



JAKUB GŁÓWCZYK

GAME DEVELOPER

CONTACT

✉ qbaglowczyk@gmail.com

📍 @jakub-glownczyk

🌐 www.jakubglownczyk.pl

UMIEJĘTNOŚCI

- C#
- Unity 6
- Godot / GDScript
- Git, SVN
- JetBrains Rider, Visual Studio

LANGUAGES

- Angielski (B1)
- Polski (ojczysty)

CERTYFIKATY

- [AI devs 3 Agents](#)
- KrakJam 2024
- KrakJam 2023



PODSUMOWANIE ZAWODOWE

Specjalizuję się w programowaniu gier i narzędzi w **Unity**, wykorzystując **C#** od ponad **5 lat**. Brałem udział w trzech projektach komercyjnych oraz licznych projektach własnych i zespołowych, skupiając się na architekturze kodu, optymalizacji i tworzeniu rozwiązań gameplayowych.



DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE

Jutsu Games (Games Operators S. A.) 07.2022 - OBECNIE
Regular Unity Developer

- Rozwijanie funkcjonalności i systemów w grze **Infection Free Zone**
- Praca w Unity

Live Motion Games S. A. 07.2020 - 06.2022
Junior Unity Programmer

- Czynny udział w całym procesie tworzenia gry **Builder Simulator** oraz stworzenie ważnej mechaniki do prawie wydanej gry **Train Station Renovation**
- Prototypowanie i rozwijanie mechanik oraz systemów w silniku Unity.
- Współpraca z zespołem

Flying Octopus (non-profit) 06.2019 - 09.2020
Godot Developer

- Tworzenie gry w zespole non-profit, nauka nowego silnika Godot Engine, cotygodniowe spotkania, organizacja na Trello, code review

Własne projekty 09.2017 - 06.2019
Unity Developer

- King Defenders (Photon Fusion, PC)
- Pancerniak (Photon Unity Networking, PC)
- Lyngoo (Mobile)