

Контакти

Варна, България. Отворен за инженерни позиции – дистанционно или във Варна

info@nikolay-georgiev.dev

nikolay-georgiev.dev/bg

github.com/macmma322

linkedin.com/in/nikolaygeorgiev0049

Умения

Фронтенд
TypeScript, React, Next.js, JavaScript, Tailwind CSS, HTML и CSS, Достъпност, Адаптивен дизайн

Бекенд и данни
Node.js, Express, REST API, PostgreSQL, SQL, Redis, Автентикация, BullMQ, OpenAPI

Комуникация в реално време
Socket.IO, WebRTC, LiveKit, Server-Sent Events

AI приложения
Приложения с LLM, llama.cpp, Model Context Protocol, faster-whisper, Python

Системен и вграден софтуер
C++, Arduino, Rust (в процес на усвояване), Tauri, Unity, C#

Внедряване и инструменти
Git, GitHub Actions, Автоматизирани тестове, Docker, Railway, Linux, Stripe

Езици

Български
Майчин език

Английски
Свободно, ежедневен работен език

Немски
A2

Руски
A1

Японски
A1

Николай Георгиев

Софтуерен инженер

React, Next.js, TypeScript, Node.js и PostgreSQL

Профил

Софтуерен инженер във Варна с бакалавърска степен по компютърни науки. В DXC Technology работя по бекенд услугите на голяма корпоративна застрахователна платформа. Самостоятелно проектирам и изграждам системи от край до край: внедрена образователна платформа за клиент, платформа в реално време за общност и онлайн търговия, локален AI асистент и фърмуер за вградена електроника. Разработвам всяка функционалност изцяло – от схемата на базата данни през API-то до достъпен интерфейс, и казвам ясно кое е завършено и кое предстои.

Професионален опит

Младши бекенд разработчик

септ. 2025 – досега

DXC Technology · Варна, България

- Разработвам и поддържам бекенд функционалност и уеб услуги в голяма корпоративна застрахователна платформа на водеща застрахователна група.
- Проследявам дефекти в обширна наследена кодова база, откривам първопричините и пускам корекциите през корпоративните процеси за QA и издаване на версии.
- Усвоих вътрешен декларативен език за правила, подобен на Prolog и с оскъдна документация, и всеки ден работя на английски с разпределени международни екипи.

Инженер на свободна практика

февр. 2025 – досега

Самостоятелна дейност, собствени и клиентски проекти · Варна, България

- Изграждам и поддържам Zone 32-19, собствена платформа за общност и онлайн търговия, и разработвам USS X Academy, работеща образователна платформа за учебен център.
- Развивам J.A.R.V.I.S., KObait и Malrynth – дългосрочни лични системи в областта на изкуствения интелект, вградената електроника и операционните системи.

Модератор на съдържание

окт. 2024 – септ. 2025

Genpact · Букурещ, Румъния

- Преглеждах потребителско съдържание спрямо правилата на общността при зададени цели за качество и допринесох за подобрения в процеса, приети за пазара, който обслужвах.
- По мои данни: 300 до 400 прегледани елемента на ден при точност около 90 % според QA.

Образование

Бакалавър по компютърни науки

Русенски университет „Ангел Кънчев“ · 2019–2023

Средно образование, математика и информатика

ПМГ „Св. Климент Охридски“, Силистра · 2012–2019

Сертификати

Generative AI Essentials
Обучение за партньори на AWS

Agentic AI Essentials
Обучение за партньори на AWS

Избрани проекти

USS X Academy

В експлоатация · май 2026 – досега

Образователна платформа с класни стаи на живо

Платформа за български център за професионално обучение, в експлоатация на ussxacademy.bg: прием за курсове, кандидатстване, класни стаи на живо с LiveKit и указател на техници по области. Аз съм единственият инженер.

- Изградена по подхода contract-first: спецификация OpenAPI 3.1 с 216 операции генерира типизирания клиент.
- Входът работи между два отделни домейна, без те да споделят бисквитка или идентификационни данни.
- Конверсиите се изпращат едва след като сървърът потвърди заявката – без лични данни и без дубликати.

Технологии: Next.js, TypeScript, Express, PostgreSQL, Redis, LiveKit, OpenAPI

Zone 32-19

Активна разработка · февр. 2025 – досега

Платформа за общност, търговия и комуникация в реално време

Собствена платформа, която изграждам сам: клиент на Next.js, модулен монолит на Express с 39 домейн модула и PostgreSQL със 126 версионирани миграции. Работи в среда за разработка; публичното пускане предстои.

- Всяко събитие от уебхук на Stripe води до точно един ефект, дори при повторни изпращания и няколко реплики.
- Два типа акаунти в една база данни. Публичните потребители и служителите са в отделни схеми, с отделни сесии, MFA и одитни следи.

Технологии: Next.js, TypeScript, Node.js, PostgreSQL, Redis, Socket.IO, WebRTC, Stripe

J.A.R.V.I.S.

Активна разработка · авг. 2026 – досега

Локален AI асистент

Личен настолен асистент с регистър от 100 компилирани операции на фиксирани нива на правомощия, локален модел Qwen на llama.cpp и обвивка на Rust и Tauri. Голяма част от кода е написана от AI агенти по моя архитектура и преглед.

- Отговорите, които приписват на системата неизвършено действие, се отхвърлят, преди да бъдат показани или изговорени.
- Прозорецът и хостът общуват през канал между родителски и дъщерен процес, затова никога не се отваря локален порт.

Технологии: TypeScript, Node.js, Rust, Tauri, llama.cpp, Model Context Protocol

Caelora

Прототип · окт. 2026 – досега

Фентъзи игра-пясъчник от воксели на Unity 6

Играема версия v0.1.0 за Windows. Unity 6 изобразява света, а генерирането на мешовете, поточното зареждане, записите и живите дървета са мой код, голяма част от който е написана с AI агенти.

- Правилата и картината никога не си разменят ролите. Детерминиран слой, независим от енджина, владее света, а Unity само го рисува и иска промени чрез команди.
- Срив не може да събере нов свят със стар играч. Един файл за потвърждение изброява всяка записана част с размера и контролната ѝ сума.

Технологии: Unity, C#, .NET

KObait

Прототип · март 2026 – досега

Вградена система за радиоуправляема лодка

Ръчно дистанционно и контролер за лодката, свързани чрез собствен радиопротокол; интеграцията, фърмуерът и инструментите за тестване са мои. Изпитани само на стенд.

- Само една част от кода може да управлява моторите и тестовете гарантират това.
- При загуба на радиовръзката лодката спира. Съзнателно не правя автономно връщане, преди да съм взел изрично решение за него.

Технологии: C++, Arduino, Python