



## PERFIL

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

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

## PORFOLIO

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

## IDIOMAS

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

## CONTACTO

EMAIL:  
[aitor.iribar@gmail.com](mailto:aitor.iribar@gmail.com)

TELÉFONO:  
**+34-648-960-615**

## JUEGOS FAVORITOS

- Outer Wilds
- Portal
- Slay the Spire
- 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

#### Programador de *Gameplay* – Team Ugly

Enero 2021

Trabajé como autónomo en [Ugly](#), un premiado juego de puzzle-plataformas.

- Trabajé en Unity para implementar funcionalidades de *gameplay*, tales como una lucha de boss.
- Ayudé a mejorar la arquitectura del código y subir el nivel técnico del equipo.
- Colaboré con artistas para encontrar soluciones técnicas a sus necesidades de efectos y animaciones.

#### 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.

### PROYECTOS

#### Hairibar.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.

#### Tale of Jade – Lead Programmer

- Desarrollé un sistema **propio de físicas 2D** para plataformas.
- El rol de **Lead Programmer** incluyó ser responsable de las decisiones técnicas y administrar a otro programador.
- Fui responsable de la **arquitectura del código**.
- Creé **herramientas** de arte y diseño, como un generador de mallas por *splines* y un pipeline de *spritesheets* automático entre Blender y Unity.

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**.
- Capaz de escribir **shaders**.
- 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...