

MIŁOSZ KOSOBUCKI

Curriculum Vitae

Doświadczenie

Zatrudnienie

- 2022.09 – ... **Klarälvdalens Datakonsult AB** — Team Leader. Zarządzanie ośmioosobowym zespołem developerów i pracowników administracyjnych:
- Planowanie miesięcznego przydziału pracowników do projektów zgodnie z potrzebami i umiejętnościami pracowników
 - Monitorowanie satysfakcji i potrzeb członków zespołu i adekwatna pomoc
 - Udzielanie informacji zwrotnej członkom zespołu na podstawie informacji od kierowników projektów i innych osób w organizacji
 - Doradztwo w zakresie rozwoju umiejętności
- Udział w długofalowym planowaniu przydziału pracy zgodnie z nadchodzącymi projektami.
- 2019.12 – ... **Klarälvdalens Datakonsult AB** — Senior Software Engineer & Project Manager. Rozwój projektów C++/Qt różnej wielkości dla klientów m.in. w sektorach logistycznym, medycznym, i rozrywkowym. w charakterze programisty. Doradztwo technologiczne dla kadry zarządzającej. Zarządzanie i tech leadership w projektach dla klientów.
- Monitorowanie zakontraktowanego budżetu, terminów jakości i komunikacji
 - Doradztwo dla zespołu programistycznego w zakresie podziału zadań i priorytetyzacji
 - Utrzymywanie relacji z klientem i raportowanie postępów. Oferowanie up-sellingu i cross-selling według potrzeb.
 - Monitorowanie zobowiązań kontraktowych
 - Organizowanie zasobów do projektu i zarządzanie bazą wiedzy
 - Przygotowywanie danych do fakturowania
- Wsparcie techniczne zespołu sprzedażowego. Estymacja projektów.
- 2019.05 – 2019.11 **Setapp Sp. z o.o.** — Service Delivery Manager. Zarządzanie zespołem developerów i zapewnianie im wsparcia w zadaniach operacyjnych. Zapewnianie jakości usług dostarczanych klientom przez firmę (rozwój i utrzymanie oprogramowania) i dopasowywanie ich do potrzeb klientów. Utrzymywanie codziennych relacji z klientami. Upselling i cross-selling usług. Pomoc członkom zespołu w rozwoju zawodowym.
- 2016.02 – 2019.12 **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](#).

Doświadczenie (continued)

- 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.
- 2010.09 – 2012.08 **Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Wydział Matematyki i Informatyki** — administrator. Byłem członkiem pięcioosobowego zespołu, który utrzymywał i rozwijał wydziałową 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
- Wybrane projekty*
- 2016 – ... **QuadrantUI** – współzałożyciel i developer projektu middleware do interfejsów użytkownika w grach wideo opartego o Qt Quick i QML wraz z integracją z Unreal Engine 4.
<https://quadrantui.com>
- 2011.09 – 2012.04 **CLIPT - OpenCL Image Processing Toolkit** — współautorstwo niewielkiej aplikacji w toolkitie GTK+, w której zaimplementowane zostały różne algorytmy przetwarzania obrazów na kartach graficznych przy użyciu OpenCL.
<https://github.com/MiKom/cliprt>
- 2009 – 2012 **Silnik 3D Vorticity** — eksperymentalny silnik 3D. Jestem współautorem podsystemu IO silnika. Przeniosłem silnik z systemu budowania Visual Studio na CMake i stworzyłem port części silnika zależnych od platformy dla środowiska XWindows, co umożliwiło uruchomienie go na systemie GNU/Linux.

Doświadczenie (continued)

<https://github.com/MiKom/vorticity>

Umiejętności

Administracja	Zaawansowana administracja debianowymi dystrybucjami systemu GNU/Linux. Podstawowa administracja stacjami roboczymi i serwerami Windows. Podstawowa administracja domeną Active Directory Narzędzia developerskie Atlassian: Jira, Confluence, FishEye, Crucible, Bamboo, Bitbucket
Programowanie	Znaczne doświadczenie: C/C++, C++11, system budowania CMake Umiarkowane doświadczenie: C++14/17, C#, Python, PowerShell Podstawy: ASP.NET Core MVC, Rust
Systemy kontroli wersji	git, Perforce
Biblioteki i frameworki	Biblioteki GUI: GTK+, Qt, QML Silniki gier: Unreal Engine 4 Programowanie kart graficznych przy użyciu OpenCL i CUDA
Prawo	Podstawowe programowanie grafiki 3D w OpenGL, GLSL i NVIDIA Cg Dobra znajomość zagadnień związanych z licencjami open-source

Edukacja

2010 – 2012	Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Wydział Matematyki i Informatyki studia magisterskie na kierunku informatyka
2007 – 2010	Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Wydział Matematyki i Informatyki studia licencjackie na kierunku informatyka Specjalność: Algorytmika i Inżynieria Oprogramowania

Działalność dodatkowa

2012.03 – 2012.07	Przewodniczący Koła Naukowego Obliczeń Równoległych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza CUDAKi
2010 – 2012	Ukończone semestry 1–4 kursu Cisco Certified Network Associate

Certyfikaty

2021.04	The Qt Company Certified Qt and QML Developer
2017.08	Professional Scrum Master II
2017.07	Professional Scrum Master I

Inne

Języki

Polski	Język ojczysty
Angielski	Biegły w mowie i piśmie

Inne (continued)

Zainteresowania

Związane z IT	Ruchy wolnego oprogramowania i open source, grafika komputerowa, systemy niskopoziomo-
Inne	we 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.