

ROBERT WESOŁY

UE GENERALIST / TECHNICAL DESIGNER

Korzystam z Unreal Engine od początku roku 2020. Przez ten czas rozwijałem się w niniejszym silniku graficznym na wielu płaszczyznach tj. Programowanie w Blueprints, UI Design, Level/Art Design, Tworzenie animacji klasycznych i proceduralnych, Praca na frameworkach, tekstuowanie obiektów.

Najbardziej komfortowo czuję się programując rozgrywkę w blueprintsach jako Technical Designer.

Cały czas chcę się rozwijać pod skrzydłami osób lepszych ode mnie, potrafię pracować pod presją czasu oraz w zespole.

PROJEKTY

2023.11 - 2023.12 - [Github Game off - \(Programming Lead\)](#)

2023.09 - [Epic Games Mega.jam - \(Developer\)](#)

2022.10 - [Epic Games Creep it Real Challenge \(Wyróżnienie\)](#)

2022.09 - [Epic Games Mega.jam \(solo\)](#)



KONTAKT

☎ (+48) 506 214 530

✉ robertwesoly@headfurygames.pl

🌐 www.headfurygames.pl

WYKSZTAŁCENIE

STUDIA I STOPNIA INŻ. INFORMATYKI
WSIZ COPERNICUS WE WROCŁAWIU
UZYSKANY TYTUŁ INŻYNIERA
PRACA INŻYNIERSKA:

[TWORZENIE PROCEDURALNYCH ANIMACJI Z WYKORZYSTANIEM KINEMATYKI ODWROTNEJ ORAZ SYSTEMU CONTROL RIG W SILNIKU GRAFICZNYM UNREAL ENGINE](#)

PORTFOLIO

[HTTPS://KNGPARADOX.ITCH.IO/](https://kngparadox.itch.io/)

[HTTPS://WWW.HEADFURYGAMES.PL/PORTFOLIO/](https://www.headfurygames.pl/portfolio/)



Headfurygames



Itch.io

UMIEJĘTNOŚCI

- Programowanie obiektowe: Python, C++, C#
- Programowanie w Blueprints
- GAS framework
- Prototypowanie rozgrywki
- Teksturowanie
- Blocking, Level & Art Design
- Angielski B2, biegły w mowie i piśmie
- Znajomość Trello, Monday i Jira
- Source control: Git, Perforce

KWALIFIKACJE

- Prawo jazdy kat. B
- Ukończone kursy [CISCO](#) i [AWS](#)

SOFT SKILLS

- Kreatywność
- Organizacja i możliwość pracy zdalnej
- Komunikatywność i teamwork

HOBBY

- Sport (Boks)
- Chodzenie po górach
- Gry (Najbardziej Survival, Adventure, RPG)