Administracja sieciami komputerowymi

2017-01

JĘZYKI

Polski - (Ojczysty)

Angielski - B1

HOBBY

Druk 3D

Motoryzacja

Car Audio

Nowinki technologiczne

CERTYFIKATY

E.14

(2019-06)

Tworzenie aplikacji internetowych i baz danych oraz administrowanie bazami

E.13

(2018-05)

Projektowanie lokalnych sieci komputerowych i administrowanie sieciami

CCNA Routing and Switching

(2017-05)

Introduction to Networks (Cisco Networking Academy®)

E.12

(2017-08)

Montaż i eksploatacja komputerów osobistych oraz urządzeń peryferyjnych

FX2 device manager

Aplikacja z interfejsem graficznym służąca sprawdzania parametrów i zarządzania urządzeniami. Program był stworzony w pythonie, pozwalał na łączenie się 'w tle' do urządzeń za pomocą SSH i po wywołaniu odpowiednich funkcji za pomocą GUI potrafił odczytywać, modyfikować pliki czy też wykonywać inne zestawy czynności reprezentując je w postaci graficznej (zautomatyzowanie zestawu poleceń wykonywanych wcześniej przez użytkownika w konsoli).

Autoseller for Diablo 4

Grając w nową odsłonę Diablo napotkałem się z uporczywym problemem sprawdzania statystyk każdego przedmiotu przed jego sprzedażą lub zniszczeniem. Pomysłem na rozwiązanie tego problemu jest stworzenie aplikacji, która będzie uruchamiać działanie głównej funkcjonalności po wciśnięciu wcześniej ustalonego przycisku, następnie aplikacja ma pobierać zdjęcie z okna gry. Po otrzymaniu odpowiedniego zrzutu ekranu aplikacja będzie lokalizować kluczowe elementy interfejsu za pomocą metod wyszukiwania wzorców. Po poprawnym zlokalizowaniu elementów aplikacja będzie zarządzać myszką i klawiaturą oraz pobierać kolejne zrzuty ekranu kolejnych przedmiotów z ekwipunku analizując ich opisy. Na podstawie otrzymanych opisów przedmiotów oraz wczytanej konfiguracji aplikacja będzie dokonywać akcji zniszczenia / sprzedania przedmiotu lub jego pozostawienia. Prace nad aplikacją wciąż trwają. Obecnie aplikacja poprawnie rozpoznaje wzorce otwartego ekwipunku, wyświetlanego obszaru opisu przedmiotu oraz inne. Kolejnym etapem jest wykorzystanie OCR (tesseract) w celu 'wyciągnięcia' opisów tekstowych z obrazu a w następnym etapie planowane jest uruchomienie stworzenia strony internetowej przy pomocy Django, uruchomienie bazy danych na serwerze zewnętrznym oraz zapewnienie komunikacji z aplikacją desktopową za pomocą API. Zamysłem jest, aby użytkownik tworzył konto na stronie internetowej i poziomu strony zarządzał ustawieniami aplikacji.

Auto-bot for MC

Projekt weekendowy - stworzony w ciągu tygodnia w wolnych chwilach. Aplikacja stworzona dla grupy znajomych na potrzeby zautomatyzowania (symulacja zachowań gracza) określonych działań w grze Minecraft na jednym z publicznych serwerów. Dwie główne zaimplementowane funkcje to 'automine' oraz 'autofarm' wykonujące odpowiednie schematy czynności. Do określonych funkcjonalności zaimplementowano różne metody rozpoznawania wzorców, analizy wycinków obrazów (zgodność pixeli), wysyłanie wiadomości na chat gry oraz obsługę konfiguracji z pliku. Aplikacja posiada zaimplementowanego 'logger'a' znacząco ułatwiającego debugowanie. Pomysły na rozwój: Dodanie rozpoznawania punktów życia gracza, odczytywanie i analiza wiadomości z chatu, odczytywanie współrzędnych z obrazu (przy użyciu OCR) oraz implementacja określonych działań na ich podstawie, dodanie 'przerwań' w przypadku braku znalezienia kluczowych wzorców.

Smart-Green

System zarządzania ogrodem oparty o hardware w postaci Raspberry pi + arduino + różne czujniki oraz wyświetlacz LCD. Projekt obejmuje stworzenie systemu automatycznie zarządzającego pracą takich elementów jak pompy, wentylacja, dodatkowe oświetlenie, a to wszystko na podstawie danych z czujników zbieranych w czasie rzeczywistym gdzie odpowiednie zachowania są wywoływane na podstawie zadanej konfiguracji. W ramach projektu w kolejnych etapach przewiduje się stworzenie aplikacji serwerowej, wykorzystanie narzędzi takich jak OpenVPN oraz Grafana (+Influx) i stworzenie aplikacji mobilnej / webowej do zarządzania 'systemem ogrodu' przez użytkownika. Projekt obejmuje pełną implementację począwszy od doboru i zaprojektowania hardware, zaprojektowanie i wykonanie obudowy (druk 3D + obróbka) przez zebranie danych i ich analizę aż po ustalenie logiki działania i wykonanie całego wymaganego oprogramowania. Początkowa wersja systemu przewiduje obsługę po jednym rodzaju czujników i sterowanie po jednym konkretnym przełącznikiem na ich podstawie - w ramach pomysłów na rozwój przewiduje się dodanie obsługi wielu czujników, przełączników i obsługę zależności między nimi. Jest to projekt który w wersji podstawowej powstał w ramach pracy inżynierskiej.



PROJEKTY I DZIAŁALNOŚĆ BADAWCZO-ROZWOJOWA

SafeWay FX2 PT – technologia analizy obrazu w transporcie publicznym

01.04.2022 - 31.10.2022

Celem projektu, w którym brałem udział były prace nad opracowaniem nowego rozwiązania wykrywającego niepożądane zachowania w pojeździe przy użyciu sieci neuronowych analizujących obraz z kamer zainstalowanych w pojazdach transportu publicznego. Projekt zakładał nauczenie sieci neuronowej między innymi wykrywania czy twarz pasażera jest zakryta - czy nosi prawidłowo maseczkę zakrywającą okolice ust i nosa. W ramach projektu wymagane było również dobranie i dostosowanie hardware'u na potrzeby transportu publicznego oraz adaptację aplikacji webowej dla potrzeb transportu publicznego.

SMART CITY TECHNOLOGIES sp. z o. o.

Industry Lab (Solaris)

24.01.2022 - 30.06.2022

Udział w projekcie, który obejmował stworzenie systemu opartego o technologię sztucznej inteligencji realizującego funkcjonalność zliczania pasażerów wchodzących i wychodzących z autobusów, liczenia pasażerów między przystankami wewnątrz autobusu oraz zbadanie możliwości wykrycia intoksykacji kierowcy.

STERNKRAFT POLSKA sp. z o. o.

Program akceleracji KPT ScaleUp

12.07.2021 - 31.01.2022

Uczestniczyłem w projekcie, który zakładał digitalizację dokumentów, systemu potwierdzania dostaw, zwiększenie bezpieczeństwa dostaw przez wprowadzenie unikalnego systemu dedykowanego do danej branży zwiększającego bezpieczeństwo procedur, zelektronizowanie i przyspieszenie procesów. W ramach programu powstał system zastępujący papierową wersję karty dystrybucji - aplikacja webowa oraz aplikacja na urządzenia z systemem Android. W ramach projektu pojazdy zostały wyposażone w lokalizatory GPS, które zostały zintegrowane z aplikacją webową.

STERNKRAFT POLSKA sp. z o. o.

SafeWay FX2

01.09.2020 - 31.05.2021

Głównym celem projektu w, którym brałem udział było stworzenie "SafeWay FX2", systemu sprzętowo-programowego mającego na celu zmniejszenie ilości kradzieży i oszustw w sektorze transportu w Europie i na świecie, a tym samym wyeliminowanie strat ponoszonych przez producentów, firmy dostawcze i towarowe oraz firmy ubezpieczeniowe.

Jednym z głównych aspektów stworzonego systemu była dynamiczna analiza obrazu oparta o zaawansowane algorytmy detekcji ruchu, sieci neuronowych.

Stworzone urządzenie instalowane było i pracowało w ciężkich warunkach na busach i tirach.

Wyzwaniem sprzętowych było stworzenie dedykowanego, autorskiego systemu chłodzenia dla urządzenia pracującego w szerokim zakresie temperatur przy zachowaniu niezawodności w przypadku wysokiej wilgotności / opadów, wibracji, różnych warunków świetlnych i innych warunków sektora TSL.

Poza pracami nad sztuczną inteligencją i niezawodnością sprzętową prace obejmowały również aplikację webową oraz zaawansowane oprogramowanie działające na samym urządzeniu wyposażonym między innymi w takie funkcje jak zadymiarstwo, detekcji zakłócania sygnału, oszczędzania energii i wiele więcej.

STERNKRAFT POLSKA sp. z o. o.