

# Curriculum Vitae

## Dane Osobowe

---

**Imię i nazwisko:** Łukasz Marcin Czyżycki  
**Data urodzin:** 24.10.1991  
**Miejsce zamieszkania:** Kraków, Polska  
**Numer telefonu:** +48 ■■■ ■■■ ■■■  
**E-Mail:** mail@lczyzycki.pl

## Doświadczenie

---

### 09.2018 – Obecnie

#### Programista Gier – 7Levels

- Programowanie i pomoc w designie systemów i elementów rozgrywki (C#, Unity)
- Praca z Nintendo Switch, Xboxem One i Steamem, pod kątem optymalizacji, debugowania, jak i wykorzystywania natywnych SDK i usług sieciowych tych platform
- Portowanie gier stworzonych w Unity na Nintendo Switch

### 06.2017 – 08.2018

#### Główny Programista – Flying Wild Hog Kraków

- Kierowanie zespołem do ośmiu programistów
- Modyfikowanie silnika Unreal Engine 4 według potrzeb zespołu i integrowanie modyfikacji z nowymi wydaniem silnika
- Programowanie systemów i elementów rozgrywki

### 03.2016 – 05.2017

#### Programista Rozgrywki i Sieci – Flying Wild Hog Kraków

- Programowanie systemów i elementów rozgrywki (C++ i Blueprints)
- Odpowiedzialność za warstwę sieciową projektu (programowanie, stabilizacja, edukacja zespołu)

### 06.2014 – 02.2016

#### Główny Programista – EVERYDAYiPLAY

- Kierowanie zespołem do pięciu programistów
- Opracowywanie rozwiązań i zarządzanie zespołem podczas sytuacji kryzysowych
- Programowanie klienta i strony serwerowej gry (głównie C#)
- Integracja z API platform usługowych

**09.2013 – 05.2014**

**Programista Gier – EVERYDAYiPLAY**

- Programowanie klienta i strony serwerowej gry w C#
- Programowanie strony serwerowej gry w PHP
- Projektowanie baz danych MySQL i programowanie procedur

**07.2013 – 08.2013**

**Praktykant Programowania Gier – EVERYDAYiPLAY**

- Programowanie klienta i strony serwerowej gry w C#

## **Wykształcenie**

---

**09.2010 – 02.2014**

**Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie**

**Inżynier Informatyki**, Wydział Elektrotechniki, Automatyki, Informatyki i Inżynierii Biomedycznej

Praca dyplomowa: „Modelowanie ruchu postaci 2D za pomocą kości.”

## **Języki**

---

**Polski**

Język ojczysty

**Angielski**

Płynny w mowie i piśmie, certyfikat FCE (poziom B2)

## **Umiejętności**

---

- Bardzo dobra znajomość języka C# i silnika Unity
- Bardzo dobra znajomość języka C++ i silnika Unreal Engine 4
- Bardzo dobra znajomość systemów kontroli wersji Git i Perforce
- Dobra znajomość języków programowania HLSL, PHP, Python, Java i SQL
- Podstawowa znajomość języków programowania JavaScript, ObjectiveC, ActionScript i Bash
- Obsługa oprogramowania: TeamCity, Jenkins, Docker, Jira, Redmine, Stash, Bitbucket Server, Rider i Visual Studio
- Znajomość SDK: Nintendo Switch, Steam, Xbox One, Facebook, Google Play, iOS i DeltaDNA
- Umiejętność pracy pod presją
- Umiejętność kierowania zespołem programistów
- Umiejętność pracy w zespole

## **Zainteresowania**

---

- Gry komputerowe i planszowe
- Literatura
- Piłka nożna
- Filmy i seriale