



## **Patryk Stanisław Widuliński**

### **Wykształcenie**

W czerwcu 2012 ukończył Technikum Informatyczne w Zespole Szkół Ponadgimnazjalnych w Białogardzie ze średnią ocen 5.21 i uzyskał tytuł zawodowy technika informatyka.

W marcu 2016 uzyskał tytuł zawodowy inżyniera na Politechnice Koszalińskiej na kierunku Informatyka, w specjalności Programowanie systemów automatyki. Praca dyplomowa inżynierska nosiła tytuł „Kompilator mikroasemblera dla zadanej struktury mikroprocesora”. Średnia

ocen ze studiów I stopnia wyniosła 4.98.

W czerwcu 2017 obronił pracę magisterską pod tytułem „Symulator graficzny systemu mikroprocesorowego współpracujący z kompilatorem”, uzyskując tytuł zawodowy magistra inżyniera na Politechnice Koszalińskiej. Średnia ocen ze studiów II stopnia wyniosła 5.0.

### **Doświadczenie zawodowe**

W styczniu 2011 odbył praktykę zawodową w Urzędzie Miasta i Gminy Karlino jako asystent informatyka w Dziale ds. Promocji i Współpracy z Zagranicą.

W sierpniu 2014 za pośrednictwem firmy CEPRIN odbył praktykę zawodową w firmie Kospel S.A. jako programista odpowiedzialny za kompletne przepisanie kodu źródłowego sterownika PLC z języka C na język C++ oraz oprogramowanie modułu HMI z wykorzystaniem frameworku Qt.

### **Działalność dodatkowa**

W roku 2008 w celu rozwoju umiejętności programowania rozpoczął prace nad rozbudowanym projektem systemu przeciwko oszukiwaniu w grze online w języku C/asm. System ten, przy pomocy zaawansowanych metod niskopoziomowych systemu Windows, wykrywa i zatrzymuje działanie programów służących do oszukiwania w grze. Dzięki systemowi temu znacznie poprawiła się grywalność i zwiększyła się populacja graczy. Prace nad projektem trwały do roku 2017.

W roku 2015 rozpoczął działalność w ramach Koła Naukowego Pasjonatów Informatyki i Automatyki (KPIiA) na Politechnice Koszalińskiej, która polegała na realizacji małych projektów z zakresu elektroniki, informatyki oraz automatyki. Przykładowe zrealizowane projekty to sterowalne ramię robota oraz „kostka” 5x5 składająca się z diod LED, pozwalająca przy pomocy modułu Arduino na wyświetlanie trójwymiarowych animacji.

## Umiejętności i informacje dodatkowe

- Znajomość języka angielskiego w stopniu **biegłym**, potwierdzona certyfikatem TOEIC Listening & Reading z wynikiem 950 punktów – poziom C1 według Rady Europy,
- Znajomość systemów operacyjnych Windows, Linux, Android,
- Znajomość języków programowania C, C++, C#, PHP, Java, Visual Basic, assembler x86 oraz assembler Motorola 68000,
- Znajomość obsługi oprogramowania biurowego takiego jak Microsoft Word, Excel, PowerPoint,
- Znajomość języków programowania sterowników PLC: języka drabinkowego (LD), IL, FBD, ST,
- Znajomość obsługi i sposobów programowania sterowników PLC marki Siemens, Bernecker & Rainer, Omron, GE,
- Znajomość frameworku Qt,
- Chęć doskonalenia się, dalszego rozwoju i nauki na studiach doktoranckich,
- Chęć owocnej pracy ze studentami Politechniki Koszalińskiej,
- Prawo jazdy kategorii B,
- Hobby: muzyka, gra na instrumentach muzycznych, programowanie komputerów,
- Zainteresowania naukowe: maszyny wirtualne, kompilatory, emulatory, symulatory, oprogramowanie antywirusowe, architektury systemów komputerowych, systemy *anti-cheat* w grach wieloosobowych online.