



Piotr Skrzypa

Senior Unity Developer



+48 723 497 731



skrzypapiotr144@gmail.com



linkedin.com/in/piotr-skrzypa-732507158



Portfolio: piotrskrzypa.github.io

Podsumowanie

Od 8 lat tworzę gry z pomocą Unity, z czego ponad 6 lat zawodowo. Pracowałem nad produkcjami na platformy mobilne, PC, VR i konsole. Brałem udział w pełnym cyklu rozwoju gier — od projektowania architektury, przez implementację mechanik i interfejsu użytkownika, po debugowanie i optymalizację. Mam także doświadczenie w zarządzaniu zespołami programistów i tworzeniu narzędzi deweloperskich.

Umiejętności

- Unity
- Visual Studio
- C#
- GIT
- Addressables
- Shader Graph
- VFX Graph
- UniTask
- Zenject
- UniRx / R3
- Odin Inspector
- Portowanie na konsole
- Praca w zespole

Doświadczenie

Simplicity Games, Programista Unity3D, 2017-11 – 2018-02

- **Ski Jump Challenge** (Android, iOS)
 - Tworzenie interfejsu użytkownika
 - Współpraca z zespołami programistów, grafików i projektantów

Primebit Games S.A., Senior Unity Developer, 2019-02 – obecnie

- **Inside Grass** (Android, iOS)
 - Poprawki istniejących błędów
- **8 Minute Empire** (Nintendo Switch)
 - Port gry mobilnej na platformę Nintendo Switch obejmujący dostosowanie sterowania, systemu zapisów
- **Caveman Chuck** (Nintendo Switch)
 - Port gry mobilnej na platformę Nintendo Switch obejmujący dostosowanie sterowania, systemu zapisów

- Nadzorowanie procesu certyfikacji
- **Dark Tower** (Nintendo Switch)
 - Port gry mobilnej na platformę Nintendo Switch obejmujący dostosowanie sterowania, systemu zapisów
 - Nadzorowanie procesu certyfikacji
- **VRFitness** (Samsung Gear VR)
 - Stworzenie dla klienta zewnętrznego dwóch gier na gogle Samsung Gear VR współpracujących z rowerami stacjonarnymi oraz ergometrami
 - Stworzenie modułu gry wieloosobowej, oferujący wyścigi z innymi graczami w lokalnej sieci Wi-Fi,
 - Optymalizacja wydajności w celu zapewnienia odpowiedniej płynności gry
- **Clash II** (PC)
 - Prowadzenie zespołu programistów
 - Stworzenie architektury całej gry
 - Stworzenie edytora map dla zespołu projektantów
 - Optymalizacja zużycia pamięci z wykorzystaniem Profiler'a i Memory Profiler'a, ładowanie zasobów przy pomocy Addressables
 - Stworzenie systemu zarządzania jednostkami z wykorzystaniem wzorca polecenia
 - Stworzenie systemu umiejętności jednostek z wykorzystaniem wzorca Flyweight
 - Stworzenie systemu zarządzania oknami UI oraz ich animacjami z wykorzystaniem biblioteki DOTween

Wykształcenie

Informatyka, studia magisterskie, Politechnika Rzeszowska, 2018-02 – 2019-07

- Praca magisterska pt. : „ Algorytmy sztucznej inteligencji rozwiązujące problem najkrótszej ścieżki”, ocena z pracy: 5

Informatyka, studia inżynierskie, Politechnika Rzeszowska, 2014-10 – 2018-02

- Średnia z całego okresu studiów: 4.6
- Praca inżynierska pt. : „Zastosowanie algorytmów sztucznej inteligencji w grze komputerowej”, ocena z pracy: 5

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu tej oraz przyszłych rekrutacji (zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 roku o ochronie danych osobowych (Dz. Ustaw z 2018, poz. 1000) oraz zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO)).