



Дубовой Юрий Русланович

Male, 36 years, born on 24 February 1989

+7 (951) 0050412

yury.dubovoy@gmail.com — preferred means of communication

Reside in: Saint Petersburg

Citizenship: Russia, work permit at: Russia

Not ready to relocate, ready for rare business trips

Desired position and salary

Руководитель отдела разработки/аналитики

Specializations:

— Analytics department manager

Employment: full time, part time, project work

Work schedule: full day, remote working

Desired travel time to work: less than hour

Work experience — 17 years 1 month

June 2025 —
November 2025
6 months

Делимобиль

Moscow, delimobil.ru

IT, System Integration, Internet

• Software Development

Руководитель отдела

Системный анализ был завершен, переключился на анализ бизнес-метрик, в частности работал на проблемой конфликтующих метрик. Ввел понятия резонанса (устойчивые периодические взаимодействия) и волн, что позволило полностью пересмотреть иерархию метрик и сформировать единую фрактальную структуру (дерево) метрик. Разработал трассировочно-аналитическую систему Fractalog (<https://fractalog.org> — сайт в разработке). Fractalog позволяет детектировать паттерны поведения пользователей в сети микросервисов и клиентских приложений, работает в связке с архитектурой CROSS-F и кроссфункциональными командами, построенными вокруг резонансных метрик.

Результаты представил в кейноуте «Волновая архитектура на практике» на конференции Mobius 2025 Autumn: <https://rutube.ru/video/private/7dd187193de04dec072de6a61cc58c06/?p=DozmNCTU-btnWNWatBcwaw>

1-е место в рейтинге докладов сезона.

В настоящий момент работаю над общей волновой теорией проектирования и методологией AIRModel (<https://airmodel.org>), которая объединяет архитектуру, персонализированную трейс-аналитику и проектирование (бизнес-анализ).

February 2025 —
May 2025
4 months

Делимобиль

Moscow, delimobil.ru

IT, System Integration, Internet

• Software Development

Технический руководитель группы

Архитектура перестала влиять на Time-To-Market, поэтому переключился на проектирование клиент-серверного взаимодействия и mobile API, развертывание аналитических систем и системный анализ в целом.

Внедрил в смежных отделах культуру документации, в частности, применение диаграмм последовательности и активности с использованием PlantUML, распространил применную ранее в мобильном отделе практику «документация как код».

Сформировал стратегию разделения команды разработки на независимые кросс-функциональные команды, обосновал решение с системной и архитектурной точек зрения. Результаты изложил в докладе «Архитектура для кросс-функциональных команд» на конференции Mobius 2025 Spring: <https://rutube.ru/video/633ab10cac5c14000429c0920a9c43a8/> 3-е место в рейтинге докладов сезона.

February 2022 —
February 2025
3 years 1 month

Делимобиль

Moscow, delimobil.ru

IT, System Integration, Internet

- Software Development
- System Integration, Technological and Business Processes Automation, IT Consulting

Технический руководитель группы iOS

Пришел в компанию как архитектор мобильных приложений.

Разработал и успешно применил архитектуру ROSS/CROSS-F (<https://rossmanual.com>).

Результаты изложил в докладе «Архитектура сложных клиентских приложений» на Mobius 2023 Spring: <https://rutube.ru/video/daafb2390b570dd95b55e429a1c620db/>

Разработал авторскую методику «Афина» для формирования программ индивидуального развития сотрудников (<https://afina.world>). Результат — нулевая текучка в команде.

Сформировал стратегию рефакторинга мобильных приложений компании, настроил процессы:

- CI/CD (линтеры, сборки);
- обязательный код-ревью (шаринг знаний в команде);
- UI-тестирование с мокированием backend API;
- Unit-тестирование и привязка тестов к продуктовым требованиям заданной версии;
- анализ техдолга на основе проектной документации.

Внедрил методологию "документация как код":

- настроил модель ветвления и связь таск-трекера с кодовой базой в GtLab;
- сформировал правила подготовки продуктовых требований (разделение на бизнес-требования, технические ограничения и дизайн-требования);
- сформировал правила подготовки проектной документации (выражены UML-диаграммами в формате PlantUML);
- внедрил процесс дос-ревью (документация хранится в git в виде md-файлов);
- реализовал пайплайн сборки документации в статику (wiki) с поддержкой версионирования;
- подготовил гайды для онбординга разработчиков.

Непосредственно участвовал в разработке iOS-клиента, дизайн-системы, и сопутствующей инфраструктуры.

Результаты:

- отдел мобильной разработки на первом месте по эффективности в пересчете на time-to-market (ранее iOS была "бутылочным горлышком");
- отдел на первом месте по объему покрытия Unit-тестами;
- месячный crash-free превышает 99.9% (было 97-98%), количество регрессионных багов стремится к нулю;
- временные затраты на регрессионное тестирование снижены на порядок (ранее процесс тестирования занимал до 50% времени релизного цикла).

February 2020 —
December 2021
1 year 11 months

Levitov Chess (шахматный сервис)

Saint Petersburg

IT, System Integration, Internet

- Internet Company (Search Engines, Payment Systems, Social Networks, Information and Educational, Entertainment Resources, Website Promotion etc.)
- System Integration, Technological and Business Processes Automation, IT Consulting

Руководитель отдела разработки

Разработал мобильный клиент под iOS, спроектировал клиент-серверный API.

В зону ответственности входили выбор технологического стека, первичная оценка стоимости проектов и рисков, планирование, консультация заказчиков, а также собеседование технических специалистов.

Бизнес-модель не оправдала ожиданий, в настоящее время проект закрыт.

August 2019 —
February 2020
7 months

FBS Inc.

Saint Petersburg, fbs.com

IT, System Integration, Internet

- Internet Company (Search Engines, Payment Systems, Social Networks, Information and Educational, Entertainment Resources, Website Promotion etc.)
- Software Development

Financial Sector

- Financial and Credit Brokering (Stock Exchange, Brokerage Activity, Card Issuing and Servicing, Risk Assessment, Currency Exchange Points, Crediting Agencies, Cash Collectors, Pawnshop, Payment Systems)

Руководитель отдела мобильной разработки

Проекты

FBS Trader

(<https://apps.apple.com/ru/app/fbs-trader/id1439877204?l=en>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fbs.tpand>)

FBS CopyTrade

(<https://apps.apple.com/lt/app/fbs-copytrade/id1357037892>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fbs.ctand&hl=ru>)

Обязанности

Руководство мобильной разработкой (iOS и Android):

- координация группы мобильных разработчиков (15 человек) в условиях нескольких внутренних заказчиков;
- координация работы со смежными отделами (бекенд, тестирование, дизайн, маркетинг);
- обеспечение мотивации и позитивного эмоционального настроения разработчиков (индивидуальные программы развития, карьерный план, регулярные one-to-one, индивидуальная балансировка целей и приоритетов);
- формирование технической программы адаптации и обучения разработчиков, внедрение best practices индустрии, повышение технических навыков разработчиков;
- проектирование, кодирование и рефакторинг на уровне архитектуры приложений;
- R&D в области уменьшения time-to-market в отделе мобильной разработки;
- собеседования;
- код-ревью.

Применяемые инструменты и навыки

- Swift, Kotlin;
- RxSwift/RxCocoa, SnapKit, Swinject, MVVM;
- Coroutines, MVVM Android Data Binding, Flux/Redux;

- xCode, Android Studio;
- Git, Gitlab CI, gitflow;
- Jira, Confluence.

Результаты

Организационно-технические:

- обеспечил единообразие сборки всех проектов под обе платформы, подготовил базовый онбординг (документация по сборке) для новых разработчиков;
- внедрил обязательный code review по каждой feature-ветке;
- организовал интеграцию Jira и Gitlab во всех проектах (можно переходить от коммита к задаче и наоборот);
- находясь на испытательном сроке, сумел удержать в компании ведущего разработчика (благодаря положительной динамике в процессах);
- в краткие сроки (за 6 месяцев) нарастил команду с 5 до 15 человек (уровень middle/senior), сформировал культуру наставничества;
- подготовил индивидуальные планы развития для всех разработчиков в команде мобильной разработки;
- подготовил базу знаний и программу обучения для новых разработчиков;
- провел серию выездных мероприятий по тимбилдингу (сплавы, походы) и как следует развлекся на корпоративе =)

Технические:

- настроил Continuous Delivery для обеих платформ (Gitlab CI Runner + fastlane + ферма из нескольких Mac mini в роли билд-сервера для iOS);
- внедрил Continuous Integration (Gitlab Merge Request + git flow/rebase flow);
- настроил процесс "тестировщик как часть code review" (артефакты сборки доступны напрямую из каждой Jira-issue через QR-код);
- выстроил процесс разработки и развертывания кодовой базы, являющейся общей для трех проектов/заказчиков (70% кодовой базы переиспользуется);
- изучил технологический стек iOS-проектов, подготовил документацию по онбордингу и чек-лист для собеседований.

December 2017
— February 2019
1 year 3 months

Ultimate Guitar

Kaliningrad, www.ultimate-guitar.com

IT, System Integration, Internet

- Internet Company (Search Engines, Payment Systems, Social Networks, Information and Educational, Entertainment Resources, Website Promotion etc.)
- Software Development

Руководитель отдела мобильной разработки

Проекты

MuseScore

(<https://itunes.apple.com/us/app/musescore-sheet-music/id835731296?mt=8>
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.musescore.playerlite&hl=ru>)

Ultimate Guitar

(<https://itunes.apple.com/ru/app/ultimate-guitar-chords-tabs/id357828853?mt=8>
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ultimateguitar.tabs&hl=ru>)

Обязанности

Руководство мобильной разработкой (iOS и Android), формирование экспертизы компании в стеке React Native:

- R&D в области уменьшения релизного цикла мобильных приложений (на базе React Native);
- проектирование, кодирование и рефакторинг на уровне архитектуры приложений;
- формирование технической программы адаптации и обучения сотрудников, внедрение best practices индустрии, повышение технических навыков разработчиков;
- технические собеседования при найме мобильных разработчиков;
- код-ревью.

Применяемые инструменты и навыки

- JS, Objective-C, Java;
- React Native;
- React, redux/react-redux, redux-thunk, react-navigation, redux-persists и т.п.;
- Flow, ESLint, Prettier;
- xCode, Android Studio, VSCode
- Git, Gitlab Issues, gitflow.

Результаты

Организационно-технические:

- внедрил практику Code Review на уровне компании (сначала в своем отделе React Native, затем примеру последовали остальные команды);
- внедрил issue tracker с привязкой к кодовой базе (Gitlab Issues) на уровне компании;
- внедрил Continuous Integration в отделе мобильной разработки;
- изучил технологический стек React Native, обучил и подготовил команду разработчиков (включая потенциальную замену себе).

Технические:

- разработал и внедрил механизм A/B-тестирования произвольной JS-части RN-приложения (бизнес-логика и пользовательский интерфейс полностью реализованы на JavaScript) и механизм обновления мобильных приложений "на лету" (без переустановки новой версии);
- разработал и внедрил предварительно скомпилированный React Native для iOS, что сократило итоговые временные затраты на сборку приложения в 10-15 раз;
- исследовал и внедрил механизм отслеживания ошибок в нативной части (Java, Objective-C) и слое C++ на обеих платформах;
- внедрил автоматическую проверку Code Style в JS-части RN-приложения;
- внедрил типизацию в JS-части RN-приложения.

June 2016 —
November 2017
1 year 6 months

dialog, LLC

Moscow, dlg.im

IT, System Integration, Internet

- Internet Company (Search Engines, Payment Systems, Social Networks, Information and Educational, Entertainment Resources, Website Promotion etc.)
- Software Development
- System Integration, Technological and Business Processes Automation, IT Consulting

Lead iOS developer

Проекты

Dialog Messenger (<https://itunes.apple.com/ru/app/dialog-messenger/id1134796870?mt=8>)

Dialog Enterprise (<https://itunes.apple.com/ru/app/dialog-enterprise/id1210727252?l=en&mt=8>)

Coop Connect (<https://itunes.apple.com/ru/app/coop-connect/id1220008663?l=en&mt=8>)

Kirsan Buddhist Messenger

(<https://itunes.apple.com/ru/app/kirsan-buddhist-messenger/id1129411150?mt=8>)

+ ряд партнерских (white-label) проектов.

Обязанности

Руководство iOS-направлением, разработка, внедрение и сопровождение iOS SDK:

- постановка и синхронизация задач в команде, первичная оценка трудоемкости и сроков выполнения;
- мониторинг процесса выполнения задач, ревью кода;
- проектирование, кодирование и рефакторинг наиболее сложных частей системы;
- консультирование специалистов других отделов по технической части;
- внедрение best practices индустрии, повышение технических навыков разработчиков;
- технические собеседования при найме iOS-разработчиков.

Применяемые инструменты и навыки

- Swift, Objective-C, Java, JS, React Native;
- RxSwift, PromiseKit;
- ООП и шаблоны проектирования (MVP, MVVM);
- TDD, XCTest (unit-тесты, UI-тесты);
- Texture (AsyncDisplayKit), MessageKit, SLKViewController, Chatto;
- gRPC, Protocol Buffers (protobuf), WebRTC;
- SQLite, Core Data;
- GCD, NSOperation/NSOperationQueue;
- Push Notifications (в том числе VoIP и Notification Content Extension);
- Storyboards, AutoLayout, Manual Layout;
- WKWebView, UIWebView;
- xCode Instruments;
- iOS HIG;
- Git, CocoaPods;
- A/B тесты, Fabric Crashlytics, Google Analytics.

Достижения

Основным достижением (как команды, так и личным) считаю успешный переход от прототипа к коммерческому продукту с понятными бизнес-показателями и перспективами роста. Компания предоставляет мессенджинг как услугу, ключевое конкурентное преимущество — selfhosted-решения, т.е. мессенджер может работать в закрытом контуре на серверах заказчика. Был решен ряд задач, некоторые из них перечислены ниже.

организационно-технические:

- разработал и внедрил механизм глубокой многоуровневой кастомизации для iOS SDK (white label). Последний уровень кастомизации позволяет использовать SDK в непрофильных проектах, например, в качестве чата в e-commerce, что значительно расширило спектр продаж;
- подготовил подробную документацию по iOS SDK и поддерживал подготовку смежных разделов. Руководством может воспользоваться непрофильный разработчик, что облегчает задачи отдела продаж (клиенты чувствуют себя увереннее) и снижает нагрузку на отдел разработки в среднем на 30% (развертывание осуществляется заказчиком самостоятельно);
- подготовил подробное руководство по отправке клиентских приложений в App Store, что свело количество отказов при прохождении review практически к нулю;
- провел несколько десятков собеседований среди iOS-разработчиков, сформирована профессиональная команда очень сильных специалистов;
- сформулировал миссию проекта, подготовил глоссарий терминов как точку синхронизации понятий (команда распределенная), внедрил проблемно-ориентированный подход при

постановке задач ("Какую проблему мы решаем?").

технические:

- реализовал быструю и легко кастомизируемую ленту сообщений;
- внедрил систему self-hosted push-уведомлений с учетом возможностей iOS10 (APN в качестве транспорта, поверх локальные уведомления и шифрование);
- внедрил ряд инструментов по тестированию и развертыванию системы push-уведомлений;
- внедрил систему логгирования на клиент-сайте (дополнительно к базовым механизмам Fabric).

June 2015 — May
2016
1 year

FarPost, LLC

Vladivostok, www.farpost.ru

Lead iOS developer

Проекты

Объявления Фарпост (<https://itunes.apple.com/ru/app/ob-avlenia-farpost/id972532371?mt=8>)

FarPost Кино (<https://itunes.apple.com/ru/app/farpost-kino/id491996665?mt=8>)

База Дром (<https://itunes.apple.com/ru/app/drom-baza/id1082252059?mt=8>)

Обязанности

Разработка, внедрение и сопровождение приложений на iPhone/iPad для основных сервисов компании (<http://farpost.ru>, <http://baza.drom.ru>, <http://kino.vl.ru>):

- анализ требований, формирование ТЗ;
- проектирование архитектуры приложений, прототипирование;
- R&D: изучение и выбор методологий, технологического стека, ведение документации;
- кодирование по спецификациям;
- разработка UX/UI;
- публикация и поддержка приложений в App Store;
- контроль обратной связи с пользователями, аналитика.

Применяемые инструменты и навыки

- xCode, Sketch, Axure;
- Objective-C, C/C++, JS, Swift;
- ООП и шаблоны проектирования;
- iOS SDK, базовые фреймворки (Foundation, UIKit, Core Animation/Quartz 2D, Core Location, MapKit, Address Book UI/ContactsUI, EventKit, SpriteKit);
- SQLite, FMDB, Realm, Core Data;
- WKWebView, UIWebView;
- Push Notifications, In-App Purchases;
- Storyboards, AutoLayout;
- HTTP, RESTful API, RestKit, AFNetworking, NSURLSession;
- GCD, NSOperation/NSOperationQueue;
- xCode Instruments;
- TDD, XCTest (unit-тесты, UI-тесты);
- iOS HIG;
- Git, CocoaPods;
- A/B тесты, Fabric Crashlytics, Google Analytics.

Достижения

- Самостоятельно реализовал и вывел на рынок 2 основных iOS-проекта компании: Объявления ФарПост (<https://itunes.apple.com/ru/app/ob-avlenia-farpost/id972532371?mt=8>) и Дром База

(<https://itunes.apple.com/ru/app/drom-baza/id1082252059?mt=8>). Суммарный DAU свыше 12000 человек, средняя оценка в App Store 4-5 звезд.

- Оптимизировал и дополнил приложение Фарпост Кино (<https://itunes.apple.com/ru/app/farpost-kino/id491996665?mt=8>): увеличил производительность UI-слоя (FPS) в 3 раза, реализовал версию для iPad.
- Внедрил технологию гибридной разработки на базе WKWebView, что позволило за 3 месяца выпустить полнофункциональное iOS-приложение для <http://farpost.ru>.
- Легализовал внутреннюю платежную систему приложения (убедил команду ревьюверов из Apple, что ее использование правомерно), в результате чего компания экономит 30% со встроенных покупок.
- Разработал и внедрил продвинутый механизм Rate the App (основан на психологических аспектах), средняя оценка приложений составляет 4.75.
- Реализовал серию UX-решений, что в целом сократило количество обращений в службу поддержки на 30%.
- Обучил стажера и junior-разработчика, сформировал слаженную и самостоятельную команду.

September 2014
— June 2015
10 months

KamaGames, LLC

Moscow, www.kamagames.ru/

IT, System Integration, Internet

- Software Development

Head of Development

Проекты

Pokerist.com (<https://pokerist.com>)

Favoritecasino.com (<http://favoritecasino.com>)

Kamagames.com (<http://www.kamagames.com>)

Kamagames.ru (<http://www.kamagames.ru>)

Обязанности

Руководство веб-отделом компании:

- взаимодействие с отделами компании, анализ требований и формирование ТЗ, постановка и детализация задач;
- координация действий сотрудников в веб-проектах: описание контекста, формулирование задач, обеспечение ресурсами;
- контроль качества выполняемых работ, тестирование.

Достижения

- Сформировал команду, способную автономно решать задачи по созданию и сопровождению веб-проектов.
- Выстроил процесс быстрого создания промо-сайтов для новых продуктов компании (концепция MVP).

June 2010 —
September 2014
4 years 4 months

KamaGames, LLC

Moscow, www.kamagames.ru/

IT, System Integration, Internet

- Software Development

Tizen/bada/iOS mobile developer

Проекты

Texas Poker (<https://itunes.apple.com/us/app/texas-poker.-play-online-casino/id370339723?mt=8>)

Обязанности и достижения

- Разработка, внедрение и поддержка нативного клиента Pokerist для bada/Tizen, версия в App Store:
<https://itunes.apple.com/us/app/texas-poker.-play-online-casino/id370339723?mt=8>
- Сопровождение приложений в baba/Tizen Store, участие в профильных конференциях и переговорах, R&D.

Достижения:

- Для решения поставленной задачи разработал собственный GUI-движок на основе OpenGL.
- 100k установок за 2 недели без всякого маркетинга.
- Выступил в качестве представителя компании на Tizen Developer Conference 2014 в Сан-Франциско (доклад), организовал тестирование ключевых программных продуктов компании на новейших устройствах Samsung, получил приглашение принять участие в Tizen Developer Summit 2014
- Tizen App Challenge Russia — победитель в номинации Игровые/Неигровые приложения с поддержкой Samsung Gear S
- Tizen App Challenge — победитель в категории Lifestyle, Health, Navigation & Travel

December 2009
— October 2010
11 months

DVFU

Vladivostok, www.dvfu.ru

Educational Institutions

- Higher Education Institution, Secondary Specialized College, College, Vocational School
- Research, Scientific, Academic Activity

Engineer/programmer

Обязанности

- Разработка ПО для подводного робота "Юниор".
- Разработка системы моделирования навигационных процессов для подводных аппаратов.

Достижения

- диплом с отличием;
- лауреат гранта Ректора ДВГУ по научно-исследовательской работе;
- 1-е место на международных студенческих соревнованиях по подводной робототехнике в Сан-Диего, США, в номинации «The best speaker» за лучший доклад на английском языке;
- 8-е место на вышеуказанных соревнованиях в общекомандном зачете;
- организовал научно-исследовательскую работу студентов младших курсов;
- участник встречи с премьер-министром РФ В.В. Путиным в составе делегации студентов ДВГУ по вопросам развития подводной робототехники в г. Владивосток 01.01.09;
- участник совещания Федерального агентства по образованию и встречи с президентом РФ Д.А. Медведевым в составе делегации студентов ДВГУ в г. Москва 02.12.09.

May 2008 —
November 2009
1 year 7 months

PKIRO

Vladivostok, pkiro.ru

Educational Institutions

- Higher Education Institution, Secondary Specialized College, College, Vocational School
- Research, Scientific, Academic Activity
- Training Companies

Engineer/programmer

Обязанности

- обеспечение бесперебойной работы локальной вычислительной сети;
- диагностика и устранение аппаратных и программных неисправностей рабочих станций и серверов;
- консультации и обучение пользователей;
- ведение отчетной документации по имеющейся материально-технической базе.

Education

Higher

2010

Far Eastern Federal University, Vladivostok

The Institute of Physics and Information Technologies, Information Systems and Technologies

Skills

Languages

Russian — Native

English — C1 — Advanced

Skills

UML

Driving experience

Own car

Driver's license category B

Further information

About me

Специализируюсь на мобильных приложениях и всем, что с ними связано. Ведущий, спикер и член программного комитета Mobius (<https://mobiusconf.com/persons/2fe4ad59b7d04674bb38dd28abed872b>), создатель архитектуры ROSS/CROSS-F (<https://rossmanual.com>), разработчик и автор методики 1-to-1-встреч «Афина» (<https://afina.world>), автор волновой теории проектирования и методологии AIRModel (<https://airmodel.org>).