

Aleksandra Jowita Marchewka

aleksandrajmarchewka@gmail.com | +447474142999 | linkedin.com/in/aleksandrajowitamarchewka

WYSZTAŁCENIE

Swansea University, Informatyka (BSc)

- Stopień: 2:1 z wyróżnieniem

Wrzesień 2021 - Lipiec 2025

Skimmers' Academy Sixth Form

- **A-Levels:** Psychologia (A*), Informatyka (A), Fizyka (B), Matematyka (C)

Wrzesień 2019 - Wrzesień 2021

Skimmers' Academy

- **A-Levels:** Język polski (A)

Wrzesień 2014 - Wrzesień 2019

- **GCSEs:** 11 przedmiotów, oceny 9–6, w tym Matematyka (8), Język angielski (8), Literatura angielska (7), Język polski (A*)

PROJEKTY

Praca dyplomowa: Interakcja oparta na emocjach w Unity - Python, C#

- Badanie frameworków wejścia opartego na emocjach dla interaktywnych środowisk gier
- Opracowanie systemu łączącego detekcję emocji twarzy, śledzenie wzroku i rozpoznawanie emocji w mowie, wpływającego na dynamikę scen w Unity (C#)
- Integracja modułów rozpoznawania emocji w Pythonie z Unity w celu zapewnienia informacji zwrotnej w czasie rzeczywistym i adaptacyjnej rozgrywki
- Dostarczenie działającego demo; ocena 80% za pracę dyplomową i 78% na uniwersyteckim pokazie projektów, docenione za złożoność techniczną

Tworzenie gry 2D w Unity - C#, Unity Engine

- Projektowanie i implementacja gry 2D z mechaniką opartą na fizyce i dynamicznymi zachowaniami przeciwników
- Skryptowanie w C# sterowania postacią, kolizji i animacji w środowisku Unity

Aplikacja trivia na Androida - Java, Android Studio

- Stworzenie mobilnej gry trivia z losowymi pytaniami i oceną wyników
- Integracja z zewnętrznymi API REST dla dynamicznej zawartości
- Testowanie i pakowanie APK na różnych urządzeniach, pozytywne opinie użytkowników

Forum internetowe - Laravel, PHP, MySQL, Docker

- Tworzenie pełnej platformy forum z funkcjami uwierzytelniania, publikowania i komentowania
- Backend w Laravel, zarządzanie danymi w MySQL
- Konteneryzacja aplikacji za pomocą Dockera dla spójnego rozwoju lokalnego i łatwego wdrożenia
- Stworzenie w pełni funkcjonalnego prototypu z możliwością administrowania i moderacji

Rozpoznawanie obiektów z użyciem zbioru danych CIFAR-100 – Java

- Stworzenie pipeline'u rozpoznawania obrazów z dokładnością >70%, zdobycie praktycznego doświadczenia w Java i technikach computer vision

Gra 2D inspirowana Jewel Chase - JavaFX, projekt zespołowy

- Współpraca w zespole 4-osobowym przy tworzeniu gry desktopowej 2D z animacjami, punktacją i płynnym UX
- Wykorzystanie Git do kontroli wersji i współpracy zespołowej

UMIEJĘTNOŚCI TECHNICZNE

- | | |
|---|---------------------------------------|
| • Programowanie: Python, Java, C, C++, C# | • Tworzenie aplikacji Android: Kotlin |
| • Tworzenie stron internetowych: HTML/CSS/JavaScript, Laravel | • Kontrola wersji (Git) |
| • Tworzenie gier: Unity | • Uczenie maszynowe |
| | • Systemy baz danych (MySQL/SQL) |

DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE

UKME, Sezonowa housekeeper

Lipiec–Sierpień 2023 & Czerwiec–Sierpień 2024

- Skuteczne zarządzanie czasem i zasobami w celu efektywnego wykonywania zadań, np. sprzątanie wielu pokoi w określonym czasie
- Zarządzanie i dbanie o gości VIP oraz ich nieruchomości
- Dostosowywanie się do różnych typów pomieszczeń, wyzwań związanych ze sprzątaniem i potrzeb klientów
- Komunikacja z klientami, współpracownikami i przełożonymi w sprawie potrzeb i problemów

DODATKOWE INFORMACJE

- **Języki:** Polski oraz Angielski
- **IT:** Biegła znajomość MS Word, PowerPoint, Outlook; dobra znajomość MS Excel
- **Lokalizacja:** Otwartość na pracę w Krakowie lub Warszawie, Polska; obecnie mieszkam w Londynie