



Атай Руслан уулу

✉ ruslanuuluatai@icloud.com

☎ +49 176 80464029

🐙 GitHub

📁 Портфолио

Образование

**Мюнхенский университет
Людвига-Максимилиана (LMU)**

Бакалавриат по информатике и компьютерной лингвистике (2020 – 2025)

Хайдельбергский университет

Штудиенколлег: Технический курс (Т-Kurs) (2018 – 2019)

Лицей им. Чынгыза Айтматова

Среднее образование (2017)

Опыт работы

neubau kompass AG

Работающий студент — разработчик программного обеспечения

Апрель 2022 – Май 2025, Мюнхен

- Разработка и поддержка масштабируемых веб-приложений с использованием PHP (Symfony)
- Моделирование данных и выполнение SQL-запросов
- Создание модульных UI с применением Atomic Design и Live Components
- Реализация механизмов безопасности: OAuth, JWT, XSS, SQL-инъекции
- Участие в разработке AI-прототипов для генерации лидов с использованием GPT, LangChain, n8n
- Использование современных инструментов: OpenAI, LangSmith, NER, Google Search API
- Контроль версий через Git, командная работа через Jira и Confluence

Профиль

Backend-разработчик с опытом в Symfony (PHP) и Python. Специализируюсь на создании масштабируемых веб-приложений, интеграции LLM и разработке REST API. Сфокусирован на эффективности, безопасности и высоком качестве кода.

Навыки

Языки программирования: Python, PHP, Java, C, C#, TypeScript, SQL, Ruby

Фреймворки: Symfony, Django, FastAPI, Next.js, Unity

Базы данных: PostgreSQL, MySQL

Облако и DevOps: AWS (S3), Docker, Git, CI/CD

ИИ / NLP: опыт работы с LLM, LangChain, OpenAI GPT, LangSmith, NER

Проекты

Бакалаврская работа — Обнаружение Hate Speech на кыргызском языке

- Создан датасет из 1200 предложений на кыргызском языке
- Fine-tuning моделей mBERT, XLM-RoBERTa, LLaMA-3
- Реализован масштабируемый Flask REST API с веб-интерфейсом

Дополнительные проекты

- Разработка сетевого игрового клиента на C: двухпроцессная архитектура (Thinker/Connector), Shared Memory и полная реализация IPC-протокола
- Реализация настольной игры "Robo Rally" на Java Swing: GUI-логика, управление ходом игры, работа с картами
- 2D-гонка на Unity с использованием C#: физика движения, обработка столкновений, логика очков, пользовательский интерфейс

Языки

Немецкий (C1 — свободно)

Английский (B2 — свободно)

Русский (родной)

Турецкий (B1 — продвинутый)

Кыргызский (родной)