



Mario Ribé

Game Developer

PROFILE

Hola! Soy Mario Ribé, desarrollador de videojuegos indie de 22 años :) En mi infancia no jugué demasiado a videojuegos y terminé estudiando este ámbito casi por casualidad. Sin embargo, descubrir el desarrollo de videojuegos supuso un punto de inflexión en mi vida: se convirtió en mi verdadera pasión.

Desde entonces me sumerjo en todo tipo de juegos y experiencias para aprender de ellas, y cada proyecto que desarrollo es una nueva oportunidad para crecer.

A lo largo de mi trayectoria he desarrollado proyectos en 2D, 3D, realidad virtual e incluso un juego con cámara de captura de movimiento y mi objetivo es seguir ampliando esta lista con mas proyectos y experiencias! Actualmente, con lo que más disfruto es con crear plataformas 2D, centrándome en diseñar character controllers muy responsivos que transmitan fluidez y diversion al jugador.

CONTACT

✉ mario.ribee@gmail.com

☎ +34 608 77 09 26

📍 Chiva, Valencia

EDUCATION

- **Educación primaria EEUU**
New Garden Elementary School
Kennett Middle School
- **Sistemas Microinformáticos y Redes**
FP. Cheste
- **Animacion 3D, juego y entornos interactivos.**
Florida Universitaria.
"Mejor trayectoria académica 2024"

SKILL

- Unity con C#
- Godot con gdScript
- JetBrains Rider, VisualStudio
- Fmod
- Resolución de problemas
- Click-Up
- Trello

WORK EXPERIENCE

2023 - 2 meses

Programador Becario

Raccoon Game Studio.

Al terminar primero del ciclo superior, contacte con un estudio local para hacer practicas con ellos. Estuve trabajando ese verano en el proyecto Aimtropolis, aprendiendo mucho en el proceso.

2024 - 3 meses

Programador en Realidad Aumentada

Turku University of Applied Sciences

Como practicas del ciclo superior estuve trabajando en un proyecto con una cámara de realidad aumentada, en la que se usamos técnicas de "motion tracking" para realizar un juego.

2024 - 1 mes

Programador Becario

Bolw Of Tentacles

Estuve ayudando con la implementacion de sonidos con FMOD en un proyecto para Bowl of Tentacles.

2024 - 2025

Programador Principal

FishEye Games

Trabaje como Programador principal en Deriva, realizando prácticamente todo el código del mismo, gestionando todo el apartado técnico del proyecto, las herramientas utilizadas así como cualquier apartado técnico del mismo.