

#### O MNIE

Kilka słów o mnie



Aleksandra Półtorak Programista | Grafik | Webmaster

Studentka kierunku Informatyka, specjalność produkcja gier wideo, w trakcie pisania pracy magisterskiej związanej z grami poważnymi, posiadająca wiedzę z zakresu technologii webowych, programowania C/C++, C#, Python oraz grafiki komputerowej, gotowa do podjęcia nowych wyzwań i rozpoczęcia kariery zawodowej.

Aktualnie szukam pracy na stanowisku Junior Front-End Developer'a.

#### UMIEJĘTNOŚCI

W czym jestem dobra

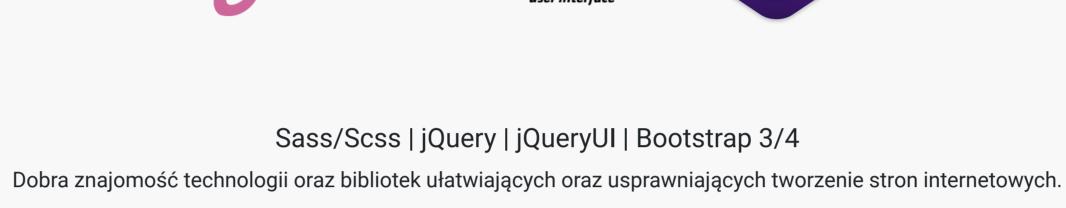
Web development



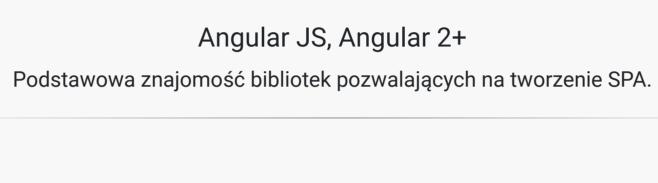




HTML | CSS | JavaScript Dobra znajomość języków i technologii umożliwiających tworzenie intuicyjnych i responsywnych stron WWW



ANGULAR





XML | PHP | mySQL Podstawowa znajomość technologii potrzebnych na utworzenie aplikacji korzystających z baz danych.

#### Programowanie









C | C++ | C# | Python Podstawowa znajomość języków programowania pozwalająca na tworzenie prostych aplikacji oraz implementację algorytmów.

Grafika komputerowa

2D







Adobe Photoshop | Adobe Illustrator | GIMP Praca w Adobe PhotoShop umożliwiająca tworzenie i modyfikację grafik oraz kodowanie plików PSD do HTML. Znajomość programu Adobe Illustrator pozwalająca na stworzenie prostych grafik wektorowych. Dobra znajomość tworzenia oraz edycji grafik w programie GIMP.



SketchUp | Blender | 3ds Max Solidne podstawy programów do tworzenia grafiki trójwymiarowej pozwalające na tworzenie prostych modeli.

## Produkcja gier wideo





Unity | Unreal Engine 4 Dobra znajomość silników umożliwiających tworzenie trójwymiarowych lub dwuwymiarowych gier wideo.

# EDUKACJA

Czyli gdzie się tego wszystkiego nauczyłam...

2016 - dziś Uniwersytet Jagielloński, Kraków

informatyka, specjalność produkcja gier wideo, studia magisterskie • Otrzymałam stypendium rektora za rok 2016/2017. • Jestem w trakcie pisania pracy magisterskiej pt. "Gra poważna: Mistrz projektowania imprez turystycznych", będącej projektem wykonywanym w grupie dwuosobowej. Do tworzenia gry



2013 - 2016 informatyka, studia licencjackie

wykorzystywany jest silnik Unity oraz język C#.

Uniwersytet Jagielloński, Kraków • Otrzymałam tytuł licencjata po obronie pracy pt.: "Modelowanie scen 3D z wykorzystaniem pixi.js."



'varying vec3 fColor;\n' +
'void main(void) {\n' +

'varying vec3 fColor;\n' +
'void main(void) {\n' +

' fColor = vertColor;\n' +
' gl\_Position = vec4(position,1.0);\n' +

canvas{

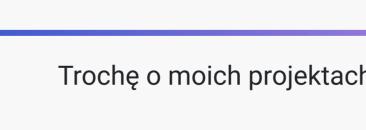
var c = document.getElementById("myCan

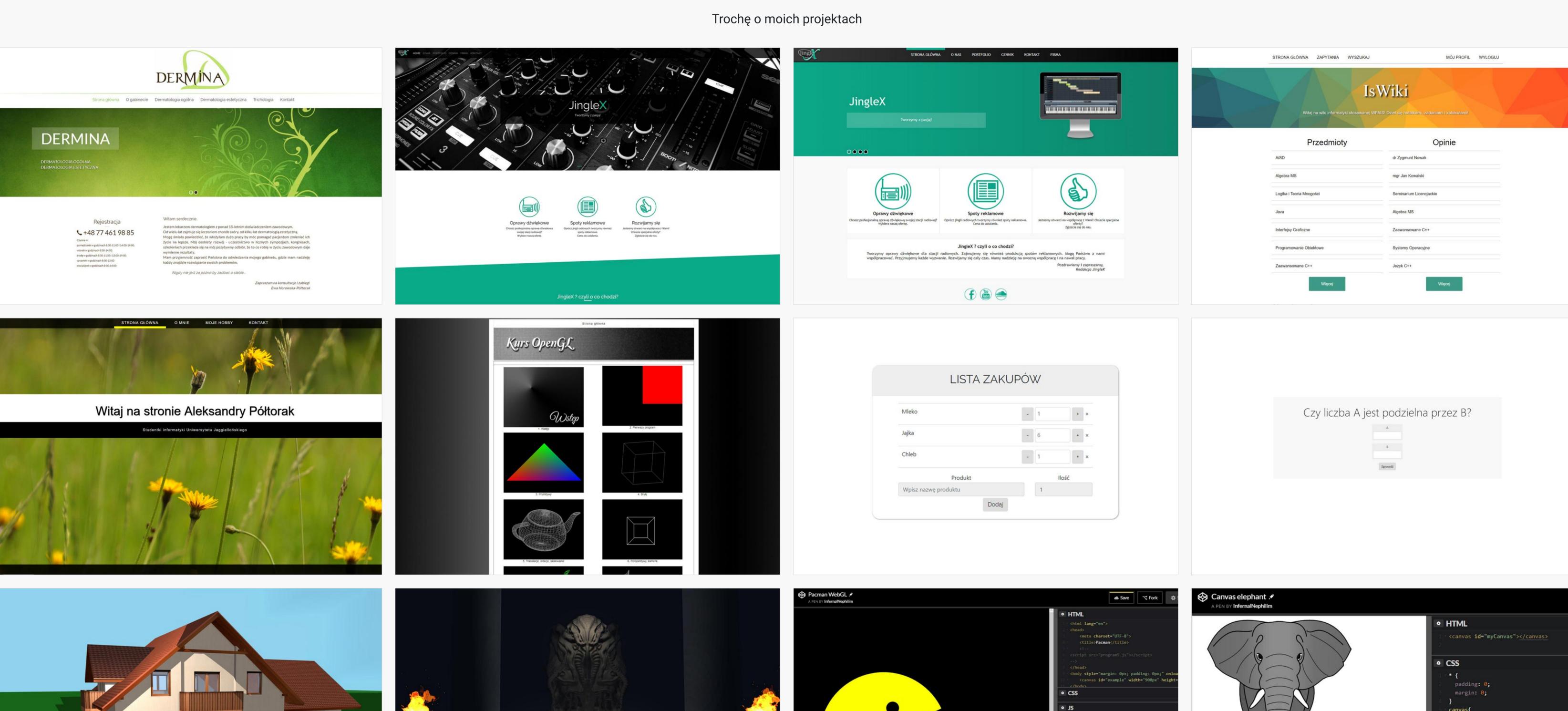
grd.addColorStop(0, "#666666");

var canvasWidth = 500;

c.height = canvasHeight; var ctx = c.getContext("2d");

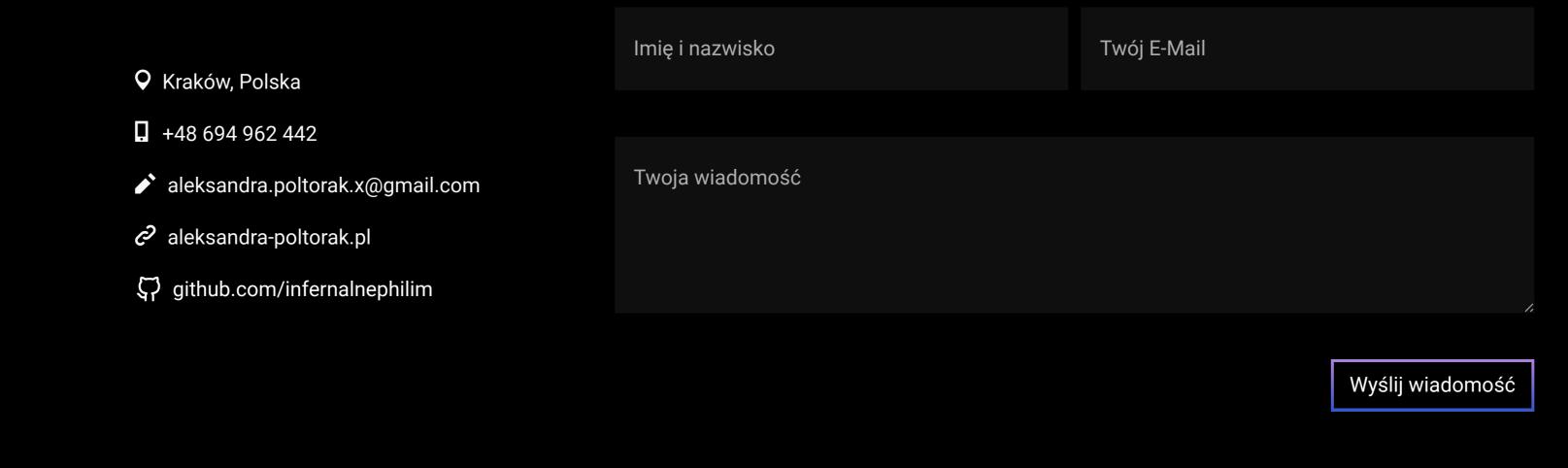
## PORTFOLIO





## KONTAKT

Skontaktuj się ze mną



Na tabliczce jest napisane: "Nie jest umarłym ten który spoczywa wiekami, nawet śmierć może umrzeć wraz z dziwnymi eonami."