

# 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:

Granie na gitarze

Śpiewanie i nagrywanie coverów

Granie koncertów z zespołem

Granie w gry PC

## UMIEJĘTNOŚCI:



### PROGRAMOWANIE

· C# · ActionScript 3 · Javascript ·  
· Java · CSS · HTML · C++ ·



### PROGRAMY / SILNIKI

· Unity · Visual Studio · Cinema 4D  
· FL Studio · Game Maker · 3DS Max  
· 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:

Tworzę gry od roku 2007, w 2014 roku stworzyłem grę w silniku Unity3D w którą zagrał m.in. PewDiePie. Od roku 2009 zacząłem eksperymentować z komponowaniem muzyki do gier, po kilku latach zacząłem zajmować się inżynierią dźwięku by podwyższyć poziom moich nagrań.

Zacząłem również trenować śpiew oraz ćwiczyć voice acting.

Posiadam pewne doświadczenie w animacji 3D lecz preferuję animację proceduralną.

Po ukończeniu studiów rozpocząłem pracę w Huckleberry Games od roku 2016, awansowany na lidera programistów w roku 2017 pracując nad grą Edengrad.

## PROJEKTY OSOBISTE:



Tworzenie gier od roku 2007 ..... 2007 - 2012

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.



Zombies Everywhere (flash) ..... Kw 2013 - Czerw 2013

Prosta platformowa strzelanka, zasponsorowana przez twórców gry Dead Frontier, napisana przy pomocy AS3.



Catharsis (Wersja Alpha) ..... Sty 2014 - Maj 2014

Pierwsza gra stworzona w Unity 4, zagraли w nią sławni youtuberzy jak PewDiePie czy Markiplier. Programowana w C#.



Wiggly ..... Lipiec 2015

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



Dark Time (Nie dokończony) ..... Paźdź 2015

Większy projekt zaliczeniowy, nie skończony ale rozwinięty do pewnego stopnia. Najlepiej prezentujący się projekt stworzony dotychczas. Rozwijany w Unity Engine 5 programując w języku C#.

## DOŚWIADCZENIE:



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.

## WYKSZTAŁCENIE:



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

Studia pod kierunkiem programowania 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.