

# JOAN REIG BERGUA



Game Programmer

## FORMACIÓ

Estudis universitaris

2016-2020

CDI (Continguts Digitals Interactius)

ENTI (Escola de Noves Tecnologies Interactives).

## PROJECTES REALITZATS

2019-2020

### WARMART

Projecte universitari ( <https://warmart.itch.io/warmart> )

#### Tasques principals:

- Lead Programmer

2020

### PROJECTE NDS

Projecte universitari amb emulador DevKit  
( <https://bit.ly/2Y6fKXH> )

2019

### JAM ( ENTI )

JAM universitària

( <https://gitlab.com/joanreig/jamandreu> )

#### Tasques principals:

- Lead Programmer

2019

### FINDING JOY IN A JOYLESS ACT CALLED GAME DEVELOPMENT

Idea de Projecte universitari ( <https://bit.ly/32fS2al> )

#### Tasques principals:

- Programació de la generació de nivells.
- Programació del moviment
- Programació del moviment

## CONEIXEMENTS

<b>C++:</b>	Nivell Mitjà
<b>C#:</b>	Nivell Alt
<b>Java:</b>	Nivell Elemental
<b>UE4:</b>	Nivell Alt
<b>Unity:</b>	Nivell Alt
<b>3ds Max:</b>	Nivell Mitjà
<b>Photoshop:</b>	Nivell Alt
<b>Gitflow</b>	Nivell Mitjà
<b>Mètode Agile</b>	Nivell Alt

## IDIOMES

**Català:** Llengua materna  
**Castellà:** Llengua materna  
**Anglès:** FCE (B2)

## INTERESSOS

Interessat en nous mètodes de treball i desenvolupar la formació adquirida a ENTI.

2019

### **PAINT A PICTURE**

Idea de Projecte universitari ( <https://bit.ly/2HvDlmi> )

#### **Tasques principals:**

- Programació del sistema de càmera.

2018-2019

### **OLD VOYAGE**

Projecte universitari ( <https://phosphene-factory.itch.io/old-voyage> )

Projecte nominat al Millor Joc Universitari al Gamelab 2019

#### **Tasques principals:**

- Programació varis minijocs
- Sistema de càmera i HUD.

2017-2018

### **INWARD UMBRA**

Projecte universitari ( <https://phosphene-factory.itch.io/inward-umbra> )

#### **Tasques principals:**

- Programació de la IA
- Texturitzar els escenaris

## **EXPERIÈNCIA LABORAL**

2019-2020

### **PRÀCTIQUES EMPRESA ( UNIVERSITÀRIES )**

Tyclopus ( <https://twitter.com/tyclopus> )

#### **Tasques principals:**

- Programació del sistema de Pathfinding.