

Григорий Табуров

Senior Infrastructure Engineer / Старший инженер инфраструктуры

Рассматриваю удаленную работу, контракт и релокацию

Инженер инфраструктуры с 13+ годами опыта в разработке и эксплуатации ПО, включая около 4 лет в крупной банковской Linux-инфраструктуре. Разрабатывал автоматизацию и внутренние сервисы для парка из более чем 10 000 хостов, построил GPU/ML-платформу в AWS, для команды из примерно 15 ML-инженеров, в двух проектах.

Основной стек: Linux, Puppet, Ansible, Go/Python, AWS

ТЕХНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

Инфраструктура	Linux (RHEL/OEL/CentOS), Puppet, Ansible, Foreman, AWX, KVM, Proxmox, VMware, DNS, SSSD/LDAP, Kerberos
Облако	AWS, EC2, IAM, VPC, S3, EFS, Aurora/RDS, CloudWatch, Bedrock
Разработка	Go, Python, C++, PHP, Bash, REST API, Git, CI/CD
Платформа	Docker, Docker Compose, HAProxy, Nginx, Squid, ocserv/OpenConnect
Данные / мониторинг	PostgreSQL, MySQL/MariaDB, MS SQL, Redis, Kafka, Qdrant, ClickHouse, Airflow, Grafana, Zabbix
ML / AI Infra	NVIDIA GPU, LLM inference, llama.cpp, FastAPI

ОПЫТ РАБОТЫ

Senior Linux Administrator - Infrastructure Engineering & Automation

АО "Kaspi Bank" Казахстан

дек 2022 - сен 2026

Разрабатывал и внедрял решения в крупной сегментированной Linux-инфраструктуре с разграничением доступа. Настраивал необходимые сетевые соединения и доступы к сервисам для автоматизации, внутренних приложений и платформенных решений.

- **С нуля спроектировал и запустил** в AWS GPU/ML-платформу для команды из примерно 15 ML-инженеров в двух проектах: обучение и inference моделей, хранение данных и выполнение ML-пайплайнов. Использовал EC2 GPU, Aurora PostgreSQL, S3/EFS и контейнерный стек. Настроил доступы, мониторинг и резервное копирование.
- **Разработал и развернул** на более чем 10 000 Linux-хостах Go-клиент, применяющий правила доменного доступа из централизованной системы управления.
- **Спроектировал** и внедрил production-инфраструктуру HAProxy для критичных платежных сервисов VTS и 3D Secure: SSL termination и резервную маршрутизацию. Этот резервный контур впоследствии стал основным.
- **Разработал** внутреннее приложение для инвентаризации и контроля Java с интеграциями Foreman, Ansible, CMDB и MS SQL. Сканирует более 8 000 хостов, отслеживает дистрибутивы и владельцев, рассылает уведомления, выявлено 370+ хостов с Oracle Java среди более 4 400 систем с Java.

- **Разработал** систему выявления потенциально неиспользуемых VM на основе 10+ признаков. Выявлено 99 кандидатов, выведено из эксплуатации 27 VM, освобождено 113 vCPU и 353 GB RAM.
- **Развивал** Puppet-конфигурацию Linux-парка: мигрировал инфраструктуру на Puppet 8, разрабатывал manifests/facts, интеграции с AWX и Git. Автоматизировал контроль конфигураций, сбор свидетельств для аудита и применение требований PCI DSS к доступам и настройкам безопасности.
- Взаимодействовал с подразделениями информационной безопасности по устранению уязвимостей и обновлению ОС в системах, входящих в область PCI DSS, и других чувствительных контурах. Выполнял обновления, в том числе с использованием предварительно настроенной автоматизации.
- **Автоматизировал** вывод серверов из эксплуатации и развертывание кластеров ClickHouse и Elasticsearch, сократив число ручных операций и влияние человеческого фактора.
- **Эксплуатировал** AWS-инфраструктуру и 50+ проху-серверов в нескольких регионах; автоматизировал ротацию IP и оптимизировал выбор типов EC2. Настраивал доступы, сетевые ограничения и передачу логов в SOC для AWS- и AI-инфраструктуры.

Game Developer / Co-founder

сен 2013 - дек 2022

Независимая разработка игр

Разработка ПО, technical game design, backend и production-инфраструктура для 7 выпущенных коммерческих PC-игр и связанных продуктов. В части проектов выступал как сооснователь. Совокупная выручка портфеля - более \$1 млн. Команды численностью до 15 человек.

- Разрабатывал backend и микросервисы для взаимодействия игры и клиента, включая решения против нечестной игры.
- Администрировал production-серверы на Linux и MySQL, занимался debugging, deployment и поддержкой.
- Разрабатывал игровые системы и механики на Unreal Engine 4 / C++, ранее Unity / C#.
- Участвовал в technical game design, релизах и дальнейшей коммерческой эксплуатации через Steam/Steamworks.

ОБРАЗОВАНИЕ

Московский Государственный Университет Культуры и Искусств, 2009
«Менеджмент организации», Менеджер