СОТНИКОВ ДМИТРИЙ

Middle+ Frontend / Fullstack · Москва или удалёнка

Telegram: t.me/Qwern_9876r Email: sotnikovdmitrij176@gmail.com GitHub: github.com/QWERN-9876r
HeadHunter: hh.ru

О СЕБЕ

Программирую с 14 лет: в 15 закончил Школу Разработки Интерфейсов Яндекса — самым молодым учеником за 12 лет её существования, а в 16 начал карьеру в Яндексе frontend-разработчиком. Закрывал сложные технические задачи — от оптимизации производительности интерфейсов до проектирования огромных проектов. Пишу высокопроизводительный, поддерживаемый код и всегда смотрю шире задачи: думаю о том, как решение влияет на продукт и бизнес в целом. Инициативен, довожу начатое до результата и не жду, когда скажут что делать. В свободное время развиваю Rook — свой язык программирования, который компилируется в JavaScript и запускает его на всех ядрах процессора.

ОПЫТ

Fullstack-разработчик · МТС 05.2026 – н.в.

- Спроектировал и разработал админ-панель и модули для создания игр
- Разрабатываю браузерные игры на WebGL: игровые механики и серверные API
- Оптимизирую производительность игр в браузере

Frontend-разработчик · Яндекс 08.2024 – 03.2026

- Разрабатывал и поддерживал высоконагруженные интерфейсы: новые фичи и оптимизация производительности
- По своей инициативе создал новые страницы и расширил возможности фронтовой админки
- Помогал смежным командам и обучил стажёра

Стажёр Frontend-разработчик · Яндекс 05.2024 – 08.2024

- Разрабатывал новые фичи для продукта с многими миллионами пользователей
- Создавал оптимизированные анимации, внедрял новые технологии и подходы

КЕЙСЫ

Сделал лучше, чем кто-либо предполагал Яндекс · 05.2024 - 06.2024

+53% DAU **+31%** E-REACH **+32.5%** Прибыль

Летняя кампания 2024 года · продукт с миллионами пользователей

Один против огромного проекта Яндекс · 04.2025 - 05.2025

+38% MAU **+15%** E-REACH

Новая игровая страница, сделанная в одиночку к дедлайну

Проверил новый стек на игре МТС · 05.2026

4 дня на игру **−87%** вес 3D-моделей **9,7 МБ** грузится при старте

Май 2026, первый месяц в МТС. Вес моделей — после сжатия в октябре 2026, gzip

Играть (на компьютере): qwern-9876r.github.io/Mushrooms · GitHub: github.com/QWERN-9876r/Mushrooms

Этот сайт Личный проект · 09.2026

62 КБ JS на первом экране **0** кадров в покое **139 КБ** 3D — после загрузки страницы

Замеры сборки, gzip

Свой язык: JavaScript на всех ядрах Open source · 10.2026

×8,1 быстрее с go for **×5,4** быстрее с горутинами **1291** тестов **30 тыс.** строк на TypeScript

Цифры — из репозитория: go for — замер с главной страницы документации, горутины — пример из документации в Node; оба на Apple M4 Pro с 14 ядрами

Документация: qwern-9876r.github.io/RookLang/ru · GitHub: github.com/QWERN-9876r/RookLang

ТЕХНОЛОГИИ

Основа фронтенда	TypeScript, HTML5, CSS3, SCSS
React экосистема	React 19, Next.js 16, MUI, TanStack Query
Графика	Pixi, Three.js, Rive, Lottie
Web Components	Lit
Качество и тестирование	Storybook, Jest, Playwright
Backend	Go, Node.js, Echo 4, Fastify
Базы данных	MongoDB, PostgreSQL
Backend инфраструктура	Docker, Kubernetes, Nginx, Kafka

Интерактивная версия с 3D и живыми метриками: qwern9876r.ru/ru