



PERFIL

Programador de videojuegos generalista con conocimientos de diseño. Con ganas de aprender y colaborar con equipos multidisciplinares. Actualmente en Madrid.

Capaz de desarrollar sistemas, escribir código de *gameplay* y crear herramientas.

PORTFOLIO

<https://www.aitor-iribar.dev>

IDIOMAS

- Inglés – C2
- Castellano – Nativo
- Euskera – Nativo

CONTACTO

EMAIL:
aitor.iribar@gmail.com

TELÉFONO:
+34-648-960-615

JUEGOS FAVORITOS

- Outer Wilds
- Portal
- Slay the Sprite
- Dark Souls

DATOS VARIOS

- Fui músico durante 10 años.
- Aficionado a leer libros de no ficción sobre cualquier tema.
- Fascinado por los procesos de producción.

AITOR IRIBAR

Programador de Videojuegos Generalista

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Prácticas AR Programmer – Spika Tech S.L.

2018 – 2019

Trabajé en un equipo pequeño desarrollando una app **AR** para una exhibición en un museo de historia.

- Trabajé con **Unity** y **Vuforia**.
- Desarrollé un barco AR que navegaba un mapa real del tamaño de la pared.
- Desarrollé un sistema de subtítulos con soporte para archivos .srt para el reproductor de vídeo de Unity.

Prácticas Monitor de Tiempo Libre– Acampalia Ocio S.L.

Julio 2017

Práctica intensiva de dos semanas en un campamento de verano musical.

- Reforcé mis habilidades interpersonales y organizativas.
- Organicé y dirigí actividades de ocio.
- Impartí clases de guitarra a un grupo de 6 alumnos.

PROYECTOS

Hairbar.Ragdoll: Animación de Personajes por Físicas

- Un paquete de Unity para animar *ragdolls* con animaciones por *keyframes* a través de fuerzas físicas.
- Incluye **herramientas** que abstraen los detalles técnicos para facilitar su uso por animadores.

Tongued – Lead Programmer y Co-Designer

- Trabajé en el **gameplay multijugador online** con Photon.
- Diseñé e implemente el movimiento con gancho por físicas.
- El rol de **Lead Programmer** incluyó la **coordinación** con el equipo de programación y la **comunicación** con el equipo de arte.
- Fui responsable de la **arquitectura** del código.

Más proyectos en mi portfolio: <https://www.aitor-iribar.dev>.

HABILIDADES

- 4 años de experiencia con **Unity** y **C#**.
- Proyectos previos en **C++**, **Python** y **JavaScript**.
- Usuario avanzado de **Git**.
- Desarrollo de **herramientas**, como un generador de mallas por curvas bezier y un pipeline automático de spritesheets entre Blender y Unity.
- Experiencia de **diseño**: múltiples proyectos como diseñador.
- Enfoque en el **código reutilizable**.
- Música y *Sound Design*.

EDUCACIÓN

Diseño y Desarrollo de Videojuegos – Universidad Rey Juan Carlos

2016 – 2020

Centrado en tecnología. Renderizado, simulación de físicas, matemáticas 3D, *pipeline* de arte 3D...