



Unity Developer

Ewelina Jurkiewicz

Otwarta na pracę zdalną lub relokację



606 915 608



1522 Lucens, Szwajcaria



jrkwelina@gmail.com



<https://www.linkedin.com/in/ewelina-jurkiewicz/>



<https://www.eveline-cpp.ch/>

– KOMPETENCJE –

C/C++/C#

Zasady programowania obiektowego, implementacja metod, zarządzanie pamięcią

Architektura oprogramowania

Znajomość różnych struktur oprogramowania stosowanych w projektowaniu aplikacji

UI/UX

Tworzenie mockupów z uwzględnieniem projektowania uniwersalnego. Narzędzia: Figma

Oprogramowania naukowe

R - Programowanie do obliczeń statystycznych, SciLab – modelowanie i symulacje

Unity

Tworzenie i manipulacja : modelami 3D, animacjami, teksturami, obiektami i dźwiękiem

Zasady zarządzania projektem

Agile, Scrum, Kanban
Narzędzia : Jira i GitHub Projects

Tworzenie dokumentacji

Znajomość dokumentacji dotyczącej wytwarzania oprogramowania.
Narzędzia: LaTeX/Microsoft Office/Libre Office

Cyberbezpieczeństwo

Zautomatyzowane testy penetracyjne i analiza podatności. Narzędzia: KaliLinux i Greenbone

IDE/Kontrola wersji

Programowanie i zarządzanie kodem
Narzędzia: Visual Studio i GitHub

SQL

Znajomość podstawowych struktur i komend
Narzędzia: MySQL, phpMyAdmin

Matematyka stosowana

Geometria, algebra liniowa, teoria sterowania, algorytmy i struktury danych

– PROJEKTY –

Aplikacja Echo Room we współpracy z Apico SA, Lucens

03/2024 Aplikacja Echo Room służy jako symulator redukcji echa w biurach. Pozwala tworzyć pomieszczenia biurowe z elementami konstrukcyjnymi, w tym panelami akustycznymi oraz oceniać stosunek powierzchni absorbującej do całkowitej powierzchni pomieszczenia. Umożliwia także wirtualne spacerować po biurze z odsłuchem różnicy w rewerberacji dźwięku. Projekt opracowano we współpracy z Apico SA, moja rola obejmowała określanie wymagań klienta, projektowanie, implementację, testowanie i dokumentację. Najistotniejszym systemem jest rewerberacja dźwięku zależna od łącznej powierzchni paneli w pomieszczeniu. Celem aplikacji jest wizualizacja montażu, poprawa komunikacji z projektantami wewnątrz i szybka ocena minimalnej powierzchni absorbującej.

Loteria Lotto

11/2023 Gra jest symulatorem popularnej gry loterii, w której gracz może losować 6 liczb z zakresu od 1 do 42, zgodnie z zasadami prawdziwej loterii. Gracz może przejść przez cały cykl gry, zrestartować go lub wstrzymać podczas rozgrywki. Po wylosowaniu wszystkich kul, wyniki loterii są wyświetlane w porządku rosnącym.
To niezależny projekt, w którym stworzyłam: studio gier w przestrzeni 3D, maszynę losującą oraz kule z teksturami odpowiadającymi ich numerom. Zastosowane systemy: rutyny odliczające czas do przetrasowania kulek i rozpoczęcia losowania liczb, elementy interfejsu użytkownika sterowane za pomocą skryptów, takie jak pola tekstowe, przyciski, suwaki, scenariusz gry: Start, Wstrzymaj, Restart, algorytm Sortowania przez Wybieranie do sortowania wylosowanych numerów kul.

– JĘZYKI –

Francuski

B1

Angielski

C1

Polski

ojczysty

– EDUKACJA –

03/2024 – obecnie

Magister z Informatyki : Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie , Polska
Kierunek : Cyberbezpieczeństwo
Praca magisterska : Studium możliwości wykorzystania silnika Unity i technologii VR w stworzeniu symulacji medycznej do zakładania szwów.

10/2013 – 10/2016

Licencjat z Matematyki : Uniwersytet Stefana Kardynała Wyszyńskiego w Warszawie, Polska
Charakterystyka : Matematyka stosowana w informatyce

– CERTYFIKATY –

05/2024

Certyfikat Game design, Fundacja Lublin GameDev

08/2023 – 12/2023

Certyfikat Unity Certified User Programmer, Unity Technologies

08/2023 – 09/2023

Attestation Szkoła języka francuskiego : Swiss Private Academy