

# Inż. FILIP MOEGLICH

Projektant gier, programista, inżynier audio



+48 575-570-832



Filip.Moeglich@GMAIL.COM



Poznań



linkedin.com/in/filipmoeglich/



www.FilipMoeglich.pl



## JĘZYKI:

Polski - Ojczysty

Angielski - B2

## HOBBY:

Gra na instrumentach

Śpiewanie i nagrywanie coverów

Granie koncertów z zespołem

Gry PC

## UMIEJĘTNOŚCI:



### PROGRAMOWANIE

- C#
- ActionScript 3
- Javascript

W mniejszym stopniu:  
Java, CSS, HTML, C++



### PROGRAMY / SILNIKI

- Unity
- Visual Studio
- Cinema 4D
- FL Studio
- Game Maker
- Photoshop
- Unreal Engine



### INNE

- Animacja proceduralna
- Modelowanie 3D
- Animacja 3D
- Projektowanie mechanik gry
- Tworzenie prototypów
- Inżynieria audio
- Projektowanie elementów UI
- Komponowanie muzyki
- Sound Design
- Voice Acting
- Edycja Video

## O MNIE:

Tworzenie gier rozpocząłem w **2007 roku**, a od roku 2009 zacząłem eksperymentować z **komponowaniem muzyki do gier**, po kilku latach zacząłem zajmować się inżynierią dźwięku by podwyższyć poziom moich nagrań.  
W 2014 roku stworzyłem grę z pomocą silnika **Unity 4** w którą zagrał m.in. **PewDiePie**.  
Również wtedy, zacząłem trenować śpiew oraz ćwiczyć voice acting.  
Posiadam szersze doświadczenie w **animacji szkieletowej** oraz w **animacji proceduralnej**.  
Po ukończeniu studiów w 2016 roku rozpocząłem pracę w Huckleberry Games, w 2017 zostałem awansowany na **lidera programistów**.  
**Od 2018 roku** tworzę paczki programistyczne dla **Asset Store** pod szyldem **Flmpossible Games**.

## DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE:



Programista w Huckleberry Games ..... Maj 2016 - Czerw 2018

Pracę w Huckleberry Games rozpocząłem w 2016 roku jako programista, po nie całym roku awansowałem na stanowisko lidera programistów. Pracowałem nad grą Edengrad oraz grą The Minglers. Zachęcam do sprawdzenia mojego kanału na youtube na którym przedstawiam opis mojej pracy nad projektem.



Flmpossible **Games** na Unity Asset Store ..... Od Lipiec 2018

Tworzenie dopracowanych paczek assetów dla sklepu Unity, głównie moduły animacji proceduralnej, znacząco poprawiające animację szkieletową bez dodatkowego wysiłku. Produkty wysoko oceniane i promowane przez Unity.

## PROJEKTY OSOBISTE:



Tworzenie gier od roku 2007 ..... 2007 - 2014

Tworzenie małych gier od końca szkoły podstawowej, początki z modelowaniem 3D, animowaniem i komponowaniem muzyki. Tworzyłem gry w programach Game Editor, Game Maker i Flash Develop w AS3.  
Stworzenie gry Zombies Everywhere (flash) zasponsorowanej przez twórców gry Dead Frontier (2013)  
Stworzenie prostej gry "Catharsis" (Unity4) w którą zagraли sławni youtuberzy jak PewDiePie czy Markiplier (2014)



Wiggly ..... Lipiec 2015

Gra na windows phone, projekt zaliczeniowy na studiach, napisany przy pomocy Silverlight C#.  
Gra pełna animacji proceduralnej.



Dark Time (Nie dokończony) ..... List 2015 - Luty 2016

Większy projekt zaliczeniowy, nie skończony ale rozwinięty do pewnego stopnia.  
Rozwijany w silniku Unity Engine 5 programując w języku C#.



Polski Dubbing oraz Audio Design do Serialu ..... Od Kwiecień 2019

Tworzenie w jedną osobę profesjonalnie brzmiącego Dubbingu/Parodii oraz odtworzenie wszelkich efektów dźwiękowych do japońskiej animacji One Punch Man. (Voice Acting, Audio Design, Inżynieria Audio)

## WYKSZTAŁCENIE:



Collegium Da Vinci ..... Paździ 2012 - Mar 2016

Studia na kierunku programistycznym i zajęciami związanymi z game designem, zakończone z tytułem "Inżynier Aplikacji Mobilnych".

## INNE:



Staż w Dark Stork Studios ..... Lip 2015 - Sie 2015

Staż podczas studiów Collegium Da Vinci, polegający na stworzeniu projektu gry w silniku Unreal Engine 4.



Stworzenie projektu który otrzymał dofinansowanie ..... 2017

Stworzenie wraz z Huckleberry Games projektu technologii która otrzymała dotacje w programie GameInn.