

Роман Рында

Flutter-разработчик | Full-stack и AI

Минск, Беларусь
yukovsky.corp@gmail.com
@yuko_404
github.com/Yukovsky
yukovsky.space
LinkedIn

О СЕБЕ

Кроссплатформенный разработчик, специализируюсь на **Flutter** для iOS, Android, macOS и Windows. Делаю продукт целиком: интерфейс, серверную часть с API и базами данных и нативные мосты на Swift и C++. Встраиваю AI в продукты: офлайн-распознавание речи, распознавание текста на телефоне, LLM через API. С AI-агентами работаю как руководитель команды: пишу спецификацию и критерии приёмки, агент их реализует, а отдельная модель проверяет результат по этим критериям. Сделал **Лісток**, который получил грант на ATOM Startup Day 2026, и **Tsukiko**, открытую офлайн-диктовку для macOS и Windows. Победитель **UPSHIFT** (программа при участии ЮНИСЕФ), 5 научных публикаций. Ищу частичную занятость, стажировку или фриланс в Минске; полную занятость рассматриваю в гибридном или удалённом формате.

НАВЫКИ

- **Flutter и Dart:** Flutter (iOS, Android, macOS, Windows), изоляты и стримы, Riverpod, flutter_bloc, GetX, go_router, Navigator 2.0, Clean Architecture, freezed, CustomPainter, Lottie, Rive; unit-, widget- и golden-тесты
- **Бэкенд и данные:** REST и WebSocket API, PostgreSQL, SQLite с drift и SQLCipher, Supabase (Postgres, Edge Functions), Firebase, GraphQL (Ferry), Telegram Bot API и Mini Apps, Node.js, Docker, Linux-серверы с Caddy и systemd
- **Нативное и десктоп:** Platform channels, dart:ffi, Swift (хост macOS), Kotlin, C++ (хост Windows), CGEventTap и Accessibility API, хуки Win32, подпись в Xcode
- **AI и ML:** whisper.cpp, sherpa-onnx, NeMo, распознавание текста на устройстве (PP-OCRv5 на ONNX Runtime), Wav2Vec2, OpenCV; LLM API (OpenRouter, Gemini, Groq) с резервированием и circuit breaker; промпт-инжиниринг, LLM-as-judge
- **Разработка с AI:** Claude Code, Codex, GitHub Copilot; критерии приёмки пишу до кода, результат проверяю независимо
- **Сборка и выпуск:** Git, GitHub Actions, подписанный DMG для macOS (Developer ID), установщики Inno Setup
- **Языки:** Dart, TypeScript, Swift, C++, Python, SQL
- **Дизайн и анализ:** Figma, FlutterFlow, UML, BPMN, use case, LaTeX

ОПЫТ И ПРОЕКТЫ

Приложения и продукты

Автор и единственный разработчик | Лісток: чеки и гарантии *(iOS, Android)*

с июля 2026 года

Идея и весь продукт мои: исследование рынка, дизайн, приложение на **Flutter** для iPhone и Android и собственный бэкенд. Чеки с фото, по QR-коду или вручную собираются в одну ленту по категориям. Текст телефон распознаёт **офлайн**, сложные чеки уходят мультимодальной модели на моём сервере (Node.js, SQLite, Caddy). Приложение напоминает о конце гарантии и срока возврата, выгружает данные в CSV, XLSX и PDF, а архив хранит **зашифрованным** (SQLCipher) под PIN-кодом или Face ID. Админка сделана как Telegram-бот с Mini App. Около **2300 автотестов**. Получил **грант на ATOM Startup Day** (октябрь 2026) и питчил проект на Student Hub AI ATOM GLOBAL EXPO, куда отобрали примерно из 140 команд. Страница проекта

Автор и ведущий разработчик | Tsukiko: офлайн-диктовка *(открытый код, macOS и Windows)*

с 2026 года

Зажимаешь клавишу, говоришь, и текст появляется у курсора в любом приложении; аудио и видео превращаются в расшифровки с таймкодами. Модели речи работают на самом компьютере. Приложение на **Flutter desktop** с нативными хуками на **Swift и C++**, движки речи (whisper.cpp, NeMo, sherpa-onnx) работают в отдельных процессах. Подписанные релизы собираются в GitHub Actions, тестов около 730. Я переделал очередь диктовки, и медиана для короткой фразы на Apple M5 сократилась с **2,28 до 1,35 с**.

Единственный разработчик | DomOS: приложение для жилых комплексов

с октября 2026 года

Приложение на **Flutter** для iOS и Android и сервер на **Node.js (Fastify) и PostgreSQL** для жителей, управляющих компаний и исполнителей. В нём заявки, чаты дома с голосовыми и их расшифровкой, события и услуги рядом. Сводки чатов готовит LLM через OpenRouter, они кэшируются в базе.

Основатель, руководитель команды и ведущий разработчик | Sunlite: соцсеть для подростков *(UPSHIFT при участии ЮНИСЕФ, грант)*

с марта 2024 по июль 2025

Безопасная соцсеть для подростков: друзья по общим интересам, статьи по психологии и контакты служб помощи. Написал приложение на **FlutterFlow и Firebase** и руководил командой художников, авторов и исследователей. Многоуровневое кэширование, BlurHash и конвейер из Google Sheets в Firebase для контент-команды. Проект **победил в UPSHIFT** и получил грант на развитие, о нём писали белорусские СМИ и снял сюжет ТНТ International.

Автор и единственный разработчик | Cozy World: приложение для пары *(пет-проект)*

с 2026 года

Счётчики важных дат, ежедневное сообщение, карточки-перевёртыши и история в фотографиях. **Clean Architecture** на GetX и Navigator 2.0, **Supabase через Ferry** с типобезопасной кодогенерацией GraphQL, анимации Lottie. Контентом управляет Telegram-бот на Deno и Supabase Edge Functions.

Другие проекты

Владелец сервера и архитектор модов | Goidacraft *(Minecraft-сервер)*

с 2026 года

Держу живой Minecraft-сервер и спроектировал для него **моды NeoForge и плагин Velocity** на Java: вход, модерация чата, тюрьма, откат гриферства, бэкапы инвентаря и опросы. Пишу спецификации и отвечаю за продукт.

Ведущий разработчик | Universal: Hyperjump *(геймдев-хакатон)*

апрель 2026

Idle-кликер на **Godot** (GDScript). Сделал больше всех коммитов в команде из трёх человек, игра получила номинацию **«Лучший геймплей»**.

Автор | yukovsky.space *(портфолио)*

с октября 2026 года

Сайт на **Astro**: страница для рекрутера и пиксельный рабочий стол с окнами, терминалом, поиском и AI-ассистентом, который отвечает потоком через пул бесплатных моделей.

ОБРАЗОВАНИЕ И ЯЗЫКИ

- **БГУИР**, факультет информационных технологий и управления, «Системы управления информацией», третий курс (выпуск в 2028 году)
- Профильные дисциплины: базы данных (**MySQL, PostgreSQL**), C++ и ООП, алгоритмы, дискретная математика, вычислительные методы, проектирование ПО (UML, BPMN, use case)
- Победитель городских олимпиад по математике в Минске
- **Английский B1** (техническая документация); русский и белорусский родные

ДОСТИЖЕНИЯ И ПУБЛИКАЦИИ

- **Грант на ATOM Startup Day** за Ліcток; питч на Student Hub AI ATOM GLOBAL EXPO, куда отобрали примерно из 140 команд (октябрь 2026)
- **Победа в UPSHIFT**, программе при участии ЮНИСЕФ в Беларуси, и грант на развитие (2024)
- **«Лучший геймплей»** на геймдев-хакатоне (апрель 2026)
- 5 публикаций на студенческих конференциях БГУИР в 2025 и 2026 годах:
  - «Алгоритм изменения эмоциональной окраски аудиофайла» (2025)
  - «Фрактальный анализ и его применение в компьютерном зрении» (2025)
  - «Распознавание дорожных знаков сетями YOLO в условиях оптических искажений» (2026)
  - «Разработка и реализация автономного узла видеонаблюдения на базе микрокомпьютера» (2026)
  - «Система умного ухода за растениями: прецизионный мониторинг и автоматизация на базе ИИ» (2026)