

Ivan Hoina – Unity Game Developer

Lokalizacja: Warszawa, Polska | Praca zdalna

Telefon:

Email: hoina.ivan@gmail.com

Portfolio: <https://just0simon.github.io>

GitHub: <https://github.com/Just0Simon>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/ivan-hoina/>

Podsumowanie Zawodowe

Unity Game Developer z ponad 3-letnim doświadczeniem w tworzeniu gier mobilnych i PC. Specjalizacja w grach hyper-casualowych, programowaniu rozgrywki, tworzeniu interfejsów użytkownika oraz optymalizacji wydajności.

Doświadczenie Zawodowe

Unity Developer – Wild Wild Group, Praca zdalna | Sie 2025 – Paź 2025

Rozwijałem i publikowałem gry hyper-casualowe na iOS, zarządzając pełnym cyklem produkcyjnym od koncepcji i prototypowania po optymalizację i wydanie w App Store. Implementowałem mechaniki rozgrywki, interfejsy użytkownika oraz integrowałem zewnętrzne SDK. Optymalizowałem gry pod kątem wydajności i urządzeń mobilnych.

Unity Developer – Zespół Game Jam, Praca zdalna | Sty 2025 – Lut 2025

Koordynowałem zespół pięciu osób w celu stworzenia prototypu horroru FPP z zagadkami logicznymi w warunkach czasowych. Implementowałem podstawowe mechaniki rozgrywki i ściśle współpracowałem z projektantami oraz artystami. Dostarczyłem w pełni grywalny prototyp w terminie game jamu.

Unity Developer – EJAW, Praca zdalna | Paź 2024 – Sty 2025 | projekt

Utrzymywałem i aktualizowałem istniejące projekty Unity, wypuszczając aktualizacje w Google Play Store. Naprawiałem problemy po migracji oraz aktualizowałem SDK do najnowszych wersji. Poprawiłem stabilność projektu i zapewniłem płynne funkcjonowanie po aktualizacjach platformy.

Unity Developer – Samozatrudnienie, Praca zdalna | Wrz 2022 – Paź 2024

Rozwijałem osobiste projekty gier (3D Runner, Local Multiplayer Arena z Netcode for GameObjects) oraz uczyłem Unity nastolatków, rozszerzając wiedzę techniczną w zakresie różnych gatunków gier i platform.

Unity Game Developer – 24Play, Kijów | Lut 2022 – Wrz 2022

Rozwijałem ponad 8 gier hyper-casualowych we współpracy z projektantami i kierownikami projektów. Implementowałem mechaniki rozgrywki, UI, animacje, integracje SDK, optymalizowałem wydajność mobilną i wydawałem komercyjnie.

Umiejętności Techniczne

Mobile Game Development, iOS Development, Android Development, Unity, C#, OOP, SOLID, Data Structures, Dependency Injection, Netcode for GameObjects, Unity Physics, UI Canvas, Animations, Tweening, Shader Graph, Unity Game Services, Firebase, Mobile Performance Optimization, Git

Umiejętności Miękkie

Rozwiązywanie problemów, praca zespołowa, komunikacja, adaptacyjność, mentoring, samodzielność, odpowiedzialność

Wykształcenie

Magister z Systemów Informatycznych i Technologii – Państwowy Uniwersytet Technologii Informatycznych i Komunikacyjnych, Kijów | 2026

Języki

Ukraiński ojczysty, Angielski B1, Polski B1