



# MARC ALCÓN MELIÁ

## GAMEPLAY AI PROGRAMMER

 markmelaa.github.io

 github.com/markmelaa

 linkedin.com/in/markmelaa

 marcaalconmelaa@gmail.com

### Universidad Jaume I 2018 -- 2022

Grado en Diseño y Desarrollo de  
Videojuegos (3.15 GPA)

- Matrícula de honor en 3 asignaturas
- Calificación de 9.8 (EXCELENTE) en el TFG

### "Tech Talent", Universidad Politécnica de Cataluña 2022 -- Actualidad

Máster en "Advanced Programming  
for AAA Video Games"

## IDIOMAS

- ESPAÑOL NATIVO
- CATALÁN NATIVO
- INGLÉS NIVEL C1
- FRANCÉS NIVEL A2

## APTITUDES PERSONALES

- Rápido y con ganas de aprender
- Gran capacidad de comunicación
- Originalidad y creatividad
- Atención al detalle
- Sólidas habilidades matemáticas

Soy Marc Alcón Meliá, un **programador junior** de videojuegos con una **fuerte pasión** por diseñarlos, programarlos y jugarlos.

Dentro de la industria busco trabajar como **Gameplay Programmer** o como **AI Programmer**, diseñando y/o aplicando las mecánicas de un juego; o, en su defecto, introduciendo técnicas de Inteligencia Artificial para dotar al juego de más realismo y diversión.

## EXPERIENCIA LABORAL

### GAMEPLAY AI PROGRAMMER Y UI/UX DEVELOPER EN MIND TRIPS Abril 2022 - Junio 2022

#### RESPONSABILIDADES Y OBJETIVOS:

- Elaborar mecánicas destinadas para una *Escape Room* en **Realidad Virtual**, como, por ejemplo, recoger objetos o programar ciertos minijuegos.
- Aplicar nuevos diseños y elementos interactivos para una aplicación móvil de puzzles en **Realidad Aumentada**.
- Crear una **novela gráfica**, al más puro estilo *Monkey Island*, totalmente desde cero en **Unity**, realizando lo siguiente:
  - Escenarios con **mecánicas únicas** y personajes con gran variedad de animaciones.
  - Un sistema de **inventario** completamente funcional e interactivo.
  - Zonas de **pathfinding** para regular por dónde se mueve el protagonista y para calcular su profundidad en el escenario.

### GAME DESIGNER Y GAMEPLAY PROGRAMMER EN BECA DE COLABORACIÓN CON LA UJI Mayo 2022 - Julio 2022

#### RESPONSABILIDADES Y OBJETIVOS:

- Diseñar un **videojuego narrativo**, bajo unas pautas, que refleje la **discriminación** que viven algunas personas a la hora de ser contratadas por su raza, sexo, orientación sexual, físico...
- Programar dicho videojuego dentro de **Unity**, con las siguientes características y siguiendo lo diseñado:
  - **Sistema de diálogo** para plasmar varias situaciones laborales de la mejor forma posible.
  - **Almacenamiento** de datos relevantes para uso estadístico.

## SOFTWARE UTILIZADO

#### CONOCIMIENTO ELEVADO



#### CONOCIMIENTO MEDIO



#### CONOCIMIENTO BÁSICO

