



JAKUB GŁÓWCZYK

GAME DEVELOPER

KONTAKT

✉ qbaglowczyk@gmail.com

📍 [@jakub-glownczyk](https://twitter.com/jakub-glownczyk)

🌐 www.jakubglownczyk.pl

UMIEJĘTNOŚCI

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

JĘZYKI

- 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

- Projektowanie i rozwój systemów gameplayowych w grze **Infection Free Zone**
- Refaktoryzacja i utrzymanie czytelnej architektury kodu
- Profilowanie i optymalizacja wydajności
- Wsparcie QA i udział w code review

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

- Implementacja mechanik i prototypów rozgrywki w grze **Builder Simulator** oraz **Train Station Renovation**
- Tworzenie narzędzi wewnętrznych i podstawowego UI
- Współpraca z designerami i testerami, wdrażanie poprawek

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

- Implementacja mechanik i utrzymanie projektu w Godot
- Organizacja pracy zespołu (zarządzanie zadaniami, spotkania).
- Code review i szybkie iteracje funkcji

Własne projekty 09.2017 - 06.2019
Unity Developer

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