

# ARTUR WIĄCEK

**Adres:**

ul. Raławicka 36, Warszawa

**Email:**

artur.midiaibim@gmail.com

Jestem Unity Developerem z Warszawy, mam 23 lata i od dzieciństwa spędzam dużo czasu na graniu w gry. Bardzo lubię język angielski. Na razie skupiam się przede wszystkim na silniku Unity, w którym pracuję m. in. nad [takimi](#) projektami.

## Umiejętności:

- dobra znajomość Unity, C# i systemu kontroli wersji Git
- SDK Unity: dobra znajomość **Nintendo, Playstation, GDK (Xbox) i Steam**
- bardzo dobra umiejętność optymalizacji
- dobra znajomość **Addressables, Rewired** (też coop), **Zenject, Cinemachine, DOTween, Frame Debuggera, Profilera, Memory Profilera**
- zrozumienie Scriptable Objects, Assemblies, Prefab Variantów i zautomatyzowanych testów
- znajomość systemu **ReactiveProperties (UniRx), Mirror, SRDebugger**
- podstawowa umiejętność pisania customowych edytorów
- podstawowa znajomość **HLSL i Shader Grapha**
- znajomość i stosowanie się do praktyk Clean Code, DRY, KISS, YAGNI etc.
- znajomość wzorców projektowych takich jak Singleton, Object Pooling, Factory Pattern etc.
- dobra znajomość **Jiry** i **umiejętność zarządzania zespołem**, w tym zarządzania programistami i decydowania o architekturze kodu
- język angielski - poziom C1
- dobra znajomość matematyki - matura rozszerzona napisana na 92%
- zainteresowanie i rozległa wiedza na temat rynku gier

## Doświadczenie:

06.2023 - 09.2024 - praca w **Naptime Games**

- dodawanie mechanik i systemów UI do istniejących gier
- zportowanie 6 gier mobilnych w Unity (łącznie ponad 340 milionów pobrań)

- portowanie na Nintendo, PS4, PS5, Xbox One, Microsoft Store, Steam, Steam Deck
- zarządzanie zespołem 2-3 programistów przy jednym z projektów

10.2021 - 04.2023 - praca w **No Gravity Development S.A.**

- samodzielne portowanie gier w Unity na Nintendo: "[Master Spy](#)", "[Cyjin: The Cyborg Ninja](#)"
- pomoc przy portowaniu gry "[Flashout 3](#)" na Playstation i Xboxa
- rekonstrukcja w Unity projektu stworzonego w JavaScript

10.2021 - 02.2022 - co-management i programowanie w projekcie "[Hell Hotel](#)" (3D)

- projekt studencki
- zarządzanie 6-osobowym zespołem

09.2020 - 12.2020 - produkcja i opublikowanie **własnej gry na Google Play - "[Cyborg](#)" (2D)**

## Wykształcenie:

2017 - 2020 - VI Liceum Ogólnokształcące im. Tadeusza Reytana w Warszawie