

Filip Lichonczak

Lokalizacja : Rzeszow, Poland

Data urodzin : 14 March 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

Kierownik Projektu Segritude Games

Czerwiec 2024 - Kwiecień 2025

- Prowadzenie 40-osobowego interdyscyplinarnego zespołu przy tworzeniu kompletnego projektu gry.
- Projektowanie głównych systemów rozgrywki oraz poziomów zintegrowanych narracyjnie.
- Nadzór nad odczuciami rozgrywki, mechanikami reakcji gracza i optymalizacją.
- Tworzenie zwinnych procesów z użyciem Jira i Confluence dla usprawnienia produkcji.

Projektant Gier

1UP scheme - Staffordshire University

Czerwiec 2024 - Lipiec 2024

- Współpraca w 6-osobowym zespole przy projektowaniu mechanik, poziomów i przebiegu rozgrywki.
- Skupienie na opinii graczy, responsywności i iteracyjnym doskonaleniu.

Wykładowca (niepełny etat) Staffordshire University

Styczeń 2024 - Maj 2024

- Wsparcie podczas zajęć laboratoryjnych i tutoriali dla studentów licencjackich.
- 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 prototypu gry.
- Kierowanie rozwojem koncepcji, mechanik podstawowych i spójnej wizji projektowej.
- Nadzór nad UI, odczuciami rozgrywki i pętlami satysfakcji gracza.

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
- Confluence
- GitHub
- Source Tree
- GitLab
- Miro
- Autodesk Revit
- SolidWorks

Wykształcenie

Magister Nauk Ścisłych – Projektowanie Gier Komputerowych (z wyróżnieniem)

Staffordshire University

2023 – 2024

- Projektowanie systemów rozgrywki
- Zaawansowane projektowanie gier
- Optymalizacja i odczucia rozgrywki
- Zarządzanie projektami i metody badań

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

Staffordshire University

2020 – 2023

- Indywidualny projekt technologiczny
- Zaawansowane projektowanie poziomów
- Skrypty AI do gier
- Skrypty i zaawansowane silniki 3D



Projekt & Zespół

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

Referencje

- Dostępne na życzenie

Informacje kontaktowe

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