

Inż. Filip Moeglich

Aplikacje Mobilne i Produkcja Gier



Projekty

Zombies Everywhere!

04.2013 - 06.06.2013

Opis: Prosta strzelanka Survival 2D w technologii Flash.
Zasponsorowana przez producenta gry "Dead Frontier".

Zakres Obowiązków:

- Projektowanie
- Grafika
- Efekty Dźwiękowe
- Programowanie
- Animacje

Catharsis Alpha

01.2014 - 22.05.2014

Opis: Psychodeliczny horror 3D w świecie snów, stworzony na silniku Unity 4.
Zasponsorowana przez stronę GameShed.com
Gra nagrana przez wielu znanych youtuberów, m.in. PewDiePie'a.

Zakres Obowiązków:

- Fabuła
- Programowanie
- Animacje
- Efekty dźwiękowe
- Projektowanie
- Grafika 2D / 3D
- Muzyka

Wiggly

04.2014 - 01.07.2015

Opis: Prosta gra zręcznościowa na Windows Phone.
Posiada wiele ciekawych animacji obliczanych za pomocą kodu.

Zakres Obowiązków:

- Projektowanie
- Grafika 2D
- Efekty dźwiękowe
- Programowanie
- Animacja

Dark Time

od 10.2015

Opis: Złożona gra Survival-RPG w 3D stworzona na silniku Unity 5.
Praca inżynierska oraz uczestnik konkursu Microsoft "Imagine Cup".

Zakres Obowiązków:

- Projektowanie
- Grafika 2D/3D
- Efekty dźwiękowe
- Programowanie
- Animacja
- Muzyka

Inne

Programowanie edytorów map gier 2D do swoich produkcji
Zaprogramowanie własnego silnika oraz edytora animacji szkieletowej 2D
Programowanie animowanych elementów na strony internetowe w html5 i javascript



O mnie

Moje kompetencje składają się z projektowania gier, programowania, modelowania 3D, produkcji audio. Stworzyłem ponad 16 projektów gier 2D oraz 3D projektując je, programując oraz tworząc do nich grafikę. Z każdym projektem uczę się coraz więcej i wykonuję swoje prace solidniej. Moim dużym sukcesem było wydanie gry Catharsis w wersji alpha, która została nagrana przez najsławniejszego na świecie youtubera PewDiePie'a.



Dane Osobowe

Data urodzenia: 23-04-1993

Adres: Siedleczo 12, 62-100 Wągrowiec

Telefon: 607-446-276

E-mail: Filip.Moeglich@Gmail.com



Dodatkowe

LinkedIn:
www.linkedin.com/Filip.Moeglich

Portfolio:
www.FilipMoeglich.com



Języki

Polski - Ojczysty
Angielski - Dobry - B2



Wykształcenie

10.2013 - 03.2016

Collegium Da Vinci
Informatyka, Inżynierskie



Umiejętności

Języki programowania

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

Oprogramowanie / Silniki

- Unity · Visual Studio · Cinema 4D
- FL Studio · Game Maker · 3DS Max
- Photoshop · Unreal Engine

Inne

- Modelowanie 3D
- Animacja szkieletowa 3D
- Projektowanie mechaniki gry
- Tworzenie prototypów
- Mix / Mastering Muzyki
- Wzbogacanie dźwięków
- Produkcja audio
- Dubbing