

e-mail: [milosz@kosobucki.pl](mailto:milosz@kosobucki.pl)  
Tel. kom.: (+48) 608 661 424

# MIŁOSZ KOSOBUCKI

## *Curriculum Vitae*

### Doświadczenie

#### *Zatrudnienie*

- 2019.05 – ...     **Setapp Sp. z o.o.** — Service Delivery Manager
- 2016.02 – ...     **Setapp sp. z o.o.** — Scrum Master w produktach webowych i mobilnych. Udział w kształtowaniu procesów rozwoju oprogramowania w firmie. Wsparcie działu sprzedażowego w ocenie potencjalnych projektów. Udział w zespole zmiany biznesowej opartym o metodologię [Evidece-Based Change](#).
- 2015.08 – 2016.02     **Setapp sp. z o.o.** — Scrum master/developer. Rozwój projektów VR:
- **Escape Velocity** jedna z pierwszych aplikacji na silniku UE4 w sklepie Oculus Mobile. Role: developer, Scrum Master.
  - **Neverout** dobrze przyjęta gra logiczna na Gear VR. Role: Scrum Master, testowanie, zarządzanie wydaniem.
- 2013.11 – 2015.08     **Dark Stork Studios** — team leader/developer.  
Programowanie gry komputerowej na silniku Unreal Engine 4 (UE4) i techniczne zarządzanie projektem.  
Po dołączeniu do projektu szybkim zdobyciu wiedzy na temat UE4 byłem jednym z inicjatorów wykonawców wdrożenia ustrukturyzowanego procesu wytwarzania produktu przy użyciu frameworka Scrum dostosowanego do branży gier komputerowych.  
W trakcie finalnej produkcji, do moich obowiązków należały:
- Zarządzanie procesem w grupie 5-6 programistów gry w roli Scrum Mastera.
  - Zbieranie i zarządzanie wymaganiami od interesariuszy projektu. Wstępna ocena nakładu pracy, planowanie wydań i sprintów.
  - Wdrożenie i zarządzanie systemami CI i CD.
  - Wdrożenie i administracja zestawem narzędzi deweloperskich firmy Atlassian.
  - Koordynowanie współpracy z zewnętrznymi dostawcami technologii.
  - Codzienny rozwój i projektowanie kluczowych komponentów produktu.
- 2012.08 – 2013.10     **Samsung Electronics** — junior software engineer.  
Debugowanie i rozwój aplikacji i sterowników kernelowych w Linuksowych urządzeniach wbudowanych (Set-top-box).  
Rozwój aplikacji diagnostycznej na STB z wykorzystaniem Qt4 i QML.  
Przeprowadzanie audytu oprogramowania open source w celu uniknięcia problemów licencyjnych.  
Tworzenie dokumentów z formalnymi wymaganiami dla aplikacji diagnostycznej na STB.

## Doświadczenie (continued)

2010.09 – 2012.08      **Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Wydział Matematyki i Informatyki** — administrator. Byłem członkiem pięcioosobowego zespołu, który utrzymywał i rozwijał wydzieloną infrastrukturę informatyczną. Obsługiwaliśmy i konfigurowaliśmy m.in. urządzenia sieciowe wydziału, około 200 stacji roboczych z systemami Windows i GNU/Linux Ubuntu, około 30 serwerów z systemami Windows, GNU Linux i VMWare. Świadczyliśmy również wsparcie techniczne dla pracowników wydziału i studentów

## Umiejętności

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Administracja           | Zaawansowana administracja debianowymi dystrybucjami systemu GNU/Linux.<br>Podstawowa administracja stacjami roboczymi i serwerami Windows.<br>Podstawowa administracja domeną Active Directory                                                                                                                   |
| Programowanie           | Narzędzia developerskie Atlassian: Jira, Confluence, FishEye, Crucible, Bamboo, Bitbucket<br><b>Znaczące doświadczenie:</b> C/C++, C++11, system budowania CMake<br><b>Podstawowe doświadczenie:</b> C#, Python, PowerShell, ASP.NET Core MVC (podstawowe umiejętności)<br>Systemy kontroli wersji: git, Perforce |
| Biblioteki i frameworki | Biblioteki GUI: GTK+, Qt, QML<br>Silniki gier: Unreal Engine 4<br>Programowanie kart graficznych przy użyciu <b>OpenCL</b> i <b>CUDA</b><br>Podstawowe programowanie grafiki 3D w OpenGL, GLSL i NVIDIA Cg                                                                                                        |
| Prawo                   | Dobra znajomość zagadnień związanych z licencjami open-source                                                                                                                                                                                                                                                     |

## Edukacja

|             |                                                                                                                                                                                                 |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2010 – 2012 | <b>Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu,</b><br>Wydział Matematyki i Informatyki<br>studia magisterskie na kierunku informatyka                                                         |
| 2007 – 2010 | <b>Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu,</b><br>Wydział Matematyki i Informatyki<br>studia licencjackie na kierunku informatyka<br>Specjalność: Algorytmika i Inżynieria Oprogramowania |

### *Działalność dodatkowa*

|                   |                                                                                                                                    |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2012.03 – 2012.07 | Przewodniczący Koła Naukowego Obliczeń Równoległych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza CUDaKi                                      |
| 2011.09 – 2012.01 | Ukończony kurs online Stanford University — Uczenie Maszynowe<br>Ukończony kurs online Stanford University — Sztuczna Inteligencja |
| 2010 – 2012       | Ukończone semestry 1–4 kursu Cisco Certified Network Associate                                                                     |

### *Certyfikaty*

|         |                                                       |
|---------|-------------------------------------------------------|
| 2017.08 | Professional Scrum Master II                          |
| 2017.07 | Professional Scrum Master I                           |
| 2010    | IBM Certified Database Associate — DB2 9 Fundamentals |

## Inne

### *Języki*

|           |                         |
|-----------|-------------------------|
| Polski    | Język ojczysty          |
| Angielski | Biegły w mowie i piśmie |

### *Zainteresowania*

|               |                                                                                              |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Związane z IT | Ruchy wolnego oprogramowania i open source, grafika komputerowa, systemy niskopoziomo-<br>we |
| Inne          | rozwój nauki i techniki, sporty motorowe, kuchnia                                            |

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji zgodnie z Ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883.