

# JAKUB GŁÓWCZYK

UNITY DEVELOPER



## PODSUMOWANIE ZAWODOWE

Jestem programistą gier z **3 letnim doświadczeniem**. Moją mocną stroną jest **C#** i silnik **Unity 3D**. Potrafię pracować zarówno samodzielnie jak i zespołowo. Zaczynałem od tworzenia gier dla siebie, potem w zespołach non-profit a obecnie tworzę je zawodowo.

## INFORMACJE KONTAKTOWE



33-330 Grybów  
Polska



qbaglowczyk@gmail.com  
www.jakubglowczyk.pl



LinkedIn:  
<https://www.linkedin.com/in/jakub-glownczyk/>

## DOŚWIADCZENIE

### Junior Unity Programmer

LIVE MOTION GAMES S. A.  
LIPIEC 2020 - OBECNIE

Najważniejsze obowiązki:

- Tworzenie gier w silniku Unity, C#
- Praca w 30 osobowym zespole pod okiem seniorów
- Zwinne wytwarzanie oprogramowania, Code Reviews
- Współpraca z programistami jak i całym zespołem
- SVN, HacknPlan

### Game Developer

FLYING OCTOPUS  
CZERWIEC 2019 - LIPIEC 2020

Najważniejsze obowiązki:

- Tworzenie gier w Unity(C#) i Godot Engine(GDScript)
- Dążenie do turkusowego zarządzania projektem
- Tworzenie gier z pasjonatami, non-profit
- Code Reviews, dzielenie się wiedzą
- Git, Trello

## JĘZYKI OBCE

Angielski

KOMUNIKATYWNY, B1

# PROJEKTY ZAWODOWE

---

## Builder Simulator [10.2020 - obecnie]

LIVE MOTION GAMES S. A.  
JUNIOR UNITY PROGRAMMER

- Prototypowanie i późniejszy rozwój mechanik oraz proponowanie nowych rozwiązań
- Stworzenie i rozwijanie postaci gracza
- Ogólna implementacja animacji tworzonych przez animatora (FK, IK, humanoid, non-humanoid)
- Tworzenie i dbanie o projekt gry od początku
- Współpraca z innymi programistami i ujednolicanie mechanik oraz systemów

## Train Station Renovation [07.2020 - 10.2020]

LIVE MOTION GAMES S. A.  
JUNIOR UNITY PROGRAMMER

- Stworzenie systemu malowania pomieszczeń i pociągów
- Dopracowywanie niektórych mechanik
- Wdrożenie się w projekt 4 miesiące przed premierą

# UMIEJĘTNOŚCI

---

## Języki:

- **C#** (średnio zaawansowany)
- **GScript** (średnio zaawansowany)
- **C++** (podstawowy)
- **MySQL** (podstawowy)

## Narzędzia:

- **Unity 3D** (bardzo dobra znajomość)
- **Godot Engine** (dobra znajomość)
- **Git, SVN** (dobra znajomość)
- **Trello, HacknPlan**

## Inne:

- Znajomość zasad **SOLID, wzorców projektowych** i dobrych praktyk programowania
- Nieszablonowość i pracowitość

# WŁASNE PROJEKTY

---

## Asterielle: Slayer of Dwarvers [06.2019 - 07.2020]

FLYING OCTOPUS  
GODOT DEVELOPER

- Tworzenie gry w Godot Engine
- Prototypowanie i późniejszy rozwój mechanik i systemów
- Wzajemne Code Reviews, spotkania inspektoryzacyjne
- Praca nad balansem gry

## Lyngoo [12.2019 - 04.2020]

ZLECENIE  
UNITY DEVELOPER

- Stworzenie edytora dialogów
- Prototypowanie, rozwijanie mechanik i systemów
- Stworzenie Dialogue System w edytorze unity (EditorWindow)
- Publikacja na Google Play

## Pancerniak [09.2017 - 06.2019]

UNITY MULTIPLAYER DEVELOPER  
TWORZONY PRZEZ GRUPĘ PASJONATÓW

- Zarządzanie projektem oraz organizacją pracy
- Poświęcenie dużej ilości czasu na udoskonalanie i refaktoryzację kodu
- Stworzenie przystępnego edytora danych czołgów (CustomEditor, ScriptableObject)
- Tworzenie w Photon Unity Networking systemu dołączania do gry, Matchmaking, Host Migration i całej logiki gry w rozgrywce multiplayer
- Stworzenie systemu logowania i rejestracji graczy