

# Mateusz Kusionowicz



📍 Kraków, Polska 📅 06/08/2002

✉ mateusz.kusionowicz@gmail.com

🖱 <http://thematiaz0.github.io>

🌐 <https://github.com/TheMatiaz0>

## 🧠 Umiejętności

Biegła znajomość języka C# i .NET

Biegła znajomość silnika Unity

Dobra znajomość języka JavaScript, CSS oraz HTML

Umiejętność pracy z systemami kontroli wersji (Git, SVN)

Umiejętność pisania testów jednostkowych

Umiejętność pracy w zespole

Język angielski na poziomie C1

## 🎸 Zainteresowania

Gry wideo

Karate Kyokushin

## 📁 Doświadczenie zawodowe

### Unity Developer, Rejected Games

11/2021 - teraz

Praca hybrydowa: Katowice/Zdalnie

- Programowanie nowego contentu do gry Mr. Prepper przy użyciu silnika Unity oraz języka C#.
- Refaktoryzowanie kodu dla przyszłego użycia i czytelności.

## 📁 Projekty

### Bulletache 📁

01/2022 - 01/2022

- Zaprogramowałem i zaprojektowałem cały interfejs użytkownika.
- Stworzyłem FPS Controller na podstawie implementacji Cinemachine wraz z immersyjnym ruchem kamery, symulując oddech i ruch głowy.
- Zaimplementowałem wszystkie dźwięki i muzykę z wariacjami (adaptacyjna muzyka).

### The Last Plant 📁

08/2020 - 08/2020

- Poprowadziłem pięcioosobowy zespół w zdalnym game jamie w ciągu 72 godzin i dostarczyłem grywalną grę.
- Zaprojektowałem większość mechanik gry i zaprogramowałem fundamenty.
- Stworzyłem unikalny system sztucznej inteligencji z wieloma stanami dla przeciwników.

### The Towerer 📁

11/2019 - 07/2020

- Zaprogramowałem wysokopoziomowe i poboczne mechaniki w języku C# na silniku Unity.
- Z użyciem Figma zaprojektowałem interfejs użytkownika, który nasi gracze bardzo polubili.
- Stworzyłem system ekwipunku jako aktualizację, który urozmaicił całkowicie rozgrywkę, dodając nagrody za przejście gry.