

Maciej Karczmarz

✉ maciekkar1305@gmail.com

☎ [+48 603 425 637](tel:+48603425637)

📍 Stalowa Wola, Polska

🐙 [Github](#)

🌐 [LinkedIn](#)

🎨 [ArtStation](#)

Projekty

Projekty programistyczne

Gix (Go) – System monitorowania kursów walut w czasie rzeczywistym. Narzędzie agreguje dane z lokalnych punktów wymiany, dostarczając precyzyjne i bieżące informacje o rynku.

GRAT (JavaFX) – Aplikacja pogodowa łącząca dane z OpenWeatherMap, Google Maps oraz serwisu Windy. Projekt skupia się na czytelnej prezentacji aktualnych zjawisk atmosferycznych oraz kontekstowej wizualizacji lokalizacji na mapie.

GRATS (C++, OpenGL) – Stworzyłem minimalistyczny renderer graficzny, aby zapewnić platformę edukacyjną dla OpenGL i podstaw programowania graficznego.

Sand-Simulation (C++) – Zaprojektowałem symulację fizyczną skupioną na naturalnym zachowaniu cząstek, przydatną do zrozumienia interakcji środowiskowych.

Miejsca w Rzeszowie – Współpracowałem nad stworzeniem interfejsu internetowego, będącego częścią projektu mapowania obiektów kulturalnych lub platformy wydarzeń.

Projekty graficzne

Projekt w Unreal Engine 5 – Tworzenie realistycznych środowisk przy użyciu narzędzi Gaea 2.0 i Houdini, z naciskiem na proceduralne przepływy pracy i integrację oprogramowania.

Profil ArtStation – Stworzenie różnorodnych zasobów 3D, realistycznych renderingu architektonicznych i wizualizacji produktów.

Języki

Polski

Ojczysty

Angielski

B2+

Niemiecki

A1

O mnie

Rozwijam swoje umiejętności w programowaniu backendowym (Go) oraz tworzeniu i optymalizacji zasobów 3D. Moje dotychczasowe projekty obejmują narzędzia do automatyzacji oraz modelowanie/rendering, gdzie łączę analityczne podejście programisty z kreatywnością grafika. Obecnie stawiam na intensywny rozwój w obszarze **Cloud/Fin Ops**, dążąc do specjalizacji w optymalizacji kosztowej i wydajnościowej rozwiązań chmurowych.

Doświadczenie

Simplicity Games

Artysta Techniczny

Rzeszów, Polska

Listopad 2024 - Styczeń 2025

Tworzenie i optymalizacja modeli 3D – Opracowywanie geometrii w programie Blender od podstaw i na podstawie materiałów referencyjnych, tworzenie zoptymalizowanych siatek low-poly, techniki LOD i siatek kolizji. Kompozycja oraz przetwarzanie tekstur PBR przy użyciu narzędzi takich jak Substance Painter, wypalanie map normalnych. Optymalizacja zasobów pod kątem wydajności oraz zgodności z wymaganiami silnika Unity.

<https://simplicitygames.pl/>

Edukacja

Politechnika Rzeszowska

Informatyka

Październik 2022 - Marzec 2026

Studia inżynierskie – Wydział Elektrotechniki i Informatyki

Zaangażowany w różnorodne projekty akademickie oraz dodatkowe, łączące tworzenie oprogramowania, analizę danych, technologie internetowe i grafikę 3D. Najważniejsze działania i osiągnięcia obejmują:

- **Programowanie w języku C++** – zaprojektowanie i wdrożenie projektu symulacji graficznej w ramach zajęć.
- **Analiza danych** – zastosowanie języków Python, MATLAB i R do przetwarzania danych, wizualizacji i modelowania statystycznego.
- **Tworzenie stron internetowych w zespole** – wspólna praca wraz z kolegami nad projektem grupowym z wykorzystaniem React i nowoczesnych technologii internetowych.
- **Projekt badawczy w zakresie sztucznej inteligencji** – opracowanie eksperymentalnego rozwiązania AI (warianty algorytmu MLP) w ramach kursu sztucznej inteligencji, badanie koncepcji uczenia maszynowego.
- **Udział w hackathonach** – udział w wydarzeniach takich jak NASA Space Apps Challenge, DIGIEDUHACK, Hack SPACESHIELD czy Hack CARPATHIA, skupiających się na szybkim prototypowaniu i rozwiązywaniu problemów podczas ograniczonego czasu.
- **Studencka grupa badawcza** – członek SKNI KOD od 2022 r., uczestniczący we wspólnych i niezależnych projektach.

Samorządowe Liceum Ogólnokształcące

Stalowa Wola

Wrzesień 2019 - Maj 2022

- Matematyka rozszerzona: 80% (podstawowa: 100%)
- Język angielski rozszerzony: 84% (podstawowy: 98%)
- Informatyka rozszerzona: 53%
- Fizyka rozszerzona: 50%