

Edmundo Márquez
Ciudad de México, C.P. 01630
(+52)5522160189
lw.marquez@gmail.com

Experiencia profesional

AMB Multimedia - 2019

Rol: Programador Unity

Idiomas: C#

Desc.: Hice un prototipo para la feria T20 Automotive Design en la torre BBVA, que consistió en un multiplayer de carreras para hasta 6 jugadores. Trabajé con diseñadores y artistas, también colaboré en la realización de un prototipo de inspección de automóviles en realidad virtual. Fue mi primer proyecto de multijugador y conecté el servicio de UNet con Unity con un sistema de selección de automóviles.

Freelancer en Ferlarsan - 2020

Rol: Programador Unity

Idiomas: C#

Desc.: Programación e implementación de escenario de feria para conferencias. Integración de avatar en mundo virtual donde se puede avanzar de sala en sala, se pueden reproducir videos y se incluyó un módulo de información como tutorial. Se hicieron pruebas para integrar Photon Networking con Unity para las conferencias con avatares.

Experiencia previa en proyectos

Unknown Trench - 2020.

Rol: Programador de jugabilidad

Idiomas: UE4 C++ / Blueprint

Desc.: Walking simulator en primera persona en el que controlas a un buceador de rescate. Un proyecto de 4 personas, entre artistas y programadores. Implementé las secuencias de juego usando Sequencer y también diseñé la persecución del monstruo.

The Hustler Program - 2021

Funciones: Programador de física, Programador de jugabilidad

Idiomas: C#

Desc.: Juego 3D Infinite Flying en el que controlas a un piloto de eyección de osos de prueba. Un proyecto de game jam de juegos para 4 personas, incluidos artistas y programadores. Implementé el controlador de personajes con cuerpos rígidos y también física de *ragdoll* cuando el oso se cae de su asiento.

Letters from the Outside - 2020.

Roles: Diseño de juegos, Programador de UI

Idiomas: C #

Desc.: Juego casual de rompecabezas en el que traduces letras en idiomas desconocidos. Envío individual para game jam. Implementé una interfaz de arrastrar y soltar y también un temporizador con ciclo día / noche que da una nueva letra cada día.

Educación

Ingeniería en Tecnologías Interactivas en Animación Digital, Universidad del Valle de México (2016-2020) **En proceso de titulación.**

Los proyectos especiales incluyen:

Vampiric. Juego de sigilo como entrega para la asignatura de Engines I, donde controlas a un vampiro. Se implementó la IA de patrulla con behaviour trees para los soldados enemigos, también una mecánica de gancho con física.

That Freezing Night. Juego de terror en primera persona como entrega a la Inteligencia Artificial, donde controlas a un soldado muerto. Se implementó la IA de seguimiento del guerrero blanco usando FSM en C # y un sistema de pistas para encontrar objetos. Yo configuré la iluminación general, la interfaz de usuario y el posprocesamiento. Se puede completar con dos finales diferentes.