



# EDMUNDO MÁRQUEZ

PROGRAMADOR Y DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS



[+52] 55 22160189



@\_DEVEXPERIENCE

## Proyectos personales

- Desarrollé en equipo un *walking simulator* “bajo el agua” en Unreal Engine, ver el video del proyecto: <https://youtu.be/wcY1UoFRq20>. Programé y diseñé con Blueprints los niveles y cinemáticas así como la persecución del monstruo de la pared. Empleé una plantilla de primera persona para las mecánicas de *point and click* y algunos assets de Unreal Marketplace. Nos tomó cuatro meses de desarrollo.
- Desarrollé un juego de *puzzle* arcade como presentación para la GMTK Game Jam 2019, aquí se puede descargar el ejecutable: <https://devexperience.itch.io/born-again>. En 48 horas hice unos gráficos sencillos con estilo acuarela y todo fue programado con Blueprints.
- Estoy desarrollando un *survival horror* en Unity bajo mi empresa independiente con el nombre de Fragile Softworks. Se pueden revisar avances aquí: <https://linktr.ee/fragilesoftworks>. El desarrollo comenzó en diciembre de 2019, estoy creando el arte del juego y programé en C# un sistema de inventario y de archivos funcional para puzzles.

## Educación

Ingeniería en Tecnologías Interactivas en Animación Digital, Universidad del Valle de México (2016-2020)

Proyectos especiales se incluyen:

- Para Engines, desarrollé un juego de sigilo en Unreal Engine: <https://devexperience.itch.io/vampiric>. Programé con Blueprints la lógica y la inteligencia artificial de los enemigos por medio de Behaviour Trees, así como también la mecánica de gancho. El

juego también incluye características como sistema de daño y un sistema de puntos basado en sigilo.

- Para Inteligencia Artificial, Desarrollé un *survival horror* en Unity tipo Slenderman: <https://devexperience.itch.io/that-freezing-night>. Diseñé la inteligencia artificial del guerrero blanco en C# mediante FSM. Usé algunos assets comprados para el arte del juego.

## **Experiencia laboral**

AMB Multimedia - Interno, 2019

Proyectos incluyen:

- Desarrollo de un juego de carreras multijugador que soporta hasta 6 jugadores dentro de un escenario de pista. Programé con C# el lobby y el enlace con los clientes para poder jugar en multijugador por medio de UNET.
- Desarrollo de herramienta para VR mediante el uso de C# donde se puede interactuar con un automóvil.
- Presentación de proyectos en Digital Bootcamp por T20 Automotive Automotive Industry en el Open Space Torre BBVA.