

Maciej Kozowski

Programvarearkitekt

Warsaw, Poland

+48 536 566 124

✉ maciej.kozlowski@gmail.com

in maciej-kozlowski



Sammendrag

Svært erfaren programvarearkitekt med nesten 20 års bransjeeerfaring. Spesialområde er spillprogrammering, med profesjonell bruk av Unity3D i over 15 år, siden versjon 2.x. Har jobbet på tvers av flere felt fra mobil- og konsollspill til AR-hjelpeverktøy for kirurgi, bankapplikasjoner og medisinske systemer. Har håndtert forretningsutvikling for flere produkter. En rask lærer med evnen til å se helhetsbildet, og en omtenkssom mentor som gjerne deler kunnskap med de rundt seg.

Erfaring

10.2025–nå **MEWB**, *Senior programvareingeniør, Programvarearkitekt, Warsaw*

Systemarkitektur og implementering i TypeScript og JavaScript for et medisinsk system. Integrasjon med Aidbox (FHIR). Teknologiforskning og prototyping. Kodegjennomgang.

10.2023–09.2025 **Orbital Knight**, *Senior programvareingeniør, Programvarearkitekt*

Oppgaveestimering og prosjektplanlegging. Implementering av nettverkssystemer. AR-arkitekturintegrasjon for VisionOS. Systemarkitektur og implementering i C#, C++, og Unreal Blueprints. Spillprogrammering i C# og Unreal Blueprints. Prosjekter: Spire Blast, Uannonsert spill.

02.2021–07.2023 **Educational Entertainment One**, *CTO, Programvarearkitekt*

Rammeverk design. Spill- og gamification-design. Oppgaveestimering og prosjektplanlegging. UI-implementering. Systemarkitektur og implementering i C#. Spillprogrammering i C#. Kodegjennomgang. Prosjekt: Miami English.

06.2020–02.2021 **Charactr**, *Programvarearkitekt*

Systemarkitektur og implementering i C#. Augmented Reality-programmering i C#. Spillprogrammering i C#. Kodegjennomgang. Prosjekt: Fable Storytelling.

11.2018–12.2019 **Immotef**, *Programvarearkitekt*

Prototyping og implementering av tilpassede VR/AR-løsninger i C# og C++. Systemarkitektur og implementering i C# og C++. Augmented Reality-programmering i C# og C++. Kodegjennomgang. Prosjekter: Augmented Reality-programvare for fabrikker og detaljhandelskunder.

10.2015–08.2017 **HoloSurgical**, *Programvarearkitekt*

Systemarkitektur og implementering i C++. Augmented Reality-motorprogrammering i C++/OpenInventor. Visuell sporing og registrering av objekter med C++/Optitrack Motive. Medisinsk databehandling i C++. Kodegjennomgang. Prosjekter: Augmented Reality-programvare for kirurger.

06.2014–08.2015 **Direct Communication**, *Prosjektleder*

Systemarkitektur og implementering i C# og Swift. Microsoft Office plugin-programmering i C#. Presentasjonsmotor i HTML5 og JavaScript. Bedrifts- og detaljhandelsprogrammering i Swift. Prosjekt: Presentasjonsprogramvare.

11.2012–06.2014 **InFullMobile**, *Programvarearkitekt*

Bedrifts- og detaljhandelsprogrammering i Objective-C.
Verktøysett-programmering i Ruby og Python. CI-oppsett og administrasjon med Jenkins. Adobe CS6/CC plugin-utvikling i C++ og IDML. Kodegjennomgang. Prosjekter: Programvare for telekom- og bankselskaper, publiseringspakke for nettbrett.

08.2011–nå **Born Lucky Games**, *Eier, Hovedutvikler*

Spilldesign. Systemarkitektur og implementering i C#, C++, Objective-C, Swift, og Lua. Spillprogrammering i C#, Objective-C, Python, Swift, og Lua. Verktøyprogrammering i C#, C++, og Python. Prosjekter: Roarr! The Adventures of Rampage Rex, flere kontraktsprosjekter.

12.2010–06.2011 **Lightcraft**, *Senior utvikler*

Verktøy- og VFX-programmering i C++, CUDA, og Python. Prosjekt: GPU-basert etterprosesseringsverktøy for filmer.

03.2010–10.2010 **Techland**, *Utvikler*

Motorprogrammering i C++. Spillprogrammering i C++. Prosjekter: Nail'd, internt utviklet motor.

03.2007–12.2009 **Snapdragon Games / Moonbyte Games**, *Utvikler / Hovedutvikler*

VFX- og fysikkmotorutvikling i C++. Verktøyprogrammering i Python. Wii-spillutvikling i C++. Spillprogrammering i C#. Prosjekter: Kore Gang, Wedding Planner, Buddy Vokabel, Das Duell, Mr Nik's Kart Racing, Mummy Game.

03.2006–03.2007 **10Tacle Mobile**, *Utvikler*

Spillprogrammering i C++. Verktøyprogrammering i C# og Lua. Prosjekter: Boulder Dash Rocks, Secret Files: Tunguska.

Kompetanse

Programmeringsspråk	C#, C++, C, Objective-C, Swift, JavaScript, TypeScript, Python, Lua
Spillmotorer	Unity3D, Unreal Engine, Godot
Rammeverk & Verktøy	.NET Framework, Docker, REST API, Git, Jira, Confluence, Blender
Spesialiseringer	Spillutvikling, AR/VR, Systemarkitektur, VFX-programmering, Konsoll- & mobilspill

Språk

Polsk	Morsmål
Engelsk	Fullstendig profesjonell kompetanse