Krzysztof Szymon Pławski

Senior Unity Developer · C# · VR · PC i konsole

E-mail: plawski.k07@gmail.com | LinkedIn: linkedin.com/in/krzysztof-plawski

Lokalizacja: Wielka Brytania — gotowy do relokacji do Polski (okolice Krakowa)

Dostępność: okres wypowiedzenia 2 miesiące · praca hybrydowa lub zdalna

PROFIL

Senior Unity Developer z ponad **9-letnim doświadczeniem w C#**, w tym ponad **7 lat tworzenia i wydawania aplikacji VR i gier wieloplatformowych w Unity**. Specjalizuję się w **modułowej, luźno powiązanej (decoupled) architekturze** systemów gry i UI — od przebudowy HUD i archiwum wiadomości w **PowerWash Simulator 2** po nagradzany port **PowerWash Simulator VR**.

Dostarczam funkcjonalności na **PC, PS5, PS4, Nintendo Switch / Switch 2, Xbox Series X/S i Meta Quest**, pełnię rolę opiekuna technicznego wydań aktywnie rozwijanego tytułu i **zarządzam dwoma programistami**. Biegle posługuję się językiem polskim i angielskim — chcę wnieść pełen zakres doświadczenia do zespołu Unity w Polsce.

KLUCZOWE KOMPETENCJE

- **Unity i C#:** Unity 2020 – 6.3, modułowa, luźno powiązana (decoupled) architektura (SOLID, clean code), Scriptable Objects, Addressables, Unity Package Manager
- **Narzędzia edytora i biblioteki:** Odin Inspector, DOTween, własne okna i inspektory edytora
- **Grafika i UI:** URP, Shader Graph, Amplify Shader Editor, UGUI (Canvas), UI Toolkit
- **Multiplayer:** Netcode for GameObjects, Unity Multiplayer Services, Photon PUN2, tryb splitscreen
- **VR:** Meta Quest, optymalizacja CPU/GPU (Application SpaceWarp, Fixed Foveated Rendering, optymalizacja poziomów), lokomocja, dźwięk przestrzenny (FMOD), interakcja fizyczna
- **Wydajność i debugowanie:** Unity Profiler, Frame Debugger, Physics Debugger, RenderDoc, narzędzia platformowe; diagnozowanie crashów, zawieszeń i wycieków pamięci
- **Testy i CI/CD:** testy Edit Mode i Play Mode, mocki, Jenkins
- **Platformy:** PC (Steam, Epic Games Store, Microsoft Store), PS5, PS4, Nintendo Switch / Switch 2, Xbox Series X/S, Meta Quest; obsługa dev-kitów
- **Wydania i przywództwo:** przełożony dwóch programistów, zarządzanie gałęziami (Git) i wydaniami, code review, mentoring, prowadzenie dyskusji architektonicznych, współpraca z Art, Design, QA i produkcją
- **Języki i narzędzia:** C#, C++, Python, JavaScript · Unreal Engine 4 · GitLab, GitHub (projekty własne), Fork, Rider, Jira, Confluence, Miro

DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE

FuturLab — **VR Programmer → Senior Programmer (awans w 2023)** — *09/2021 – obecnie*

PowerWash Simulator (17 mln graczy), PowerWash Simulator VR, PowerWash Simulator 2 · Unity, C# · PC (Steam, Epic Games Store, Microsoft Store), PS5, PS4, Nintendo Switch / Switch 2, Xbox Series X/S, Meta Quest

- **Port VR:** jedyny programista portu PowerWash Simulator VR przez pierwsze 18 miesięcy (zespół urósł później do pięciu osób); gra zdobyła nagrodę Best UK Mixed Reality Game (VR, AR, XR) na Ukie Awards 2024 i weszła do finału Best VR/AR/XR/MR Game na TIGA Awards 2024.
- **Optymalizacja Meta Quest:** podniosłem płynność z niestabilnych 20 do stabilnych 90 kl./s, optymalizując CPU i GPU (Application SpaceWarp, Fixed Foveated Rendering) oraz same poziomy (frustum culling, panoramiczne zrzuty otoczenia 360°, sprite'y 2D zamiast odległej geometrii, LOD-y, łączenie meshy), bez wycinania czegokolwiek z gry podstawowej.
- **UI diegetyczne (VR):** zaimplementowałem całe UI diegetyczne w PowerWash Simulator VR i zaprojektowałem wysuwany zegarek szybkiego dostępu (postęp zlecenia, stan konta, wiadomości, reset wysokości, zmiana stylu lokomocji); system opóźnionego wyświetlania wiadomości, wibracja haptyczna i ikona powiadomień sprawiają, że gracz nie przegapi żadnej wiadomości.
- **Multiplayer (VR):** zaimplementowałem multiplayer w PowerWash Simulator VR: kooperację opartą na pokojach na Photon PUN2, z autorytatywnym serwerem — 2 graczy w trybie kariery i 6 w trybie swobodnym.
- **Komfort i immersja w VR:** port oferuje teleportację i płynny ruch, tryb arm swinger, obrót skokowy i płynny, grę na stojąco i siedząco z hybrydowym kucaniem (prawdziwym lub przyciskiem) oraz tryby dla leworęcznych i praworęcznych; wiele dźwięków zastąpiono przestrzennymi wariantami w FMOD.
- **Archiwum wiadomości (PWS2):** zbudowałem ekran, na którym gracz może ponownie przeczytać każdą otrzymaną wiadomość; korzysta z zaprojektowanych przeze mnie modułowych sekwencji wiadomości (Scriptable Objects) i systemu okien wiadomości, dzięki czemu nie wymagał zmian w istniejących systemach.
- **Architektura HUD:** przebudowałem HUD z zakodowanych na sztywno odwołań na niezależne kontrolery i widżety wielokrotnego użytku (toasty, menu kołowe, paski postępu, notyfikacje postępu mycia i zarobków, przyciski kontekstowe), odpowiadając za ich kod i animacje UI. Przebudowa pozwoliła zespołowi prototypować UI i ekrany bez zmieniania istniejącej logiki, co według mojej oceny zaoszczędziło tygodnie pracy.
- **Wiadomości fabularne:** przebudowałem system wiadomości fabularnych, tworząc rozwiązanie oparte na ScriptableObjectach, które dało designerom pełną swobodę twórczą.
- **Narzędzia dla designerów:** zbudowałem narzędzia edytora do zarządzania myjkami, ich końcówkami i skórkami, głównie dla PowerWash Simulator 2 — konfiguracje zajmujące 5–15 minut sprowadziły się do kilku kliknięć.

- **Uznanie branży (PWS2):** gra nominowana do dwóch nagród BAFTA Games Awards 2026 (Family, British Game) i na shortliście Ukie Awards 2026 (UK Game of the Year, Best UK Console Game).
- **Zawartość zdalna:** zaprojektowałem wczytywanie zawartości przez Addressables oraz zabezpieczenia serwera zasobów, w tym zdalne wyłączanie żądań po stronie serwera.
- **Wydania i stabilność:** jako Tech Branch Owner (techniczny opiekun gałęzi wydania i dużych aktualizacji) prowadziłem scalanie gałęzi i dbałem o integralność buildów; usuwałem zawieszenia, crashe, wycieki pamięci, błędy UI oraz trybu offline, multiplayer i splitscreen.
- **Audyt regresji (PWS2):** przeprowadziłem z QA i Data Analystem analizę przyczyn powracających błędów na podstawie danych z Jiry i GitLaba; jej wyniki Head of Tech i leadzi wykorzystują obecnie do planowania zmian.
- **Dev-kity i dokumentacja:** zarządzałem dev-kitami PS5, PS4, Switch 2 i Xbox oraz napisałem dla studia dokumentację zasad pracy na gałęziach i ewidencji sprzętu.
- **Zarządzanie zespołem:** jako przełożony bezpośredni dwóch programistów wspierałem ich rozwój — jednego z nich poprowadziłem od poziomu juniora niemal do poziomu seniora.
- **Mentoring:** prowadziłem code review, uczyłem dobrych praktyk architektonicznych (SOLID, clean code) i organizowałem sesje dzielenia się wiedzą.

Lampada Digital Solutions Ltd **VR Developer** *06/2019 – 09/2021*

Dawniej SeedVR · Pół etatu w ostatnim roku studiów, następnie pełny etat · Aplikacje szkoleniowe VR oraz rozwiązania VR, AR i 360° dla klientów · Unity, C#

- Zaprojektowałem i zbudowałem rozbudowaną aplikację szkoleniową VR — od określenia zakresu po implementację.
- Tworzyłem luźno powiązane (decoupled) systemy dystrybuowane jako pakiety Unity Package Manager, które przyspieszały kolejne projekty.
- Budowałem własne okna i inspektory edytora Unity, zastępując minuty ręcznej pracy projektantów jednym kliknięciem.
- Prowadziłem spotkania z klientami, określałem zakres i dostarczałem mniejsze projekty VR, AR i 360°; zarządzałem backlogiem i sprintami w Jirze.
- Wideo z projektami, przy których pracowałem: youtube.com/watch?v=IvTRK7X6uOc

SeedVR **Stażysta, VR Software Developer** *06/2018 – 06/2019*

Staż w ramach studiów (3. rok) · Aplikacja szkoleniowa VR i prototypy VR/AR · Unreal Engine 4, C++, Unity, C#

- Unowocześniłem stary, nieudokumentowany projekt Unreal Engine 4 — asymetryczną aplikację szkoleniową VR dla straży pożarnej w Wielkiej Brytanii, która zaczynała jako projekt studencki: usunąłem 200–300 błędów buildu, skracając jego czas z 8 do 1,5 godziny.
- Za pomocą profilerów UE4 znalazłem wąskie gardło w GPU — kilka bardzo kosztownych shaderów i ustawień graficznych; zmniejszyłem obciążenie GPU o 60% i uzyskałem płynne 90 kl./s, poprawiając jakość grafiki.
- Rozwijałem aplikację szkoleniową VR w UE4 i C++ oraz zaprojektowałem i dostarczyłem kilka prototypów VR i AR w Unity.

PROJEKTY POBOCZNE

A Little Lost (2021): asymetryczna gra VR · parse-nips.itch.io/a-little-lost

Inne projekty własne: wykorzystanie Unity DOTS (ECS, Job System).

WYKSZTAŁCENIE

University of Hull *2016 – 2020*

BSc (Hons) Computer Science for Games Development with an Industrial Placement — informatyka ze specjalizacją w tworzeniu gier, studia I stopnia z praktyką w branży. Ocena: **First Class** (najwyższa klasa dyplomu).

- **Praca dyplomowa:** modułowa, konfigurowalna i wydajna symulacja roju (swarm) w Unity — tysiące niezależnie działających agentów.
- Prezentacja niezależnych badań nad architekturami przetwarzania równoległego dla audytorium ok. 30 osób.
- Stypendium Achievement Scholarship (dwa lata z rzędu).

DODATKOWE INFORMACJE

- **Game jamy:** 4 zwycięstwa w 5 startach w 24-godzinnym „Three Thing Game” (2017–2019) jako lider 4–7-osobowego zespołu Parse(Nips); — kompletna gra z trzech losowych haseł w 24 godziny. Gry: parse-nips.itch.io.

Języki

Polski – ojczysty
Angielski – poziom rodzimego użytkownika (C2)

Zainteresowania

Podróże, rysowanie i szkicowanie, łyżwiarstwo, jazda na rolkach, siłownia, eksperymentowanie z programowaniem.

Referencje dostępne na życzenie.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji, zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 (RODO). Wyrażam również zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w celu przyszłych procesów rekrutacyjnych.