

Ivan Kikić

Sveučilišni prvostupnik inženjer računarstva

Kontakt: +385 98 968 3435

Email: ivankikic49@gmail.com

Lokacija: Zagreb

Poslovni profil

Trenutno sam student 2. godine diplomskog studija (5. godina) Znanost o podacima na Fakultetu elektrotehnike i računarstva u Zagrebu. Završivši tri godine na Fakultetu elektrotehnike, računarstva i internetskih tehnologija u Osijeku stekao sam zvanje Sveučilišnog prvostupnika inženjera računarstva.

Posjedujem višegodišnje iskustvo u web developmentu, dio kroz razne firme, a dio za sebe samog. Odlično se koristim engleskim jezikom. Komunikativna sam i ambiciozna osoba željna napretka, novih iskustava i novih znanja.

Vještine

Digitalne vještine

- Ruby on Rails
- Javascript
- HTML
- CSS
- C, C++
- Python
- React JS
- C#
- Linux
- Osnove PHP-a
- Osnove PostgreSQL-a
- Git

Jezici

- Engleski
- Njemački

Čitanje

C1
A2

Pisanje

B2
A1

Slušanje

C1
A2

Razgovor

B1
A1

Iskustvo

Kol 2022. - Kol 2023.

Interactive 1

Frontend developer

Opis

Lead frontend developer u razvoju konkretne aplikacije na zahtjev klijenta u Reactu, kreirao sam responzivna korisnička sučelja koristeći razne React biblioteke. Aktivno sam koristio alate poput Postman-a za testiranje API integracija. Pružao sam kod visoke kvalitete kroz testiranje komponenti. Izgradio sam duboko razumevanje modernih praksi frontend razvoja i optimizacije performansi, radujući se daljem usavršavanju i doprinosu timskim projektima. Projekt se sastojao od tri paralelne aplikacije koje su ovisile radili se o globalnom adminu, adminu ili krajnjem korisniku.

Svi 2021. - Srp 2021.
ERL Association

Suradnik

Opis

Ugrađivanje nekoliko frontend rješenja na već postojeću stranicu. Usluga se sastojala od rada sa HTML, CSS i Javascript alatima. Klijentu je bila potrebna izmjena i ugradnja pojedinih stvari što je razlog kratkog rada.

Pro 2019. - Svi 2022.

Bamboo lab

Backend developer

Opis

Analiza tehničkih zahtjeva u suradnji sa projekt menadžerima i klijentima. Razvoj web aplikacija pomoću Ruby on Rails frameworka koristeći se pri tome raznim tehnologijama i načelima: HTML, CSS, PostgreSQL, JavaScript / JQuery / React, REST API. Suradnja i komunikacija sa brojnim programerima na projektima raznih veličina i obujma. Pisanje čistog i održivog koda po načelima objektno orijentiranog programiranja te korištenje RSpec alata za testiranje.

Kol 2019. - Pro 2019.

Praksa Bamboo lab

Backend developer

Opis

Praksa se sastojala od učenja Ruby on Rails-a i ostalih vještina potrebnih za tu poziciju posla sa raznih izvora uz pomoć mentora.

Istaknuti projekti

- Selectio web FRONTEND
- IPNG FRONTEND
- KTM Natura BACKEND
- Briginac BACKEND
- KlubPortal FRONTEND

Obrazovanje

Fakultet elektrotehnike i računarstva, Zagreb

2021. - Danas Znanost o podacima, računarstvo

ZAVRŠNI RAD

Raspoznavanje aktivnosti životinje na temelju podataka s nosivih senzora

Samostalni projekti

- Raspoznavanje aktivnosti životinje na temelju podataka s nosivih senzora (završni rad) PYTHON
 - Učitava se veliki set podataka, čisti te priprema za daljnje korake strojnog učenja. Nakon pripreme podataka testiraju se razni algoritmi strojnog učenja kako bi se vidjelo koji se kako ponaša pri danim podacima. Za kraj slijedi analiza svih algoritama te prijedlog nadogradnje sustava.
- Eurojackpot RUBY
 - Od korisnika se traži unos pet glavnih te dva dodatna broja. Program se zatim u stvarom vremenu vrti i traži kada će Eurojackpot biti pogođen. Prilikom pogađanja Eurojackpota program ispisuje za koliko vremena se to dogodilo ako se igra igra svakih tjedan dana. Dobar je pokazatelj korisniku koliko je zapravo teško to ostvariti.
- Roštilj kalkulator C++
 - Korisniku se želi omogućiti unos broja ljudi u obliku 3 grupe: muškarci, žene i djeca i omogućiti isključivanje vrste mesa po grupi. Zadani su asortimani i njihove cijene. Cilj je da se korisniku nađe najoptimalnija količina po najnižoj mogućoj cijeni. Napomenuli su da bi zastupljenost svih traženih vrsta mesa po članu grupe trebala biti približno jednaka.
- Square rush chess REACT
 - Uz mogućnost odabira vremenskog perioda, korisniku je u cilju kliknuti što više točnih polja na šahovskoj ploči. Zadana polja dolaze nasumično i korisnik smije dva puta pogriješiti. Nakon treće pogreške igra završava. Cilj je ostvariti što veći niz točnih odgovora u što kraće vremena.

Dodatna postignuća

- Microsoft C# 70-483 certifikat