



Kamil Miklaszewski

Gameplay Programmer / Technical Designer

 kamilmiklaszewski1@gmail.com

 <https://github.com/kmiklaszewski1>

 [+48788823215](tel:+48788823215)

 <https://kmiklaszewski1.github.io/#>

Student Game Development specjalizujący się w projektowaniu i wdrażaniu mechanik oraz UI/UX w Unity i Unreal Engine. Rozwijam umiejętności programistyczne poprzez kursy online (C++, C#, Python) i korzystam z AI do szybkiego prototypowania. Chcę rozwijać się jako Gameplay Programmer lub Technical Designer, skupiając się na realizacji własnych koncepcji i efektywnej organizacji pracy zespołu.

Doświadczenie

Planowanie i organizacja pracy zespołu - tworzenie i zarządzanie grafikami ochrony oraz koordynacja powierzonych zadań.

Komunikacja - codzienna współpraca z ludźmi, rozwiązywanie konfliktów i sytuacji kryzysowych.

Odpowiedzialność i efektywność - z doświadczenia w ochronie, realizacja i pilnowanie jakości wykonywania zadań, dbanie o szczegóły - zarówno w pracy fizycznej, jak i administracyjnej.

Inicjatywa - inicjatywa projektowa, proponowanie usprawnień, wdrażanie własnych rozwiązań, aktywne uczestnictwo w realizacji celów zespołu lub firmy - zarówno w pracy ochroniarza, jak i w trakcie projektów na uczelni

Dyscyplina i wytrwałość - doświadczenie zdobyte podczas wykonywania pracy w systemie 12/24h, która wymagała koncentracji, odporności na stres oraz wykonywania zadań przez dłuższy czas, także "Crunch" mi nie jest straszny.

Umiejętności miękkie

Praca zespołowa, kreatywność, rozwiązywanie problemów, komunikacja, organizacja pracy własnej i zespołu, inicjatywa projektowa, umiejętność uczenia się nowych technologii i doskonalenia kompetencji technicznych

Edukacja

Collegium Da Vinci w Poznaniu

Studia licencjackie (obecnie na 3-cim roku)

Kierunek: Game Development
2022 - obecnie

Ośrodek Szkoleniowy Centrum Nauki i Biznesu "Żak"
Czerwiec 2022 **Certyfikat - ukończenie kursu**
"Zarządzanie zasobami ludzkimi"

Projekty

Where's my remote? - Unity/C# - 2025 - Gameplay Programmer / Technical Designer

- C# gra VR oferująca zabawę w szukaniu pilota do TV oraz robienia bałaganu w danym pomieszczeniu

Carrot Heist - Unity/C# - 2024/2025 - Game Developer / Technical Designer

- Pixelowa przygodówka w C#, inspirowana klasyczną kooperacyjną platformówką "Ogień i Woda"

Umiejętności twarde

C++

C#

Unity

Git

Github

UE5