



## EDUKACJA

TECHNIKUM NR 1 W DOBCZYCACH  
Technik Informatyk  
2013-2017

UNIWERSYTET JAGIELLOŃSKI  
FAIS, Informatyka Stosowana  
2017-2018

WYŻSZA SZKOŁA EKONOMII I INFORMATYKI W KRAKOWIE  
Informatyka i Ekonometria, specjalność Projektowanie  
i produkcja gier komputerowych  
2018-teraz

## JĘZYKI

ANGIELSKI - POZIOM B2  
Nauka w toku podczas zajęć na uczelni oraz w życiu  
codziennym przez czytanie dokumentacji, poradników  
etc.

## AKTYWNOŚĆ W GAMEDEVIE

Udział w game jamach:

- Ludum Dare - 4 razy
  - Public Domain Game Jam
  - Cyberpunk Game Jam
  - A game by its cover Game Jam
  - Screensaver Game Jam
- 2013-2017

Na Międzyszkolnym Festiwal Informatycznym  
organizowanym przez Krakowski Park Technologiczny  
prezentowałem się dwukrotnie z projektami:

- "Bouncy Grandma" - prototyp rytmicznego platformera run'n'gun 2016
- "ALONE" - prototyp gry RTS zawierający sztuczną sieć neuronową jako AI - nagroda "Top10" 2017

Ciągle rozwijam swoje projekty gier webowych i  
desktopowych - [gamedev portfolio](#)

## OSIĄGNIĘCIA/CERTYFIKATY

- Grand Prize Winner at Google Code-In 2014 Global Contest
- Microsoft MTA 98-361: SoftDev Fundamentals
- Microsoft MTA 98-375: HTML5 App development fundamentals

# MARIUSZ OBAJTEK

## CV na stanowiska juniorskie gamedev

+48 787 998 938

Lipnik 230, 32-412 Wiśniowa

[muciojad@gmail.com](mailto:muciojad@gmail.com)

Wiek: 21

## DOŚWIADCZENIE

### GAMEPLAY DESIGN

Brak profesjonalnego doświadczenia. Rozwijałem kilkanaście amatorskich projektów gier, dla których projektowałem główne mechanizmy rozgrywki

### IMPLEMENTACJA MECHANIZMÓW ROZGRYWKI

Bazując na moich design docach, wdrażałem stopniowo mechanikę w około 12 własnych grach

### BUG HUNTING

Jako jednoosobowy zespół dbałem o każdy szczegół w swoich projektach (trochę mniej w game jamowych). Lokalizowanie bugów i blockerów oraz ich łatanie bywało moim chlebem powszednim w czasie szlifowania projektów.

## TECHNOLOGIE

### C++ | C#+WPF/XAMARIN



Początkujący

### HTML5/CSS



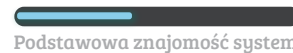
Garść stron internetowych wykonanych przy użyciu HTML5

### VISUAL STUDIO



Spędziłem w środowisku VS ogrom godzin pisząc gry i programy przy użyciu C++/C#

### GIT/JIRA



Podstawowa znajomość systemu GIT(commit, push, squash etc.) oraz epizod z platformą raportowania błędów Jira (używana podczas konkursu Google Code-In 2014)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w mojej ofercie pracy dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych osobowych z dnia 29,08,1997, dziennik Ustaw Nr 133 Poz.883)

## ZAINTERESOWANIA

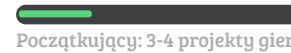
GRY KOMPUTEROWE

PIŁKA NOŻNA

SCI-FI & KSIĄŻKI HISTORYCZNE

ASTRONOMIA

### JAVASCRIPT/PHASERJS



Początkujący: 3-4 projekty gier przeglądarkowych wykonane przy użyciu JS (w połączeniu z PhaserJS, okazjnie PIXI.js oraz AllegroJS)

### UNITY 2017 + C#



Średnio-zaawansowany: kilka wykonanych projektów na studia (2d & 3d)

### SQL



Początkujący: znajomość podstaw projektowania baz danych oraz składni T-SQL

### PRODUKCJA MUZYKI



Hobbystycznie wyprodukowałem ponad 40 utworów różnych gatunków, które ukazały się na dużych muzycznych kanałach YouTube oraz SoundCloud