



Kamil Miklaszewski

Gameplay Programmer / Technical Designer



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



<https://github.com/kmiklaszewski1>

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

Recepcjonista / Ochrona - Nivea Poznań (Hunters) - luty 2025 - obecnie

- Obsługa recepcji, kontakt z klientem, zarządzanie dokumentacją i systemami dostępu, praca w MS Office, komunikacja po angielsku
- Monitorowanie obiektu, kontrola procedur bezpieczeństwa, obsługa systemów technicznych oraz reagowanie na zdarzenia kryzysowe
- Rozwijanie kompetencji: koordynacja zespołu, praca pod presją, wielozadaniowość - kluczowe w pracy projektowej gamedev

Pracownik Ochrony Fizycznej - Inter Group Security | Sierpień 2023 - Luty 2025

- Zarządzanie systemami bezpieczeństwa i monitoringiem obiektu - wzmacnia umiejętności pracy pod presją i multitaskingu
- Szybkie podejmowanie decyzji w dynamicznych sytuacjach - bezpośrednio aplikowalne do game designu i decision-making w grze
- Responsabilność za zasoby i procedury - przygotowuje do roli Technical Designera, gdzie trzeba zarządzać złożonością systemu gry
- Komunikacja i koordynacja z zespołem - soft skills na przyszłość lead designera

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