

Łukasz Kubicki

Unity Developer

Jestem deweloperem Unity z ponad 8-letnim doświadczeniem, w tym 4 lata komercyjnie. Moją pasją jest tworzenie gier – mam doświadczenie w projektach VR i mobilnych, skupiając się na immersji, czytelnej architekturze i skalowalnym kodzie. Bardzo dobrze znam C# i szybko uczę się nowych technologii, co pozwala mi sprawnie odnajdywać się w dynamicznym środowisku gamedevu. Po pracy rozwijam własne gry i regularnie biorę udział w game jamach. Szukam możliwości rozwoju w branży gamedev, by tworzyć ambitne i dopracowane gry.

Kontakt

telefon
501731957

email
kubicki.lukasz98@gmail

linkedin
[linkedin.com/in/kubickilukasz/](https://www.linkedin.com/in/kubickilukasz/)

github
github.com/kubickilukasz

Doświadczenie zawodowe

itSilesia – Unity Developer

07-2021 – 06-2025

URBAN Guitar – aplikacja mobilna

- Implementacja systemu lekcji, statystyk użytkownika oraz integracja systemu płatności
- Optymalizacja interfejsu użytkownika i doświadczenia (UI/UX) z uwzględnieniem responsywności na różnych rozdzielczościach urządzeń mobilnych
- Ścisła współpraca z zespołem projektowym (designerzy) oraz backend developerami

Aplikacja szkoleniowa VR

- Implementacja interakcji użytkownika w oparciu o OpenXR
- Opracowanie modułu generowania raportów z przebiegu sesji treningowych
- Tworzenie rozwiązań zoptymalizowanych pod wymagania platformy PC VR

Vending Machine – aplikacja VR/MR

- Implementacja interakcji VR z wykorzystaniem OpenXR
- Wdrażanie funkcji rozszerzonej rzeczywistości (AR) z użyciem Meta SDK
- Obsługa i integracja Spatial Anchors dla precyzyjnego pozycjonowania obiektów w przestrzeni

Carports Configurator

- Implementacja dynamicznej generacji konstrukcji carportów w czasie rzeczywistym
- Optymalizacja wydajności graficznej oraz zarządzania danymi projektowymi
- Tworzenie responsywnego i intuicyjnego UI/UX
- Współpraca z zespołem grafików 3D oraz programistami backendu

Zestaw aplikacji interaktywnych dla firmy Famur S.A.

- Implementacja efektów wizualnych w celu zwiększenia atrakcyjności prezentacji
- Projektowanie i wdrażanie interfejsu użytkownika (UI/UX) oraz interakcji VR
- Dostosowanie aplikacji do obsługi ekranów dotykowych i specyfiki środowisk targowych

BELL VR – aplikacja VR

- Implementacja interakcji VR z wykorzystaniem OpenXR
- Wdrożenie systemu oceny i weryfikacji umiejętności użytkownika w środowisku wirtualnym
- Projekt dostosowany do potrzeb szkoleniowych branży przemysłowej

Rectus – aplikacja AR

- Aplikacja pokazowa z wykorzystaniem AR na platformę Android.
- Implementacja synchronizacji aplikacji mobilnej z aplikacją na komputery osobiste.
- Wykorzystanie narzędzia Vuforia Engine do wykrywania znacznika i umiejscowienie obiektu w AR.

Multiplicalia – Unity Developer praktyki

03-2017

- Implementacja modularnego systemu zapisu z obsługą serializacji danych.
- Rozwój logiki audio, w tym zarządzanie efektami dźwiękowymi i muzyką w grze.

Technologie

Unity
C#
Addressables
Shader Graph
HLSL
Unity Profiler
JIRA
Figma
Git (Gitlab, Github)
LFS
Visual Studio
OpenXR
MetaXR
Vuforia
AR Foundation
Postman
UniTask
ML-Agents
DoTween
Vuforia
R3
Unity Promises
Blender
UniRx
Linq

Umiejętności

Samodzielne rozwiązywanie problemów
Komunikacja zespołowa
Krytyczne myślenie
Dbałość o jakość i czytelność kodu
Praca zespołowa
Znajomość wzorców projektowych
Znajomość algorytmów

Języki

Polski (ojczysty)
Angielski (C1)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO).

Łukasz Kubicki

Unity Developer

Contact

telefon

501731957

email

kubicki.lukasz98@gmail

linkedin

[linkedin.com/in/kubickilukasz/](https://www.linkedin.com/in/kubickilukasz/)

github

github.com/kubickilukasz

Edukacja

Politechnika Śląska, Wydział Automatyki, Elektroniki i Informatyki

03-2022 – 11-2023

Magister inżynier

- Specjalizacja "Interaktywna Grafika Komputerowa".
- Praca dyplomowa "Parametryczne metody proceduralnego generowania modelu lochów".
- Koło naukowe "SKN Grafiki Wizji i Gier Komputerowych" jako przewodniczący.

Politechnika Śląska, Wydział Automatyki, Elektroniki i Informatyki

10-2018 – 02-2022

Inżynier

- Praca dyplomowa "Implementacja gry 3D dla osób starszych z użyciem czujnika wizyjnego Azure Kinect". Technologii Azure Kinect DK do wykrywania postaci i implementacji mechanik gry.
- Uczestnictwo w PBL o temacie "Zastosowanie czujników sztucznej inteligencji do pomiaru głębokości w rehabilitacji funkcji poznawczych osób starszych".
- Uczestnictwo w kole naukowym "SKN Grafiki Wizji i Gier Komputerowych".

Zainteresowania

Gry Komputerowe

Wirtualna Rzeczywistość

Papierowe Gry RPG

Piesze Wędrówki

Game Design

Dodatkowe Projekty

RobospaceVR

04-2025 – teraz

- Gra VR oparta na interaktywnym sterowaniu statkiem w kosmosie i walce z przeciwnikami.
- Implementacja systemu interakcji VR.
- Optymalizacja aplikacji pod platformy Oculus Quest.
- Tworzenie efektów cząsteczkowych i shader'ów.
- Programowanie AI przeciwników.
- Tworzenie modeli 3D.

Beelzebuzz Company

07-2025

Gra stworzona na Hello GameJam 2025. Gra zajęła 2. miejsce.

- Programowanie mechanik rozgrywki oraz UX/UI
- Projektowanie gry i jej mechanik

Freski Uśpionych Szybów i Ocalone Narracje

05-2025

- Gra stworzona w 24 godziny na 14C game jam 2025. Gra zajęła 2 miejsce.
- Implementacja mechaniki gry.
- Implementacja UI/UX.

Hamscream

12-2022

Gra stworzona w 24 godziny na BIT Festival 2022 w Gliwicach. Gra zajęła 2 miejsce.

- Implementacja mechanik gry.
- Implementacja UI/UX.

Slime Slayer

03-2022 – 06-2022

Gra stworzona na "Zespołowe Tworzenie Gier Komputerowych 2022" w Łodzi, zajmując top 3 w kategorii Design.

- Kierowanie zespołem.
- Implementacja AI przeciwnika.
- Implementacja UI/UX.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO).