

Volodymyr Chyrka

Data urodzenia: 27.07.1993

Miasto zamieszkania: Warszawa

Telefon: +48 731 231 742

E-mail: ChyrkaV@gmail.com

Facebook: Volodymyr.Velmir

YouTube: Volodymyr Velmir

O sobie:

Kiedy krótko, pierwsze kroki w branży zrobił z tworzeniem modów, 5 lat w zasadzie robiłem mapy i low poly 3D modele dla Warcraft3. Około 1,5 roku temu rozpoczął pracę w Unreal Engine 4. Jednocześnie studiowałem, podczas studiów starałem się wykorzystać wiedzę i eksperymentować z różnymi systemami rozgrywki. Niestety te eksperymenty doprowadziły do tego, że moja lista projektów jest mniejsza niż ta nad którymi pracowałem. Jeśli chodzi o umiejętności programistyczne, zacząłem pracować w C++, kiedy studiowałem w pierwszej specjalności, a następnie kontynuowałem naukę już w PJATK. Nie widzę problemów w studiowaniu nowych technologii lub języka programowania, mogę szybko zbadać ich. Rozumiem, że w tej fazie mojej kariery mam problem "21" ale mam nadzieję dostać miejsce pracy/stażu jako junior gameplay programista.

Umiejętności natury: *komunikacja, cierpliwość, wytrwałość, odpowiedzialność, pracowitość.*

Umiejętności:

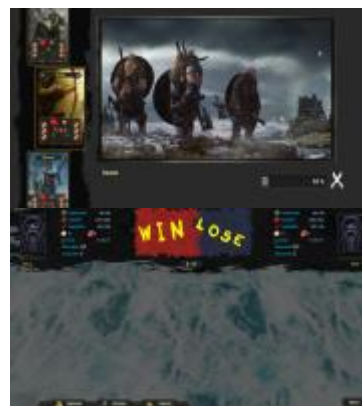
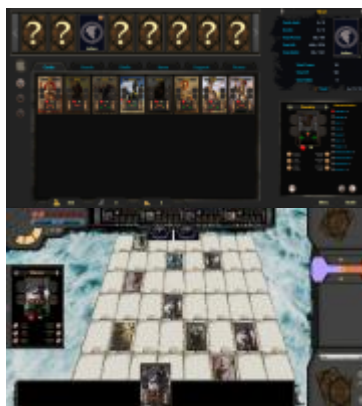
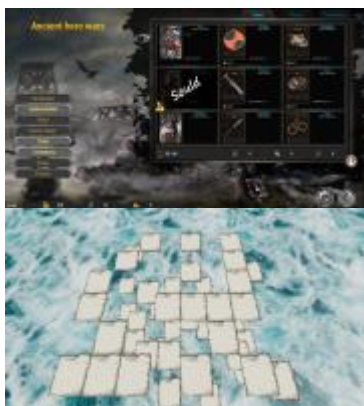
języki programowania: C++, Java, SQL, JASS2

programy: Unreal Engine 4, Visual studio, Microsoft Office, Autodesk Maya, World Editor(warcraft 3).

Języki obce: Ukraiński, Rosyjski, Polski

Projekty:

AncientHeroWars – mieszanina gier w karty i szachy(Shōgi) z elementami strategii. Stworzona w Unreal Engine 4. Musisz wybrać jedną z dwóch frakcji i rozpocząć zbieranie kart kolekcjonerskich. Przy pomocy trybu gry PvP jest możliwe nagromadzenie zasobów za które można kupić nowe karty lub przedmioty do tych kart.



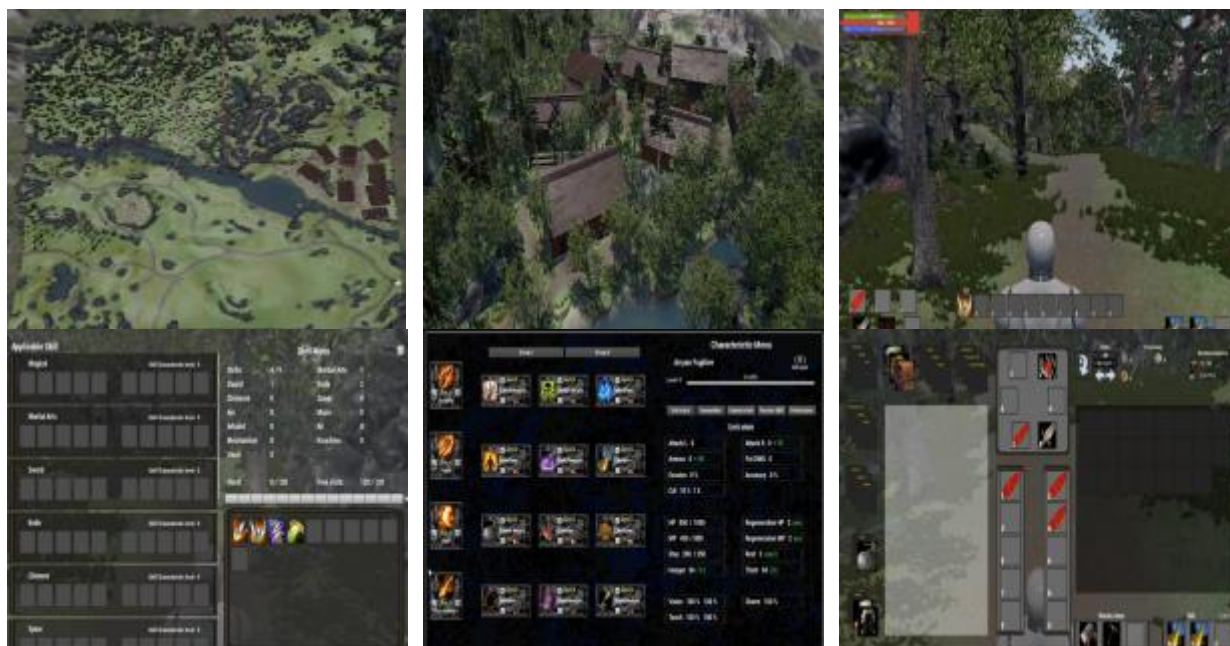
https://www.youtube.com/watch?v=UySz_DEUrWo&list=PL3ycBnl8qAcxepnkLMZeayIMMcov--AWN



<https://drive.google.com/open?id=0B22dAAHXOvEGQVZJNHdDS015eGs>

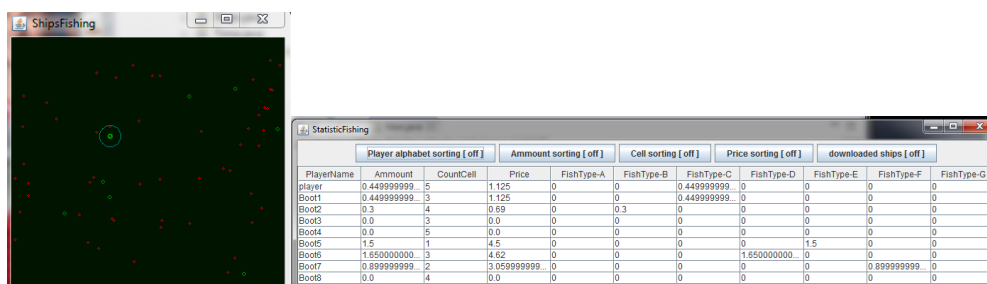
Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. 2016 r. poz. 922).

Treinig Survire – Mały projekt stworzony z celem studiowania Unreal Engine 4. Zawiera: kontrola charakterem, inwentarz, doskonalenie i wykorzystanie umiejętności, dialogi, obiekty interaktywne..



<https://www.youtube.com/watch?v=VaaRwolfbYA&list=PL3ycBnl8qAcy8n6MqvwFdbZKs61jB1Ww>

Ships Fishing - symulacja statka rybackiego, napisany w języku Java w procesie uczenia się lambda wyrazen. Twoim głównym zadaniem za pewny czas złapać jak najwięcej ryby, oprócz ciebie ten cel będzie i w kilku przeciwników. Po czasie, przy pomocy tabeli statystyki, zwycięzcą zostanie ustalona.



<https://github.com/VolodymyrVelmir/ShipsFishingGame>

(przykłady kodu)

C++: <https://github.com/VolodymyrVelmir/CPPcode>

Java: <https://github.com/VolodymyrVelmir>

Wykształcenie:

(2015 – 2017+ pp.) *Polsko japonsk Akademij Technic komputerowych* - programista (do 2017 studia stacjonarna, dalej studia niestacjonarna).

(2011 – 2015 pp.) *Kiev Polytechnic Institute* – specjalność ekonomiczna Cybernetyka.

Wyrazam zgode na przetwarzanie moich danych osobowych dla potrzeb niezbednych do realizacji procesu rekrutacji (zgodnie z Ustawa z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. 2016 r. poz. 922).