

Marcos Rosich

Desarrollador de Videojuegos, certificado por la UTN
Artista 3D



📍 España 1060, Gálvez, Sta Fe

☎ +5493404502729

✉ rosichmarcos@gmail.com

📘 facebook.com/MarcosRosich

Resumen

19 años, soltero, estudios completos de inglés.

Modelado 3D, UV mapping, Normal mapping, Rigging, Animación, Estética Low Poly, Cell Shading, Generación de Texture Atlas, Exportación de modelos listos para implementar. Modelado orgánico e inorgánico.

Desarrollo en Unity 3D y Visual Studio 2019, programación en C#.

Diseño 2D de logos, interfaces, folletos de marketing digital y banners.

Dispongo de licencia de conducir, auto propio y una PC de escritorio lista para trabajar en entornos demandantes.

Estoy ansioso por formar parte de un equipo de desarrollo.

Experiencia Laboral

Estudio Contable Montes

2018 - Presente

<http://www.estudiomontes.com.ar>

Liquidación de impuestos a Responsables Inscriptos y Monotributistas. Ayudante en trabajos de contabilidad, administración de información y redacción de documentos legales y planillas de cálculo. Inscripciones en AFIP y jurisdicciones provinciales, facturación electrónica.

Educación

Curso de Desarrollador de Videojuegos - Nivel I

2020

Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional de Resistencia, capacitación a distancia en la plataforma Elearning-Total.

Profesorado en Economía. Educación Secundaria

2019 – Actualmente Cursando

Instituto. Sup. de Profesorado N° 6 "Leopoldo Chizzini Melo"

Bachiller Secundario en Economía y Administración

2014-2018

Esc. Superior de Comercio N° 44 de Gálvez

Inglés: Certificado en Nivel Intermedio Superior

2011-2017

Instituto "Coffee and Milk" de la Asociación de Cultura Inglesa de Santa Fe

Aptitudes

Gráficos 3D:

Blender: Modelado orgánico e inorgánico, especializado en estética Low-Poly, Cell Shading, generación de texture atlas, UV mapping, normal mapping, rigging, weight painting, texture painting, y animación.

MakeHuman: Generación de modelos humanos, importación de assets, rigging manual e integración con Blender.

Gráficos 2D:

Paint.NET y Microsoft Publisher: Logos, interfaces, folletos de marketing digital y banners.

Aspiro a aprender Inkscape de manera profesional.

Entornos de Desarrollo:

Unity 3D + Visual Studio 2019: Programación de videojuegos básicos, controladores de animaciones, físicas, movimiento, interacción, diseño de niveles, condiciones de victoria, configuración de filtros de post-procesado, lightmap baking, integración de sonidos, música dinámica e interfaz de usuario.

Audio:

Ableton Live 9, Audacity y Bosca Ceoil: Creación de efectos de sonido, bandas sonoras, masterización de audio, aplicación de filtros, sampleado de sonidos y exportación en WAV y mp3. Dispongo de un controlador MIDI.

Video:

Davinci Resolve 16, Camtasia Studio 8 y HandBrake: Edición de video general, cortes, transiciones, efectos visuales, corrección de color, filtros de procesado, textos, efectos de sonido y exportación. Compresión de videos por medio de HandBrake.

Diagnóstico y reparación de computadoras y accesorios, instalación de sistemas operativos, software e impresoras. Electrónica básica, soldado con estaño.

Excel: Procesamiento de datos y fórmulas, generación de gráficos y cuadros automáticos.

Registración de comprobantes comerciales en Holistor y Regisoft, emisión de reportes contables de gestión.

Word y Powerpoint



Reconocimientos

Educación Secundaria: Escolta 1ra de la Bandera Nacional. Promedio 9,61

Lengua Inglesa: Examen final con calificación perfecta.

Aspiraciones

En lo inmediato me gustaría comenzar a ser parte de proyectos en equipo, para poder enfrentarme a nuevos obstáculos y formar nuevas relaciones. Estoy entusiasmado por poder empezar a concretar proyectos y llevar ideas a la realidad, estando rodeado por personas que comparten mi pasión.

A futuro me gustaría perfeccionarme en estilos visuales más complejos, estudiar nuevos lenguajes de programación y aprender a desenvolverme en otros entornos de desarrollo, como Autodesk Maya y Unreal Engine 4, volviéndome una opción versátil para el equipo, pudiendo adaptarme más eficazmente a las necesidades del proyecto en el que estemos trabajando.

