



JAKUB GŁÓWCZYK

UNITY DEVELOPER

KONTAKT

✉ qbaglowczyk@gmail.com

💻 www.jakubglowczyk.pl

🌐 @jakub-glowczyk

JĘZYKI OBCE

Angielski:

- KOMUNIKATYWNY, B1

PROJEKTY GIER

Infection Free Zone

lip 2022 - obecnie

- Stanowisko: Regular Unity Developer
- Zespół: Jutsu Games

Builder Simulator

paź 2020 - cze 2022

- Stanowisko: Junior Unity Developer
- Zespół: Live Motion Games

Train Station Renovation

lip 2020 - paź 2020

- Stanowisko: Junior Unity Developer
- Zespół: Live Motion Games

Asterielle: Slayer Of Dwarves

cze 2019 - wrz 2020

- Stanowisko: Godot Developer
- Zespół: Flying Octopus

Lyngoo

gru 2019 - kwi 2020

- Stanowisko: Unity Developer
- Zespół: własna gra

Pancerniak

wrz 2017 - cze 2019

- Stanowisko: Twórca, Unity Dev
- Zespół: Pancerniak Team

PODSUMOWANIE ZAWODOWE

Jestem programistą gier z **2,5 letnim komercyjnym doświadczeniem**. Moją mocną stroną jest **C#** i silnik **Unity 3D**. Odnajduję się w samodzielnej pracy jak i zespołowej.

Tworzę gry dla przyjemności, rozwijałem się w zespołach indie a obecnie tworzę gry dla większych firm.

DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE

Regular Unity Developer

Jutsu Games | *lipiec 2022 - obecnie*

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

Junior Unity Programmer

Live Motion Games | *lipiec 2020 - czerwiec 2022*

- 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

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)
- HacknPlan, JetBrains Rider

Inne:

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