

Jorge Bárcena Lumbreras

Portfolio 12/2018

THE LAST PENGUIN

Primer videojuego en el que participé activamente en su desarrollo. El juego consistía en un runner 2D, dónde el objetivo era ayudar a nuestro personaje protagonista a salvar el mundo de residuos y la contaminación que los seres humanos producimos.

Herramientas de desarrollo: Construct2.

Lenguaje: Programación mediante bloques (HTML5)

Puesto ocupado: Programador

Fecha de salida: Enero, 2017



Guerra de patentes

Primer juego de mesa en el participé como diseñador de mecánicas y como artista en muchos de sus aspectos. El juego consiste en patentar el número máximo de inventos, durante su época de salida para así conseguir más puntos y dinero.

Herramientas de desarrollo: Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

Puesto ocupado: Diseñador y artista.

Fecha de salida: Enero, 2017



I'M FINE

Aventura gráfica desarrollada para android en la que encarnarás a una joven que sufre un periodo de depresión. Durante el juego tendrás que ayudar a esta joven a recuperarse y demostrar que las depresiones no son más que una enfermedad de la que puede salir.

Herramientas de desarrollo: Unity.

Lenguaje: C#.

Puesto ocupado: Lead programmer.

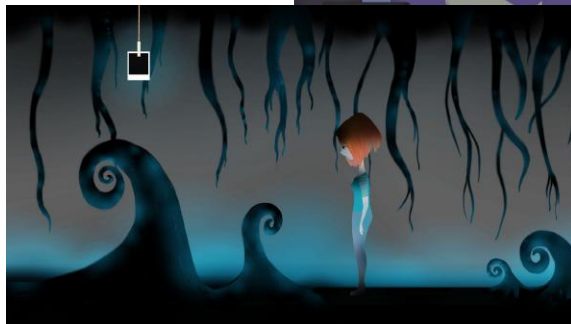
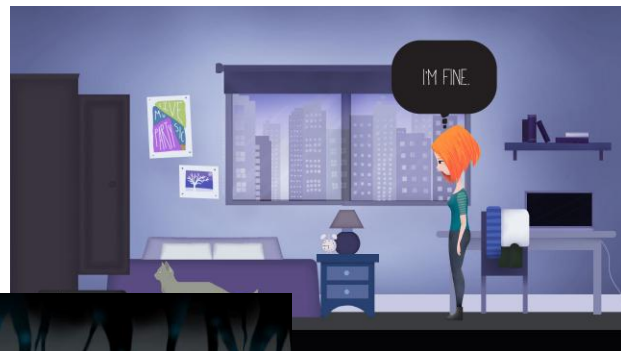
Fecha de salida: Junio, 2017

Link de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.TeamNull.ImFine>



team(**NULL**);



ARTE

A continuación presento una serie de dibujos/arte/ diseños desarrollados por mí.

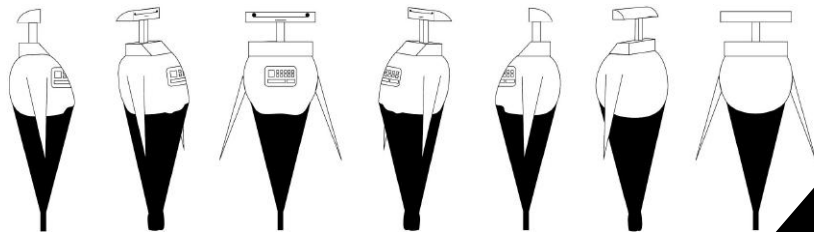
Herramientas de desarrollo: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y 3dMax.



TDV
CONSULTING

TDV
CONSULTING

TDV
CONSULTING



Monishu competition

Clicker desarrollado en solitario para android. Este proyecto es un videojuego arcade qué consiste en pulsar el mayor número de veces la pantalla durante indeterminado tiempo.

Herramientas de desarrollo: Unity.

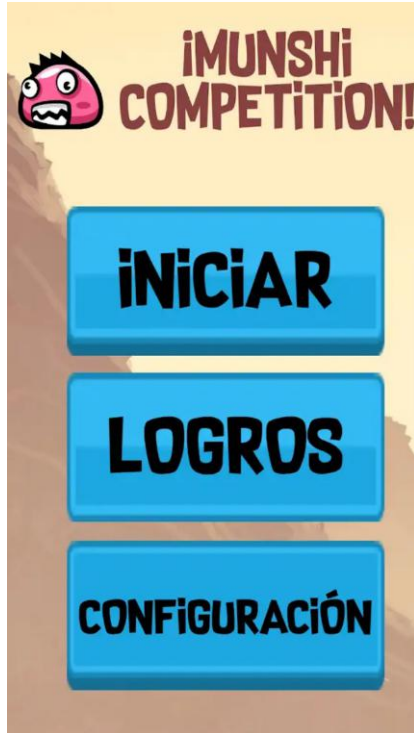
Lenguaje: C#.

Puesto ocupado: Todos los puestos.

Fecha de salida: Junio, 2017

Link de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.JorgeBarcena.Competition>



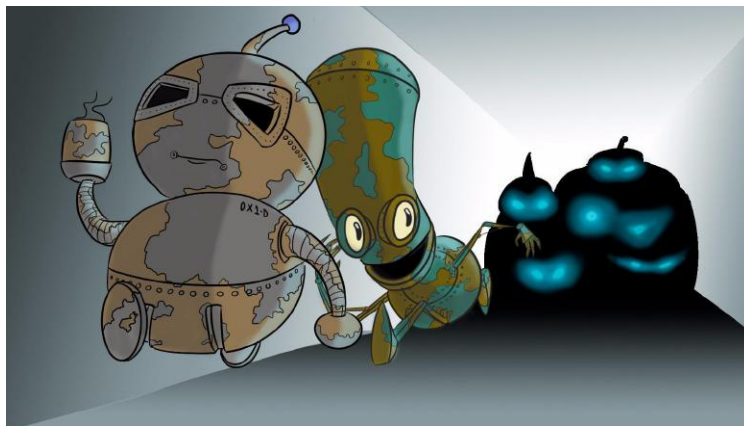
Oxi Dungeon

Roguelike desarrollado para PC. Este proyecto recuerda a un juego arcade de los años 80. Enemigos, power-ups y un gameplay frenético hacen que este sea un juego muy adictivo. Actualmente se encuentra en estado de desarrollo.

Herramientas de desarrollo: Unity.

Lenguaje: C#.

Puesto ocupado: Programador.



Wildcats Run

Proyecto desarrollado en solitario. Debido a mi pasión por el fútbol americano y al equipo donde lo practico. Decidí realizar un juego que pudiera publicitar al equipo, además de mejorar mis skills en organización de proyectos. El juego consiste en evitar enemigos para conseguir marcar touchdown.

Herramientas de desarrollo: Unity.

Lenguaje: C#.

Puesto ocupado: Todos los cargos.



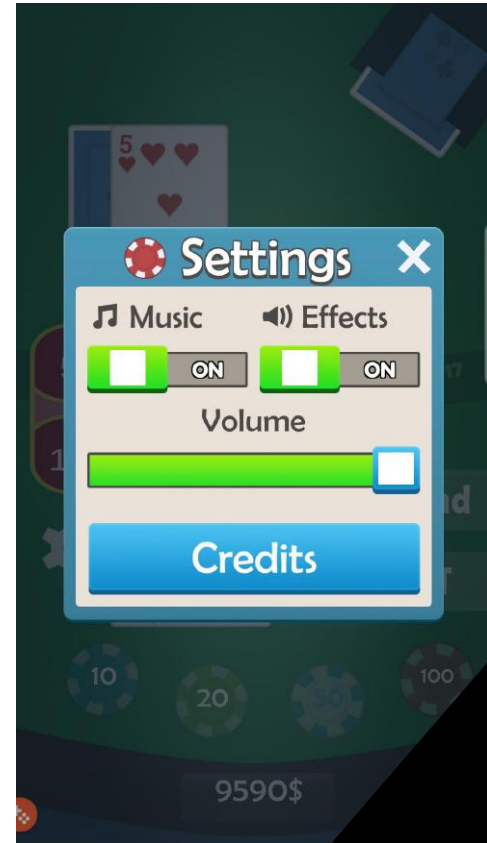
¡BlackJack 21!

Este juego diseñado para Android, fue desarrollado durante un fin de semana. El juego está basado en el conocido juego de los casinos, el BlackJack. La motivación de llevar a cabo este proyecto, fue por el interés de cómo funcionan los algoritmos que rigen los juegos de recintos lucrativos.

Herramientas de desarrollo: Unity.

Lenguaje: C#.

Puesto ocupado: Todos los cargos.



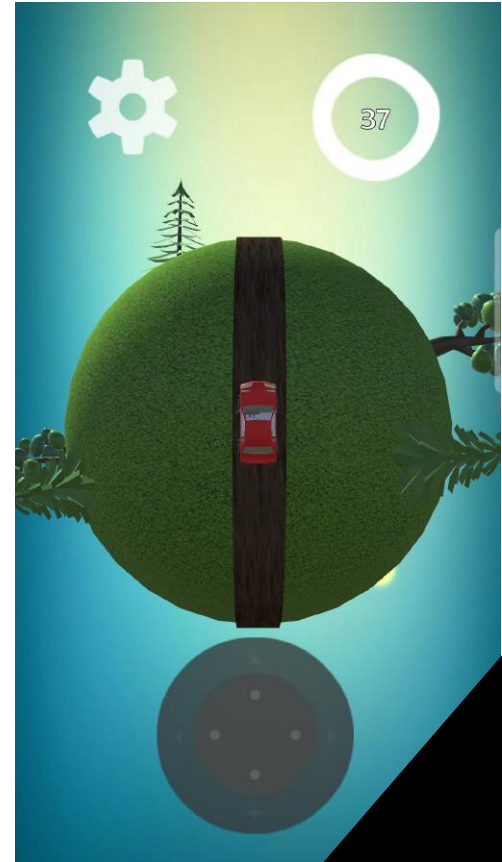
Small world

Este juego diseñado para Android, fue desarrollado durante un fin de semana. El juego consiste en moverte a través de este mundo esférico para evitar que el coche colisiones con los meteoritos que asolan el planeta.

Herramientas de desarrollo: Unity.

Lenguaje: C#.

Puesto ocupado: Todos los cargos.



Página web

A continuación presento una página web en la que me doy a conocer además de aportar algunos de mis trabajos. Sirve como medio de contacto entre un posible cliente y yo.

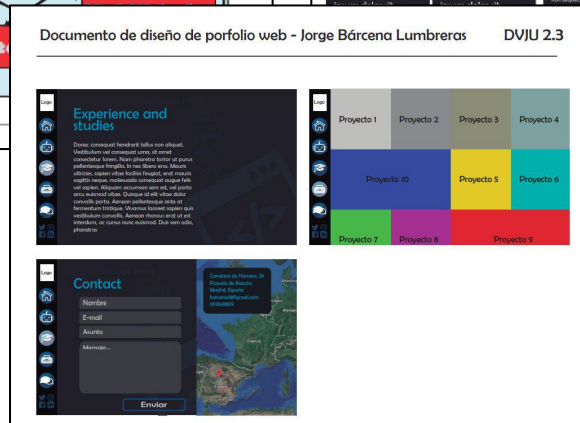
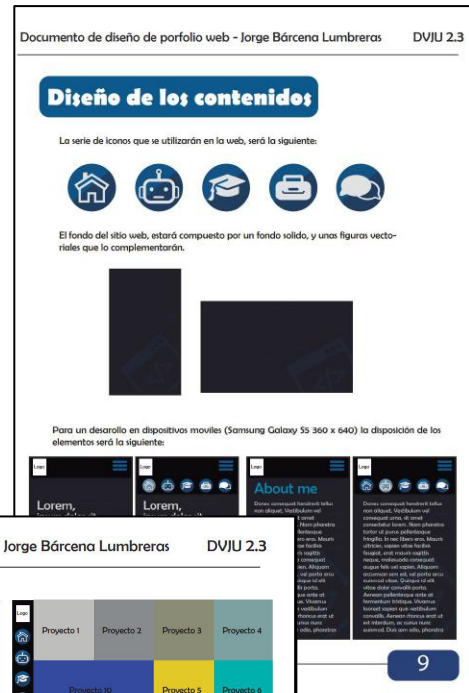
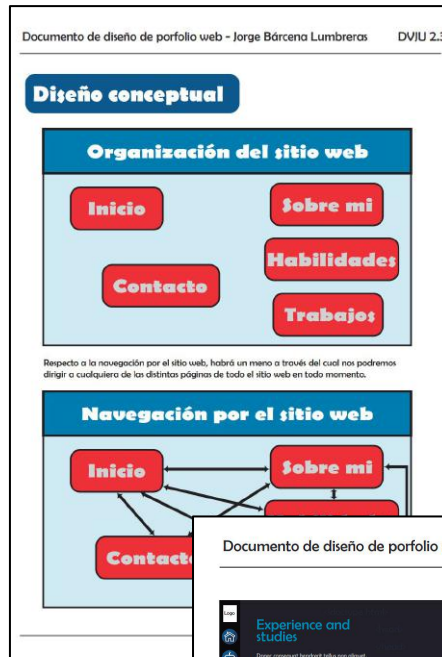
Herramientas de desarrollo: Lenguaje web.

Lenguaje: HTML5, CSS3 y JS.

Puesto ocupado: Todos los cargos.

Fecha de salida: Febrero, 2018 (En proceso de desarrollo).

Link de visita: www.jorgebarcenadev.com



Jorge Bárcena Lumbreras

Portfolio 03/2018