



## O MNIE

Jestem programistą łączącym ciekawość z pasją do najnowocześniejszych technologii internetowych, który nieustannie poszukuję kolejnych wyzwań. Hobbistyczne zainteresowanie WebGL oraz pierwsze zdobyte doświadczenie podczas tworzenia gry opartej o technologię Blockchain, ukształtowało mój cel, którym stało się tworzenie i dostarczanie wyjątkowych doświadczeń dostępnych z poziomu przeglądarki internetowej. Aktualnie szukam nowego zespołu z którym mógłbym się rozwijać, dzielić wiedzą i świętować wspólnie odniesione sukcesy.

## KONTAKT

skorusmaciej94@gmail.com ✉  
+48 668 366 648 ☎

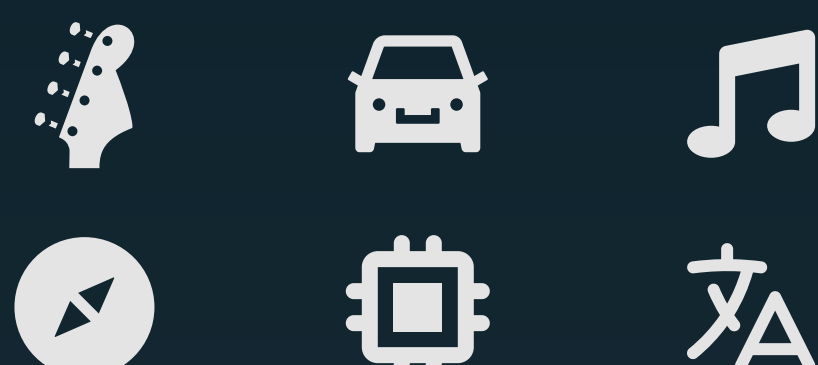
## JĘZYKI

Angielski - C1  
Rosyjski - A2  
Polski - ojczysty

## LINKI

/skorczanFFF 🌐  
/mskorus 🌐  
mskorus.vercel.app ▲

## ZAJNTERESOWANIA



## DOŚWIADCZENIE

ANFATA GAMES SP. Z O.O.

JUNIOR WEB 3.0 FRONTEND DEVELOPER [ Wrzesień 2022 - Lipiec 2023 ]

- Rozwój zdecentralizowanej aplikacji i systemu aukcyjnego, integracja ze Smart Contractami oraz kolekcjami ImmutableX (budowa marketplace, bridging pomiędzy L1 a L2, transfery itp.)
- Praca z Cloud Funkcjami baz danych Moralis i Firebase, TypeScript, Next.js oraz systemami kontroli wersji
- Implementacja nowej strony głównej tworzonej gry, integracja z CMS Sanity, obsługa wydarzeń specjalnych
- Współpraca międzyzespołowa w zespole międzynarodowym dla końcowej spójności tworzonych rozwiązań

## EDUKACJA

UŚ - Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych

INFORMATYKA - Programowanie Aplikacji Webowych

• Inżynier • Październik 2017 - Czerwiec 2021 •

## WYBRANE PROJEKTY

## MSKORUS - PORTFOLIO

Next.js • TypeScript • TailwindCSS • React Three Fiber/Three.js • Blender

Przebudowana od podstaw przestarzała wersja mojego portfolio. Aktualnie bazuje na Next.js, TypeScript oraz TailwindCSS. Elementy sceny WebGL są modelami wykonanymi w Blender, następnie zostały skonwertowane do komponentów JSX biblioteki React Three Fiber dla prostrzego operowania elementami sceny. Zawiera wbudowaną wersję webową CV w języku polskim i angielskim.

🌐 repozytorium 🌐 wersja demonstracyjna

## POLONEZ AUTODRIVE

HTML • JavaScript • Three.js • 3D Studio Max 2019

Prosta trójwymiarowa animacja wykonana przy pomocy 3D Studio Max 2019 oraz Three.js. Wyeksportowane modele wraz z animacjami w formacie .fbx zostały połączone w scenę klimacie Synthwave/lat 80 tworząc interaktywną kolorowaną. Wbudowane GUI umożliwia łatwą manipulację elementami sceny i jej kolorami.

🌐 repozytorium 🌐 wersja demonstracyjna

## YET ANOTHER WEATHER APP

React • JavaScript • Sass • Vanta.js • OpenWeather API

'Kolejna Aplikacja Pogodowa', ale z powiewem świeżości. Informacje pogodowe są wyświetlane dla wybranego miasta lub za pomocą geolokacji użytkownika. Interfejs aplikacji został wzbogacony o dodatkowe możliwości interakcji z danymi pogodowymi oraz tłem.

🌐 repozytorium 🌐 wersja demonstracyjna

## UMIEJĘTNOŚCI I NARZĘDZIA

