



Jon Biegalski

Jestem kreatywną osobą designerską z umiejętnościami w wielu elementach tworzenia gier.



+48 577 359 880



jon.biegalski@gmail.com



www.yonish.xyz

Umiejętności

- Unity
- C#
- Git
- Blender
- Adobe Premiere
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- C++
- OBS & Streamlabs
- Restream
- Język angielski (płynnie)

Hobby

- Disc Golf
- Gry karciane i planszowe
- Gry fabularne



Doświadczenie zawodowe

Big Cheese Studio - Game Designer (2022 - 2024)

Underdose, Cooking Simulator: Sushi

Obowiązki:

- Design i balans mechanik i systemów w grze
- Narrative Design - współpraca z Writerami, implementacja dialogów, wstępne zarysy fabuły i worldbuildingu
- Praca w silniku, tworzenie assetów w silniku
- Tworzenie i update'owanie dokumentacji projektowej.

Mechanistry - Junior Game Designer (2020 - 2022)

Timberborn

Obowiązki:

- Design i balans mechanik i systemów w grze
- Prototypowanie i implementacja mechanik w grze
- Playtesting i naprawianie błędów
- Tworzenie i balansowanie map
- Livestreamy na Twitchu, YouTube, Facebooku, etc.

Microsystem - Specjalista ds. Projektu (2019 - 2020)

Projekt INZNAK

Obowiązki:

- Design i stworzenie od zera aplikacji w Unity
- Zapewnienie odpowiednich specyfikacji w projekcie

Big Boss Battle - Recenzent gier (2019 - 2021)

Obowiązki:

- Pisanie recenzji i tekstów na temat gier komputerowych
- Praca z redaktorami by zapewnić jakość tekstów
- Używanie WordPress do publikacji artykułów

Muse Games - Prezentacja gier (2018 - 2019)

Prezentowanie na targach:

- Games Anglia 2018 (Hamsterdam)
- EGX Rezzed 2019 (Embr, Hamsterdam)
- Casual Connect London 2019 (Hamsterdam)



Edukacja

Games Technology BSc, 1st with Honours

Coventry University (2015-2019)

Wybrane przedmioty:

- Advanced Games Programming
- Games and AI
- Concept Development for Games Design