

Boris Komarov

Kontakt:

- 735 143 678
- bora.kom.x86@gmail.com
- github.com/Barysk
- barysk.codeberg.page

Umiejętności:

- Matlab, AutoCad, 3ds Max
- SAP, LEAN
- Power BI, SQL
- MS Office
- Trello
- c++, c, java, rust, c#, go, x86_Assembly
- Microsoft Active Directory
- html, css, js, spring
- cisco ios, linux
- Google Cloud
- Raylib, Godot
- Unity, Unreal Engine
- Figma
- Jenkins. Grafana
- GitHub, GitLab

Języki:

- Polski
- Angielski
- Białoruski
- Rosyjski
- Japoński

Osiągnięcia:

- Zaproponowałem konkurencyjną architekturę ECS
- Certyfikat – CCNAv7: Sieci korporacyjne, bezpieczeństwo i automatyzacja
- Kurs – Podstawy Google Cloud Computing
- Kurs – Autodesk 3ds max
- Kurs – Autodesk AutoCad

Informacja:

Programista o doświadczeniu w tworzeniu niezawodnych i dobrze zorganizowanych rozwiązań informatycznych. Posiadam umiejętności w zakresie prowadzenia dokumentacji technicznej, pracy z systemami komputerowymi i sieciami oraz usprawniania procesów poprzez automatyzację i analizę danych. Doświadczony we współpracy zespołowej, koordynowaniu zadań technicznych oraz wspieraniu organizacji projektów i wydarzeń. Osoba skrupulatna, dobrze zorganizowana i zaangażowana w dostarczanie dokładnych oraz wysokiej jakości rezultatów.

Doświadczenie:

TK Games Koło Naukowe czerwiec 2024 – lipiec 2026

Wspierałem organizację wydarzeń rekrutacyjnych oraz dni otwartych, prezentując przyszłym studentom kierunek tworzenia gier i przyczyniając się do działań edukacyjnych oraz wymiany wiedzy wśród obecnych studentów.

Reiha kwiecień 2025 – maj 2025

Opracowałem własne narzędzie do tworzenia prezentacji, skupiając się na architekturze oprogramowania oraz użyteczności.

Nokia | Praktyka marzec 2024 – czerwiec 2024

Współtworzyłem projekt zrobotyzowanego ramienia opartego na Raspberry Pi, pracując w interdyscyplinarnym zespole. Odpowiadałem za rozwój aplikacji webowej pozwalającej na sterowanie robotem w czasie rzeczywistym za pomocą kontrolera oraz obsługującej transmisję obrazu na żywo. Projektowałem również skrypty automatyzujące w Python oraz Bash, wspierałem wdrażanie procesów CI/CD oraz implementowałem rozwiązania monitorowania środowisk Linux.

Druid lipiec 2025

Opracowałem skrypt w Bash do automatyzacji konfiguracji, zapewniający spójne i powtarzalne środowisko na różnych urządzeniach.

Game Engine czerwiec 2025 – w toku

Rozwijam własny silnik gier jako projekt osobisty, skupiając się na architekturze silników, projektowaniu systemów oraz implementacji kluczowych mechanizmów silnika.

Wykształcenie:

Politechnika Wrocławska – tytuł magistra lipiec 2026

- ECS Comparative Analysis** – Porównałem istniejące architektury ECS, zaprojektowałem własne rozwiązanie oraz przeprowadziłem benchmarki dla obciążeń intensywnie przetwarzających dane.
- UM** – Projekt badawczy dotyczący wykrywania spamu, obejmujący porównanie tradycyjnych oraz opartych na modelach LLM metod augmentacji danych w przypadku niezbalansowanych klas, z wykorzystaniem klasyfikatorów Naive Bayes i BERT.

Politechnika Wrocławska – tytuł inżyniera styczeń 2025

- Noster: Hope** – Opracowałem grę multiplayer w silniku Godot, skupiając się na implementacji rozgrywki sieciowej.
- Wide Area Network Design** – Zaprojektowałem architekturę sieci WAN z uwzględnieniem mechanizmów redundancji i tolerancji na awarie.

