

Filip Lichonczak

Lokalizacja : Rzeszów, Poland

Data urodzin : 14 Marca 2000



Profil zawodowy

Niedawny absolwent studiów magisterskich z projektowania gier komputerowych na Staffordshire University ze specjalizacją w projektowaniu poziomów, systemów rozgrywki oraz doświadczeń narracyjnych. Biegły w Unreal Engine (Blueprints), Unity (C#), Blenderze i pakiecie Adobe. Udowodnione umiejętności przywódcze jako Kierownik Projektu i Główny Projektant przy zespołowych projektach gier. Pasjonat tworzenia wciągających, emocjonalnych doświadczeń gracza w grach z bogatą fabułą w stylu AAA. Otwarty na relokację i pracę zdalną.

Doświadczenie Zawodowe

Menager Testów Software

Bury

Styczeń 2026 - Teraz

- Planowanie, koordynowanie i zarządzanie działaniami testowania kwalifikacyjnego oprogramowania SWE.6 zgodnie z wymaganiami Automotive SPICE.
- Definiowanie i utrzymywanie strategii testowania oprogramowania, planów testów, specyfikacji testów i harmonogramów testów.
- Koordynowanie działań testowych w zespołach ds. rozwoju, integracji, inżynierii systemów i jakości.
- Zapewnienie pokrycia testami i identyfikowalności pomiędzy wymaganiami oprogramowania, przypadkami testowymi i wynikami testów.
- Zarządzanie wykonywaniem testów, śledzeniem defektów, analizą i rozwiązywaniem problemów w trakcie fazy kwalifikacji oprogramowania.
- Przeglądanie i zatwierdzanie przypadków testowych, procedur testowych, wyników testów i raportów kwalifikacyjnych.
- Monitorowanie postępu testów, wskaźników KPI jakości, ryzyka, problemów i zależności, regularne raportowanie statusu interesariuszom projektu.

Kierownik Projektu

Segritude Games

Czerwiec 2024 - Kwiecień 2025

- Prowadzenie 40-osobowego interdyscyplinarnego zespołu przy tworzeniu kompletnego projektu gry, za pomocą metodologii hybrydowej scrum i kanban.
- Projektowanie głównych systemów rozgrywki oraz poziomów otwartych światów za pomocą Unreal Engine 5 oraz narzędzi jak Photoshop i Gaea.
- Nadzór nad odczuciami rozgrywki, mechanikami reakcji gracza i optymalizacją oraz interfejsami gracza z wykorzystaniem Unreal Engine Blueprints, UE C++ oraz Figma.
- Tworzenie procesów pracy z użyciem Jira i Miro dla usprawnienia produkcji.



Umiejętności

Design & Narrative

- Gameplay Systems Design
- Level Design
- Narrative Integration
- UI/UX
- Game Feel Design
- Prowadzenie dokumentacji
- Player Feedback Analysis

Narzędzia & Silniki Gier

- Unreal Engine4/5 (Blueprints)
- Unity (C#)
- Blender
- Adobe Photoshop
- Figma
- Jira
- IBM JAZZ
- Confluence
- GitHub
- Source Tree
- GitLab
- Miro
- Autodesk Revit
- SolidWorks
- Gaea



Doświadczenie Zawodowe

Projektant Gier

IUP scheme - Staffordshire University

Czerwiec 2024 - Lipiec 2024

- Współpraca w 6-osobowym zespole przy projektowaniu mechanik, poziomów i przebiegu rozgrywki za pomocą Unreal Engine 5 dla projektu MechHead nagrodzone w Tiga Game Awards. Projektowanie i testowanie nowych mechanik za pomocą Unreal Engine Blueprints oraz tworzenie stosownej dokumentacji.
- Skupienie na opinii graczy, responsywności i iteracyjnym doskonaleniu z wykorzystaniem Microsoft Forms oraz narzędzi optymalizacji Unreal Engine do testów, analizy rozgrywki oraz poziomów.

Wykładowca (niepełny etat)

Staffordshire University

Styczeń 2024 - Maj 2024

- Wsparcie podczas zajęć laboratoryjnych i tutoriali dla studentów licencjackich w dziedzinie programowania. Wsparcie przy projektach symulacji fizyki zawieszenia pojazdów w projektach wykorzystujących Unity, oraz przy projektowaniu gier i narzędzi w wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości za pomocą Unity oraz Unreal Engine dla PC oraz urządzeń mobilnych.
- Udzielanie wskazówek i opinii dotyczących projektowania i tworzenia gier

Główny projektant

1 UP scheme - Staffordshire University

Czerwiec 2023 - Lipiec 2023

- Zarządzanie zespołem projektantów poziomów i mechanik przy tworzeniu gry MentalBlock.
- Kierowanie rozwojem koncepcji projektu, mechanik podstawowych i spójnej wizji projektowej.
- Nadzór nad UI, odczuciami rozgrywki i pętlami satysfakcji gracza.

Projekt & Zespół

- Zarządzanie Projektem
- Metodologia pracy Agile
- Zarządzanie zespołem
- Kolaboracja
- Tworzenie raportów

Wykształcenie

Magister Nauk Ścisłych – Projektowanie Gier Komputerowych (z wyróżnieniem)

Staffordshire University

2023 - 2024

- Projektowanie systemów rozgrywki dla gier PC oraz konsol, z przeprowadzaniem symulacji działania systemów.
- Zaawansowane projektowanie gier dla PC oraz konsol z wykorzystaniem Unity oraz Unreal Engine 5. Prowadzenie dokumentacji projektowej oraz przeprowadzanie testów jakościowych i przygotowywanie raportów projektowych.
- Optymalizacja i projektowanie odczuć rozgrywki w oparciu o percepcję widza i techniki manipulacji odczuciami odbiorcy.
- Zarządzanie projektami i metody badań z wykorzystaniem metod Waterfall, Scrum i Kanban.

Licencjat Nauk Ścisłych - Projektowanie i Programowanie Gier Komputerowych (z wyróżnieniem)

Staffordshire University

2020 - 2023

- Indywidualny projekt technologiczny na temat tworzenia wirtualnych, otwartych światów z zastosowaniem technik z games design oraz urban design. Analiza otwartych światów i ich potrzeb z naciskiem na łatwą i prawidłową nawigację.
- Zaawansowane projektowanie poziomów gier jednoosobowych i wieloosobowych dla poziomów typu linear oraz open-world. Tworzenie diagramów oraz map do dokumentacji za pomocą Adobe Photoshop oraz Microsoft PowerPoint, oraz blockout-ów i w pełni wymodelowanych poziomów.
- Skrypty AI do gier. Wykorzystanie wiedzy z zakresu matematyki do wykonywania obliczeń wektorowych w celach tworzenia AI sterującego przeciwnikami. Tworzenie map logicznych w celu tworzenia projektu i koncepcji działania AI oraz analiza działania bardziej skomplikowanych modeli sztucznej inteligencji takich jak Neural Networks.
- Tworzenie prostych silników do gier za pomocą języka C++ łącznie z projektowaniem fizyki ruchu gracza, kolizji oraz prostych przeciwników AI.



Referencje

- Dostępne na życzenie

Informacje kontaktowe

- flichonczak@gmail.com
- +44 7716836382
- +48 791264991
- [LinkedIn](#)
- [Portfolio](#)