CV

Michał Popielarz

E-mail: [**michael010pl@gmail.com**](mailto:michael010pl@gmail.com)

Telefon: **516 483 295**

## Data urodzenia: 13.10.1995 Miejscowość: Szczytno

Rozwój, poznawanie nowych technologii, praca nad ciekawymi projektami.

# DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE

12.2018 – 02.2020 (1 rok 3 mies.)

**Unity Developer** Billennium Olsztyn

# WYKSZTAŁCENIE

02.2018 – obecnie (3 lata 1 mies.)

### Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

Kierunek: informatyka

Specjalizacja: Projektowanie Systemów Informatycznych i Sieci Komputerowych Poziom wykształcenia: magister

10.2014 – 02.2018 (3 lata 5 mies.)

### Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

Kierunek: informatyka Specjalizacja: Ogólna

Poziom wykształcenia: inżynier

ZNAJOMOŚĆ JĘZYKÓW

**angielski:** poziom średnio zaawansowany

**polski:** poziom ojczysty

# UMIEJĘTNOŚCI

* Znajomość języka C# na poziomie średnio-zaawansowanym
* Znajomość technologii ASP NET na poziomie średnim
* Zrozumiałość wzorca MVC
* Znajomość silnika „Unity” na poziomie średnio- zaawansowanym
* Znajomość framework’u VR/AR "Vuforia”
* Podstawowa znajomość programu do modelowania i renderowania „Blender”
* Podstawowa znajomość programu do tworzenia grafiki wektorowej „Inkscape”
* Znajomość programu do tworzenia tekstur „Materialize” (wykorzystywany m.in. w grze „Uncharted”)

SZKOLENIA, KURSY, CERTYFIKATY

06.2013

**B2 First**

Organizator: Cambridge Assessment English

ZAINTERESOWANIA

Tworzenie gier komputerowych/mobilnych opartych na silniku Unity, gra na instrumentach muzycznych, chińskie sztuki walki.

PROJEKTY

* Projekt „BillGuide” rozwijany w firmie Billennium, jako aplikacja wdrażająca grywalizację, oraz usprawniająca pozyskiwanie informacji o pracownikach wewnątrz firmy – projekt składał się z dwóch części – aplikacji mobilnej na system Android oraz iOS na framework’u vuforia, aplikacja umożliwiała skanowanie kodu QR; w zależności od przeskanowanych danych JSON (kod QR) oraz informacji z end-point’u wyświetlany był ekran informacji w przestrzeni trójwymiarowej nałożonej na widok z kamery telefonu użytkownika. Interakcja dokonywana była poprzez gesty wykonywane palcem, główne informacje wyświetlane na ekranie dotyczyły grup w firmie, opisu pracownika, jego danych (email, stanowisko itp.) oraz ludzi podporządkowanych pod danego lidera zespołu. Drugim zastosowaniem aplikacji było wyświetlenie trójwymiarowego awatara użytkownika. Awatar był modyfikowalny za pomocą aplikacji WebGL, dodatkowe ubiory, animacje, efekty można było odblokować za pomocą wirtualnej waluty, docelowo odblokowywanej za zasługi w firmie – obydwie aplikacje napisane były na silniku Unity w języku C#.
* Projekt gry „Cirpong” jako własna, komercyjna gra na system Android (w produkcji) - napisana na silniku Unity w języku C#.
* Projekt gry „Rule The Furniture” jako część praktyczna pracy dyplomowej – trójwymiarowa gra zręcznościowo-logiczna na system Android oparta na silniku Unity.
* Projekt gry „Pretty Fly of a Fat Guy” stworzony na potrzeby uczestnictwa maratonu programistycznego „GameLake Jam” organizowanego przez firmę NetLand.
* Projekt „BillCar” jako podstawa zaliczenia przedmiotu „Projekt zespołowy” – aplikacja ułatwiająca transport pracowników firmy z ich domów do oddziału bądź odwrotnie; powstała w języku C# w technologii ASP NET, na architekturze MVC.
* Projekt zaliczeniowy przedmiotu „Przedmiot fakultatywny” – aplikacja umożliwiająca dzieleniem się notatkami między studentami z możliwością komentowania oraz oceniania zamieszczonych notatek; powstała w języku C# w technologii ASP NET, na architekturze MVC.
* Projekt dystrybutora taksówek jako podstawa zaliczenia przedmiotu „Inżynieria oprogramowania”
* Projekt rezerwacji oraz sprzedaży biletów w kinie jako podstawa zaliczenia przedmiotu „Projektowanie Systemów Informatycznych”
* Projekt odtwarzacza muzyki; napisanego w języku C# na wzorcu WPF.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji (zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 roku o ochronie danych osobowych (Dz. Ustaw z 2018, poz. 1000) oraz 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).