



# Piotr Langer

*Moim celem jest rozwój w projektowaniu wysokiej jakości architektury kodu w oparciu o zasady clean code'u.*

*Dobrze odnajduje się w zespołach i lubię komunikację. Uważam, że to głównie dzięki niej można doprowadzić projekty do sukcesu.*

*Praktykowałem wiele technologii i fascynuje się tworzeniem backendów growych do MMO.*

## Kontakt

E-mail:  
**langer.msg@gmail.com**

Telefon:  
**669 228 092**

Data urodzenia:  
20.03.1997

Miejscowość:  
Wrocław

## Umiejętności

- **C#**
- **Unity**
- **.NET Core**
- **Debian**
- **SQL**
- **Entity Framework**
- **ASP.NET MVC**
- **Git**

## Języki

angielski: poziom zaawansowany

niemiecki: poziom podstawowy

włoski: poziom średnio  
zaawansowany

## Doświadczenie zawodowe

06.2020 – 01.2021 [8 mies.]

**Co-Founder / Tech Lead** / DEVINE / Wrocław

Krótki opis stanowiska:

Pozyskanie i rozwój projektu z branży Game Dev w zgromadzonym zespole z współnikami. Moim zadaniem było zarządzanie rozwojem projektu i jego architektury w C#.

06.2019 – 05.2020 [1 rok]

**Co-Founder / Tech Lead** / Zerk Games Studio / Wrocław

Krótki opis stanowiska:

Tworzenie projektu w 10 osobowym zespole. Moimi obowiązkami było prowadzenie, nadzór i rozwój techniczny projektu od strony programistycznej C# .NET Core + Unity. Głównym projektem był MMORPG, w którym byłem odpowiedzialny za architekturę kodu klienta i servera.

Projekt nosił nazwę Arnheim Online i zbierał środki na Kickstarter.

03.2018 – 06.2019 [1 rok 4 mies.]

**C# Developer** / The Knights of Unity / Wrocław

Krótki opis stanowiska:

-Praca nad tytułami jak Disco Elysium lub Clone in the Danger Zone

-Programowanie aplikacji w oparciu o technologie Unity w języku C#:  
VR/AR/PC/Android/iOS

-Tworzenie architektury i prototypów gier od początku

-Wykorzystywanie wielu design patternów (m.in: singleton, Component based design, observer etc.) i zasad clean code'u

06.2017 – 03.2018 [10 mies.]

**C# Developer** / MoreFromIT / Wrocław

Krótki opis stanowiska:

-Tworzenie gier PC/Mobile w silniku Unity

-Rozwój projektów w technologii AR/VR (Unity)

-Publikowanie gier na Google Play Store / iOS App Store

-Tworzenie gier w HTML5 Canvas, w oparciu o technologie Phaser (javascript)

09.2014 – 05.2017 [2 lata 9 mies.]

**Praktykant** / CKP - Centrum Kształcenia Praktycznego / Wrocław

Krótki opis stanowiska:

Odbywanie praktyk w ramach nauczania IT w szkole technicznej

09.2016 – 10.2016 [2 mies.]

**C# Developer** / The Knights of Unity / Wrocław

Krótki opis stanowiska:

Tworzenie oprogramowania do gier pod kątem gameplay'u.

09.2013 – 03.2016 [2 lata 7 mies.]

**C# Developer** / Freelancer / Remote

Krótki opis stanowiska:

Założenie i rozwój gry Ninja Tensei. Zgromadziłem zespół developerów z całego świata przez fora internetowe i projektowaliśmy grę 3D Action Multiplayer z klimatem japońskich Ninja.

09.2015 – 10.2015 [2 mies.]

**Java Developer Intern** / ULTIMO S.A. / Wrocław

Krótki opis stanowiska:

Tworzenie oprogramowania biurowego w języku JAVA

## Wykształcenie

10.2017 – obecnie [3 lata 4 mies.]

**Dolnośląska Szkoła Wyższa we Wrocławiu**

Kierunek: informatyka, studia inżynierskie

Specjalizacja: Programowanie gier

Poziom wykształcenia: inżynier

09.2014 – 05.2017 [2 lata 9 mies.]

**Technikum 10 - Elektroniczne Zakłady Naukowe**

Specjalizacja: Technik Informatyk

Poziom wykształcenia: zawodowe

## Zainteresowania

technologia, języki obce, lekkoatletyka, sport, podróże, festiwale

## Linki

**Strona kickstarterowa projektu MMORPG tworzonego przez Zerk Games Studio**

<https://www.kickstarter.com/projects/arnheim/arnheim>

**Strona Portfolio**

<https://piotrlanger.dev/>

**Profil LinkedIn**

<https://www.linkedin.com/in/piotr-langer-401638144/>

**GitHub (większość projektów prywatna)**

<https://github.com/devlanger>

**Strona Portfolio - 2**

<https://devlanger.github.io/>

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO).