



ŁUKASZ GRACZYK

MAGISTER INŻYNIER
INFORMATYKI

MOJE UMIEJĘTNOŚCI




UMIEJĘTNOŚCI PERSONALNE

- Tworzenie stron internetowych
- Tworzenie aplikacji mobilnych
- Tworzenie gier komputerowych
- Język angielski na poziomie B2
- Integracja komponentów komputerowych

JĘZYKI OBCE

Angielski 80%

DODATKOWE ZAINTERESOWANIA

- Aktywność fizyczna 
- Peryferia komputerowe 
- Eksploracja nowoczesnych modeli AI i sieci neuronowych 

LINKI



[Github](#)



[LinkedIn](#)



[Portfolio](#)

INFORMACJE O MNIE

Jestem ambitnym i zaangażowanym programistą z tytułem magistra inżyniera informatyki. Pasjonuję się sztuczną inteligencją, algorytmami uczenia maszynowego oraz tworzeniem aplikacji, stron, gier i systemów sterowania autonomicznych pojazdów. Poszukuję zespołu, w którym mógłbym rozwijać swoje umiejętności i zdobywać nowe doświadczenia.



Telefon

+48 532000255



Email

lukasz.graczyk.dev@gmail.com



Warszawa

DOŚWIADCZENIE

- **Udział w projekcie "VR Therapy".** Systemu wspierającego sesjami terapeutycznymi. Pomagającym osobom dotkniętym lękami społecznymi. Z czasem część pracy przekształciła się w pracę inżynierską.

W ramach projektu odbyto 1280h praktyk na Uniwersytecie w Siedlcach

Zakres obowiązków w projekcie:

- Implementacja skryptów w języku **C#**
- Praca w środowisku silnika **Unity**
- Integracja z **systemem desktopowym**
- Konfiguracja aplikacji pod **Oculus Quest** oraz **Oculus Quest 2**
- Tworzenie scenariuszy terapeutycznych z wykorzystaniem utworzonych **skryptów, animacji, dźwięków i interaktywnych obiektów** (przy wykorzystaniu zewnętrznych oprogramowań)
- Praca w zespole wieloosobowym, prezentowanie aplikacji i sposobu jej działania na forum publicznym (wydarzenia, konferencje).
- Obsługa sprzętu **Oculus (testowanie, debugowanie, optymalizacja)**

- **Zastosowanie AI w sterowaniu pojazdami autonomicznymi (praca magisterska)**

- Implementacja i testowanie algorytmów uczenia przez wzmocnienie (RL) (PPO, SAC) w symulacjach jazdy autonomicznej.
- Wykorzystanie sieci neuronowych (FFN, ResNet50, Nvidia PilotNet) do analizy obrazu z kamer pojazdu.
- Integracja YOLO oraz algorytmów wizyjnych do detekcji przeszkód.
- Eksperymenty w środowiskach symulacyjnych: Unity i GTA V.
- Optymalizacja i analiza wydajności algorytmów w sterowaniu pojazdem autonomicznym

TOK NAUKI

LUT 2023
WRZ 2024

UNIwersytet w SIEDLCACH

- Uzyskanie tytułu magistra Informatyki - profil przewodni "Inteligencja obliczeniowa"

PAŹ 2019
LUT 2023

UNIwersytet PRZYRODNICZO-HUMANISTYCZNY w SIEDLCACH

- Uzyskanie tytułu Inżyniera Informatyki - profil przewodni "Mobilne systemy"

WRZ 2015
MAJ 2018

II LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE IM. ŚW. KRÓLOWEJ JADWIGI w SIEDLCACH

- Ukończenie szkoły średniej

DODATKOWE INFORMACJE

POZNANE NARZĘDZIA, JĘZYKI PROGRAMOWANIA I BIBLIOTEKI

PROGRAMOWANIE I TECHNOLOGIE WEBOWE

- **Frontend:** React.js, Angular, Vue.js, TypeScript, JavaScript
- **Backend:** .NET Core, Node.js, Spring
- **Bazy danych SQL/NoSQL:** PostgreSQL, MySQL, MongoDB, Firebase, Cassandra, Redis, Grafana

APLIKACJE MOBILNE I DESKTOPOWE

- **Mobilne:** Flutter, React Native, Ionic Cordova, Java, Kotlin, Dart
- **Desktopowe:** C#, .NET, Python, Java, Electron.js

SZTUCZNA INTELIGENCJA I UCZENIE MASZYNOWE

- **Frameworki:** TensorFlow, PyTorch, Keras, Scikit-learn
- **Widzenie komputerowe:** OpenCV, YOLO, ResNet50

CHMURA I DEVOPS

- **Konteneryzacja:** Docker, Kubernetes
- **Chmura:** Azure, AWS
- **Big Data:** Apache Hadoop, Spark, Pandas

GAME DEVELOPMENT & VR

- **Silniki gier:** Unity, Unreal Engine
- **VR/AR:** Oculus Quest, Oculus Quest 2
- **Modelowanie 3D:** Blender, Mixamo

KONFERENCJE I KURSY

- JAVA PROGRAMMING - MOOC.FI
- DATA ANALYSIS WITH PYTHON 2021 - MOOC.FI
- Czynny udział podczas ogólnopolskiej konferencji interdyscyplinarnej "Współczesne Zastosowania Informatyki 2022"
- Udział w konferencji "Inkluzja bez barier" inaugurującej projekt grantowy "Pilotażowe Wdrożenie Modelu Specjalistycznych Centrów Wspierających Edukację Włączającą"
- Nominacja w wydarzeniu "Najlepszy Student UPH w roku akademickim 2022/2023"
- NVIDIA - Generative AI with Diffusion Models 2025

DODATKOWO POZNANE NARZĘDZIA I PROGRAMY

Systemy kontroli wersji

- Git
- GitHub
- GitLab

Środowiska programistyczne

- Visual Studio
- VS Code
- IntelliJ
- Rider
- Android Studio
- Anaconda

Obliczenia naukowe i metody numeryczne

- Matlab