





PAVEL KOSÍK

GAME PROGRAMMER

KONTAKT

-  +420 730 700 242
-  pavelkosik.work@gmail.com
-  [Portfolio](#)
-  524 Bažantnice, Strakonice 38601

VZDĚLÁNÍ

Informační technologie

**Střední průmyslová škola a
Vyšší odborná škola, Písek,
Karla Čapka 402**





2019-2023

- Absolvoval s vyznamenáním
- Základy algoritmizace
- Základy operačních systémů
- Základy práce v týmu

JAZYKY

- Čeština 
- Angličtina 

DOVEDNOSTI

- C++ 
- Unreal Engine 
- C# 
- Unity 

PROFIL

- Student Fakulty informačních technologií ČVUT
- Pracovitý programátor se zápallem o učení se nových věcí
- Vysoce organizovaný, disciplinovaný člověk se zápallem se podílet na herním vývoji

PŘEDCHOZÍ ZAMĚSTNÁNÍ

Junior Developer

ABRA Software, a.s.

červen 2022 - únor 2023

- Práce na frontend účetního softwaru Abra Flexi
- Prokázání efektivního rozvržení času pro zvládnutí práce a studia
- Prokázání efektivní komunikace s nadřízeným s cílem pochopit potřeby klientů
- Prokázání samostatnosti při práci z domova

OSOBNÍ PROJEKTY

Dlouhodobá Maturitní Práce

- 3D hra inspirovaná serií Dark Souls vytvořená v Unreal Engine 5
- Vytvoření plně ovladatelné postavy, nepřátelských postav, kamerového systému, soubojový systém, zjednodušený systém úkolů pomocí C++
- Vytvoření uživatelského rozhraní a systému inventáře pomocí kombinace C++ a Blueprints
- Vyzkoušení práce pod časovým stresem a následné vyrovnání s ním

Frontend Pro Freelance Klienta

- Freelance projekt na platformě Upwork
- Frontend UI vytvořený v Unreal Engine 4
- Design návrhu UI pomocí softwaru Figma
- Vytvoření a následní zabudování tohoto projektu do 2 jiných projektů od klienta (Amazon Meta Humans + projekt od jiného freelancera)
- Vytvoření projektu provedené pomocí Blueprints
- Práce a komunikace s klientem v angličtině při práci z domova
- Natočení a následné sestřihání finálního videa pro klienta

Bounce Střílečka

- Top down střílečka vytvořená v Unreal Engine 5
- Projekt vytvořen v týmu s grafikem
- Využití Githubu pro source control
- Pohyb hráče, střelení a chování nepřátel vytvořené pomocí C++
- Projekt je v současnosti nedokončen