



EMILIAN SKOCZYLAS

UNITY DEVELOPER



DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE

Unity Developer

11.2024 - OBECNIE

DA Games OÜ

Kontynuacja pracy nad projektem Legends of Elysium – rozwój istniejącego kodu w Unity, backendu i modułu sieciowego. W nowym zespole objąłem większą odpowiedzialność za dostarczane moduły oraz koordynowałem proces portowania gry na platformę Steam. Rozszerzyłem także zakres działań technicznych w tym optymalizację, współpracę z zespołami UI i QA.

Unity Developer

04.2021 – 10.2024

Prime Bit Games

Jako Unity Developer realizowałem projekty obejmujące zarówno rozwój mechanik, implementację interfejsu użytkownika, jak i integrację gier z warstwą sieciową oraz zewnętrznymi wtyczkami. Pracując w metodyce Agile, zarządzałem zarówno własnymi zadaniami, jak i pracą zespołu programistów. Bezpośredni kontakt z klientami pozwolił mi rozwinąć kompetencje miękkie oraz pogłębić doświadczenie w obszarze zarządzania projektami.

Junior / Intern Unity Developer

08.2020 – 10.2020

Prime Bit Games

W ramach praktyk studenckich uczestniczyłem w rozwoju mobilnej gry 2D, wspierając zespół w zadaniach związanych z implementacją nowych mechanik, tworzeniem animacji oraz testowaniem. Zdołałem pierwsze komercyjne doświadczenie w pracy nad pełnym cyklem produkcji gry mobilnej.

UMIEJĘTNOŚCI I TECHNOLOGIE

- Bardzo dobra znajomość silnika Unity oraz doświadczenie w wydawaniu gier na różne platformy
- Umiejętność pisania czystego i skalowalnego kodu w języku C#
- Doskonałe umiejętności współpracy, skuteczna komunikacja ze współpracownikami oraz innymi zespołami
- Technologie: **Unity, C#, Photon, Zenject, ASP.NET, Git, JIRA, JavaScript**

SZKOLENIA I PRELEKCJE

- Prowadzenie szkoleń z tworzenia gier w Unity na zlecenie Techni School
- Realizacja prelekcji na wydarzeniu Cyberiada w Krakowie na temat programowania w Unity, połączona z konsultacjami grupowymi
- Wystąpienie jako prelegent podczas T3G – wykład o wzorcach projektowych w C# oraz mentoring uczestników game jamu

PODSUMOWANIE

Mid Unity Developer z ponad 4-letnim doświadczeniem komercyjnym w tworzeniu gier na różne platformy. Brałem udział w projektach obejmujących zarówno rozwój mechanik rozgrywki, integrację systemów sieciowych oraz narzędzi i bibliotek programistycznych. Moją wiedzę z zakresu C# i Unity chętnie dzielę się z innymi pasjonatami jako prelegent i mentor. Z łatwością odnajduję się zarówno w zespołach, jak i samodzielnej realizacji zadań.

EDUKACJA

Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie

04.2021 – 09.2022 mgr
Cyberbezpieczeństwo

10.2017 – 03.2021 inż.
Informatyka Stosowana
spec: Inżynieria gier komputerowych

KONTAKT

Lokalizacja Telefon
Rzeszów, Polska +48 535 151 472

Email
skoczylasemilian@gmail.com

Portfolio LinkedIn

JĘZYKI

Polski – ojczysty Angielski – B2