

Марат Газизулин

ML Engineer

AI-агенты и автоматизация процессов

maratg2develop@gmail.com | +7 912 871-16-65

GitHub | LinkedIn | Telegram: @maratg2

Строю AI-системы, которые автоматизируют бизнес-процессы

Проектирую и внедряю AI-системы под бизнес-задачи: LLM-приложения, RAG и многоэтапные агентные процессы. Мой опыт объединяет архитектуру, backend и интеграции, автоматическую оценку на датасетах и трассировку. При выборе решения учитываю качество, скорость, стоимость и сложность поддержки.

Инженерный опыт

ORO (ex-Kantar) | ML Engineer

Апрель 2026 - настоящее время

Техническая реализация AI-инструментов для автоматизации бизнес-процессов компании с командой из 250 человек.

krem.digital | ML Engineer → Lead ML Engineer → CTO

Январь 2024 - март 2026

С нуля разработал и запустил Artillect, платформу генерации и редактирования текста, изображений, видео, аудио и 3D. Спроектировал архитектуру, backend/API, распределение задач и рендер-исполнители; объединил модели на GPU-сервере компании через ComfyUI с внешними API через fal.ai. Реализовал RAG для генерации промптов с учётом выбранного типа. Позже отвечал за техническое планирование, найм, координацию команды и сопровождение релизов.

Adventarium | ML Engineer

Февраль - август 2025

Проектная частичная занятость. Разрабатывал AI-ведущего для RPG в Telegram и Discord: несколько Dify-workflow с более чем 100 узлами суммарно, разными моделями, промптами и памятью. Настраивал автоматическую оценку качества ответов на датасете, трассировку и мониторинг. Реализовывал API на Python, тесты, MySQL, лимиты и подписки.

Марат Газизулин

ML Engineer

Опыт и инженерная база

Model Agency | Lead ML Engineer

Февраль - июнь 2025

Проектная частичная занятость. Уточнял требования, проектировал пайплайны генерации fashion-контента в Runpod и ComfyUI, создавал кастомные ноды. Работал с сохранением внешности персонажей, управлением позами и обучением LoRA.

Manka Games / ИжГТУ / krem.digital / 23:23 team | Software Engineer · C# / Unity

Май 2021 - июнь 2023

Разрабатывал игровые и интерактивные системы: gameplay, multiplayer, инструменты и backend-интеграции. Инженерная база, на которой строится моя работа с AI.

Компетенции

Проектирование AI-систем

От бизнес-требований до архитектуры: компоненты, потоки данных, распределение задач и интеграция моделей.

LLM-приложения, агенты и RAG

Многоэтапные процессы в Dify с разными моделями и памятью. RAG для генерации промптов под выбранный сценарий.

Оценка и наблюдаемость

Автоматическая оценка ответов на датасете, анализ качества и производительности. Трассировка и мониторинг, в том числе Langfuse.

Backend и внедрение

Python API, базы данных и тесты. Интеграция внешних моделей и выполнение задач на GPU-сервере компании.

Генеративные медиа

Генерация и редактирование изображений, видео, аудио и 3D. ComfyUI, кастомные ноды и обучение LoRA для визуальных задач.

Образование

ИжГТУ им. М. Т. Калашникова · Программная инженерия, бакалавр, 2024.

Русский · родной / Английский · B2