

Kristián Kandra

ŠTUDENT INFORMATIKY

ZRUČNOSTI

PROGRAMOVACIE JAZYKY
Python, C, C#, Java, JavaScript/TypeScript

WEBOVÝ VÝVOJ
React, HTML, CSS, Bootstrap, Tailwind CSS, Node.js, NestJS, REST API, Vite

DATABÁZY
SQL, PostgreSQL, Microsoft Access, DynamoDB

GAMEDEV & 3D
Unity, Blender, SketchUp
Vývoj hier, 3D grafika, interaktívne aplikácie

UX/UI
Figma, návrh používateľského rozhrania a používateľských scenárov

TESTOVANIE
Manuálne testovanie, playtesting, bug reporting

NÁSTROJE
Jira, Git/GitHub, Docker, Docker Compose

CLOUD & AI
AWS(Lambda, API Gateway, Step Functions, EventBridge, DynamoDB, S3, CloudFront), Google Cloud Platform, OpenAI API, NeRF

JAZYKY

Anglicky - B1 Nemecky - A1 Rusky - A1

O MNE

Som študent informatiky so skúsenosťami s vývojom webových aplikácií a hier v Unity. Počas štúdia som sa venoval najmä frontendu, UX/UI, 3D grafike a tvorbe interaktívnych aplikácií. K práci pristupujem systematicky a zodpovedne, dbám na detaily a rád sa učím nové technológie.

VZDELANIE

2017 - 2022
Elektrotechnika 2675M
SPŠE Prešov

2022 - 2025
Informatika 2508 — 1. stupeň (Bc.)
Technická univerzita v Košiciach

2025 - Súčasnosť
Informatika 2508 — 2. stupeň (Ing.)
Technická univerzita v Košiciach

TECHNICKÁ PRAX

08/2023 - 09/2023 | Pomocný elektrikár
Slovensko
LUMASTAV SK s. r. o.

- Práca podľa technickej dokumentácie a plánov na reálnom projekte. Rozvoj technickej presnosti, zodpovednosti a tímovej spolupráce.

06/2024 - 08/2024 | Pomocný elektrikár
Lindau, Nemecko
G&F Elektro s. r. o.

- Účasť na dlhodobejšom projekte v zahraničí. Posilnenie samostatnosti, pracovnej disciplíny a dodržiavania procesov v tíme.

06/2025 - 08/2025 | Pomocný elektrikár
Norimberg, Nemecko
G&F Elektro s. r. o.

- Spolupráca v multikultúrnom tíme a komunikácia v cudzom jazyku. Schopnosť rýchlo sa adaptovať na nové úlohy a meniace sa požiadavky.

07/2026 - 08/2026 | Pomocný elektrikár
Bayreuth, Nemecko
G&F Elektro s. r. o.

- Práca podľa projektovej dokumentácie a komunikácia v angličtine s nemeckým stavbyvedúcim.

KONTAKT

+421 911 732 083
kandrakristian@gmail.com
Murgašova 10, Sabinov 083 01

PROJEKTY

CityEventScout

Popis: Webová platforma na automatizované vyhľadávanie a spracovanie mestských podujatí.

Moja rola: Vývoj Admin Web UI a backendových služieb v AWS (serverless architektúra). Práca s Lambda, Step Functions, EventBridge, API Gateway, DynamoDB, S3 a CloudFront. Integrácia scrapingových a newsletterových workflowov. Príprava posteru a prezentácie projektu.

*Projekt vznikol v spolupráci s **IBM** v rámci podujatia Živé IT projekty 2026.*

405: Method Not Found

Popis: Tímový vývoj 3D puzzle-platformer hry v Unity s originálnymi glitch mechanikami a interaktívnym herným svetom.

Moja rola: Spolupráca na návrhu a implementácii herných mechaník a levelov, testovanie a dolaďovanie hry počas vývoja. Projekt sa v rámci Game Jamu umiestnil na 4. mieste a získal najlepšie hodnotenie za splnenie zadanej témy.

Projekt bol realizovaný v rámci predmetu GameDev na vysokej škole.

TripGuardian

Popis: Prototyp inteligentného AI asistenta pre cestovanie, ktorý dokáže plánovať trasu, navrhovať body záujmu a adaptívne reagovať na meniace sa podmienky počas cesty.

Moja rola: Spolupráca na návrhu frontendu, podieľanie sa na návrhu a implementácii multi-agent workflowu pre plánovanie a adaptívne odporúčania s využitím OpenAI API. Koordinácia tímu počas vývoja a príprava finálnej prezentácie projektu.

Projekt bol realizovaný v rámci Deutsche Telekom Hackathon 2025.

Dynamické žiarivé polia v industriálnej doméne

Popis: Výskum a experimentálne overenie využitia dynamických žiarivých polí (NeRF) na tvorbu digitálneho dvojčaťa industriálneho prostredia z 2D snímok.

Moja rola: Návrh a implementácia systému na rekonštrukciu dynamickej 3D scény pomocou modelu K-Planes v prostredí Nerfstudio. Tvorba syntetického datasetu v Blenderi (návrh scény, animácia, generovanie kamier, renderovanie), automatizácia tréningu pomocou vlastných Python skriptov a trénovanie modelov na virtuálnom stroji v Google Cloud s GPU akceleráciou. Analýza kvality rekonštrukcie pomocou metrík (PSNR, SSIM, LPIPS).

Projekt bol realizovaný ako bakalárska práca.



Bc. Kristián Kandra

ZÁĽUBY

Cestovanie | Šport | Gaming | Inovácie