

Antoni Grochowski



Dane osobowe

Numer telefonu
730 802 810

Portfolio
<https://portfoliogrochowski.vercel.app>

E-mail
a.grochowski.dev@gmail.com

Adres
Malbork

Języki obce

Angielski - B2
Hiszpański - A1

Umiejętności

Myślenie analityczne

Kreatywność

Umiejętność pracy samodzielnej
i zespołowej

Inicjatywa i zaangażowanie
w działania firmy

Dokładność i dbałość o szczegóły

Gotowość do uczenia się

Działam zadaniowo, z dużą dbałością o porządek i szczegóły.

Przed rozpoczęciem pracy analizuję procedury i planuję kolejne kroki, aby działać skutecznie i bez zbędnych błędów. Lubię testować nowe rozwiązania, poprawiać to, co da się usprawnić oraz uczyć się rzeczy, które mogą się przydać w praktyce.

Najlepiej odnajduję się w pracy, gdzie jest jasny cel, porządek i liczy się efekt.

Doświadczenie

2025 Praktykant IT – FLEX Tczew

- Pomagałem w organizacji sprzętu i pracy magazynu,
- Wydawałem i odbierałem urządzenia,
- Wspierałem zespół techniczny podstawowych działaniach serwisowych,
- Dbałem o porządek przestrzeni magazynowej.

2025 Autor gry szkolnej – Technikum nr 3, Malbork

- Stworzyłem interaktywną grę online, która w formie quizu angażuje uczniów w poznanie nauczycieli naszej szkoły,
- Pomysł, projekt, kod i wdrożenie wykonałem samodzielnie, dopasowując tematykę do grupy docelowej,
- Projekt powstał z okazji dnia otwartego i został opublikowany na intranecie placówki. Gra miała na celu integrację uczniów, budowanie pozytywnej atmosfery i kreatywne przedstawienie kadry.

2024 Finalista konkursu „Uczniowie uczniom 2” – II miejsce

- Stworzyłem z kolegą autorską grę edukacyjną z zakresu matematyki podstawowej, który zaprezentowałem podczas konkursu na Uniwersytecie Gdańskim wydziału Matematyki, Fizyki i Informatyki,
- Projekt został doceniony za merytoryczną naukę z czytelną grafiką i strukturą,
- Jurorzy nie wyłonili zwycięzcy, przyznali natomiast ex aequo drugie miejsca dwóm drużynom.

2023 Grafik i montażysta – mikroprojekty dla firm i osób prywatnych

- obecnie

- Realizuję zlecenia graficzne i wideo, takie jak logotypy, banery, obróbka filmów oraz krótkie animacje promocyjne,
- Tworzę materiały promocyjne dopasowane do specyfiki mikrofirm dbając o spójność wizualną, estetykę oraz poprawność techniczną projektów.
- Korzystam z narzędzi takich jak Photoshop, Premiere Pro, After Effects oraz OBS Studio – do nagrywania, montażu i przygotowywania materiałów wideo.

2023 Projekty własne – druk 3D i prototypowanie

- obecnie

- Posiadam własną drukarkę 3D, na której tworzę modele i prototypy, od prostych wydruków użytkowych po bardziej złożone elementy techniczne i dekoracyjne,
- Samodzielnie projektuję modele lub przygotowuję je do druku używając programu Blender,
- W projektach zwracam uwagę na precyzję, funkcjonalność i estetykę wykonania,
- Rozwijam umiejętności modelowania, kalibracji i pracy z materiałem (np. PLA, PETG, ASA).

- | | |
|-------------|--|
| 2021 - 2023 | Twórca kanału edukacyjno-rozrywkowego na YouTube |
| | <ul style="list-style-type: none">• Prowadziłem kanał z poradnikami do gier dla dzieci i młodzieży,• Przygotowywałem scenariusze, montowałem filmy i budowałem zaangażowanie odbiorców,• Uczyłem się regularności, montażu, pracy z dźwiękiem i grafiką. |

Wykształcenie

- | | |
|-------------|----------------------------|
| 2022 - 2027 | <i>Technik programista</i> |
| | Technikum |

Kursy

- Technologia OpenAI GPT
- UI/UX
- Blender
- Unity
- Next.js