

Igor Chorzewski

Junior Unity Developer

Poznań, Gliwice, zdalnie

Unity Gameplay Programmer skupiający się na implementacji mechanik gry, architekturze kodu oraz integracji systemów audio. Pracowałem w metodyce SCRUM, korzystając z Git, Jira, Miro oraz uczestniczyłem w code review. Ciągłe podnoszę poziom jakości kodu jaki tworzę, eksperymentując z narzędziami i możliwościami języka C#.

Doświadczenie

S.A.D Orchard game i RASC 07/2025 - obecnie

#Hobbystyczne projekty realizowane w zespole w ramach praktyk w 3D Code, obecnie wciąż rozwijane. S.A.D Orchard game jest symulatorem sadownika typu tycoon / incremental. RASC to strategiczna gra turowa.

Role: programista, designer. Implementacja systemu zarządzania gridem, UI, maszyna stanów gracza, przygotowanie GDO

Catfe 08/2025 - obecnie

#Niekomercyjny projekt studencki, obecnie wciąż rozwijany w niezależnym zespole. Pixelartowa gra w której wcielając się w kota prowadzimy swoją kawiarnię, dbając o jej wystrój i obsługując kocich klientów.

Rola: programista. Implementacja mechanik rozgrywki, optymalizacja kodu, programowanie narzędzi developerskich

Photo Graf (Re-Use Game Jam 2025)

#Niekomercyjna gra zręcznościowa w stylistyce noir, gdzie wcielając się w fotografa ulicznego musimy w ograniczonym czasie robić zdjęcia aby łączyć środki na spłatę czynszu, w międzyczasie unikając nadjeżdżających samochodów.

Rola: główny programista. Poruszanie gracza, fizyka otoczenia, programowanie UI, implementacja dźwięku.

+48 734148079

igorchorzewski38@gmail.com



[GitHub: Tranku28](#)



[Gitlab: Tranquillizer](#)

#Hard Skills

- Unity
- C#
- Git
- SOLID i DRY
- Design Patterna (Observer, State, Singleton)
- Jira
- Miro
- .NET
- FMOD
- UI Toolkit
- Unity InputSystem
- Twine
- Netcode
- Blazor
- SQL
- HTML
- CSS
- JS

#Soft Skills

- Umiejętność pracy w zespole
- Samodzielna organizacja pracy i dyscyplina
- Komunikatywność
- Kreatywność
- Ciągła chęć rozwoju i poszerzania kompetencji

Abyssal Tides 10/2024 - 06/2025

#Niekomercyjna, logiczna gra 2D osadzona w podwodnym świecie, gdzie wcielamy się w małą ośmiornicę, próbującą wydostać się z zatoniętego statku. Do dyspozycji mamy osiem macek, które służą do poruszania i trzymania przedmiotów, a także stanowią nasze punkty życia.

Rola: główny programista. Poruszanie gracza i jego interakcje ze światem gry, programowanie minigier, dbanie o architekturę kodu, naprawa błędów, implementacja audio z użyciem FMOD'a.

Wykształcenie

Collegium da Vinci w Poznaniu

2023-2026

#Praca z silnikiem gier Unity 3D, programowanie gier w języku C#

#Praca zespołowa w metodyce SCRUM i zarządzanie projektami + kontrola wersji (Jira, Miro, Git)

#Pisanie i programowanie gier tekstowych w Twine.

#Tworzenie gier sieciowych i mobilnych z wykorzystaniem Netcode

#Programowane udźwiękowienia w Unity z użyciem FMOD i FMOD Studio.

#Design i opracowywanie dokumentów GDD

#Podstawowa wiedza z tworzenia grafiki i shaderów

Zespół Szkół Techniczno-Informatycznych nr.1 w Gliwicach (uzyskany tytuł: technik-informatyk)

2019 - 2023

#Praca z systemami operacyjnymi Linux (Ubuntu, Debian) i Linux Server (Debian), Windows Server 2012.

#Tworzenie aplikacji internetowych z wykorzystaniem HTML, CSS, JS, a także praca z SQL, PHP

#Praca z WordPress pluginami m.in. Elementor, YoastSEO.

#Podstawowa znajomość pythona (miesięczne praktyki)

#języki

#Polski – ojczysty

#Angielski – średnio
zaawansowany (B1/B2)

#Zainteresowania

#Tworzenie i granie w gry video,

#Table Top RPG (głównie
Dungeons & Dragons)

#Fantastyka

#Literatura

#Ogrodnictwo

#Psychologia