

Emil Leszczyński

informacje o posiadanym wykształceniu, kwalifikacjach oraz o zajmowanych wcześniej stanowiskach, wraz z opisem przebiegu pracy zawodowej.

Wykształcenie wyższe:

- od 10.2012 do 12.2016 Massachusetts Institute of Technology (MIT) - Design and Development of Games for Learning Studia Inżynierskie,
- od 10.2014 do 11.2016 Rochester Institute of Technology (RIT) - Video Game Design History Studia Inżynierskie,
- od 10.2000 do 06.2005 Wyższa Szkoła Marketingu i Zarządzania im. Leona Koźmińskiego Marketing i Zarządzanie Studia Magisterskie,
- od 10.1993 do 06.1998 Uniwersytet Warszawski Dziennikarstwo Studia Magisterskie,
- od 10.1991 do 06.1995 Politechnika Warszawska Fizyka Techniczna i Matematyka Stosowana Studia Magisterskie.

Od ponad 25 lat ściśle związany z branżą gier komputerowych w Polsce. Twórca, projektant i Lead Programmer ponad 50 gier komputerowych. Redaktor naczelny i redaktor w magazynach o grach komputerowych i nowych technologiach: Top Secret, Reset, Secret Service, Futura, eMedia Twórca programów telewizyjnych o grach i nowych technologiach:- ESCAPE - Polonia1, W Sieci - TVP2. Zwycięzca konkursu organizowanego przez ESA (Europejska Agencja Kosmiczna) na najlepszą aplikację kosmiczną ESAintouch, Zdobywca głównej nagrody Unity3D na stworzenie zastosowania nowego rozwiązania do implementacji Sztucznej Inteligencji (AI) i Uczenia Maszynowego (ML-Agents) w grach i symulatorach.

Dotychczasowe doświadczenie zawodowe:

- od 05.2016 - aktualnie SIMFABRIC CTO/Lead Programmer/Game Designer,
- od 03.2015 do 05.2017 TECHLAND Lead Programmer w projekcie gry Pure Farming,
- od 03.2014 do 11.2016 EMILUS IT SOLUTIONS Software Development Leader i Game & App Designer,
- od 09.2010 do 2014 IS RELIEF 3DSales & Marketing Director,
- od 05.2009 do 08.2010 DISPLAY FLASH POLAND Zarząd,
- od 05.2008 do 08.2010 FX GROUP Zarząd, Dyrektor IT & Software department – produkcja multimediiów i hardware’u,
- od 10.2003 do 10.2008 DOM REKLAMY Produkcja Multimediiów i gier reklamowych – Advertgames,
- od 11.2000 do 10.2001 G+J GRUNER + JAHR POLSKA Redaktor Naczelny, Dyrektor Rozwoju nowych tytułów z branży nowych technologii „Futura” i „e-Media”,
- od 06.1999 do 08.2000 CD PROJEKT Redaktor Naczelny i Twórca serii gier eXtra Gra i Dyrektor Produkcji,
- od 06.1998 do 12.2000 TVP 2 Redaktor Naczelny i Scenarzysta programu telewizyjnego o nowoczesnych technologiach i Internecie „W Sieci”,
- od 05.1995 do 06.1998 SECRET SERVICE Redaktor Naczelny najpopularniejszego magazynu o grach w Polsce,
- od 06.1993 do 07.1995 ZPR - EXPRESS SP. Z O.O. Redaktor Naczelny magazynu o grach „Reset”,

- od 02.1993 do 06.1995 TVP POLONIA Twórca, Redaktor Naczelny i Reżyser magazynu telewizyjnego o grach „Escape”,
- od 04.1990 do 04.1995 WYDAWNICTWO BAJTEK Sekretarz Redakcji, Redaktor, Dziennikarz - magazynu o grach „Top Secret” i „Bajtek”

Zajmowane wcześniej stanowiska:

- Do 1.03.2024 r. - Przewodniczący Rady Nadzorczej SimFabric S.A.
- Aktualnie Członek Rady Nadzorczej VRFabric S.A.
- Aktualnie Członek Rady Nadzorczej MobileFabric S.A.
- Aktualnie Członek Rady Nadzorczej GR Games S.A.
- Aktualnie Prezes Zarządu Blind Warrior sp. z o.o.