

MARK MELIÁ

GAMEPLAY PROGRAMMER



PERFIL

Soy Marc Alcón Meliá, un programador junior con gran interés en diseñar y programar videojuegos, especialmente si tienen relación con la IA, ML o RV/RA.

CONTACTO

+34 655731053

Castellón de la Plana, Castellón, España

marcaalconmelia@gmail.com

[Mi LinkedIn](#)

APTITUDES PERSONALES

- Comprensivo y buen comunicador
- Con ganas de aprender nuevos conocimientos
- Buen trabajador tanto solo como en equipo
- Multitarea
- Con mucha imaginación y capacidad creativa

EDUCACIÓN

Universidad Jaume I • 2018 -- 2022

Diseño y desarrollo de videojuegos

IES Joan Baptista Porcar • 2012 -- 2018

Educación secundaria y bachiller

IDIOMAS

Español (Nativo) ● ● ● ● ●

Valenciano (Nativo) ● ● ● ● ●

Inglés (C1) ● ● ● ● ●

Francés (A2) ● ● ● ● ●

SOFTWARE UTILIZADO

Unity ● ● ● ● ●

Unreal Engine 4 ● ● ● ● ●

PROYECTOS

Todos ubicados en [Mi GitHub](#)

C#

The Antidote: Aventura gráfica con puzzles en la que trabajé como uno de los dos programadores principales

2D Strategy Game: Juego de estrategia en tiempo real que implementa varias técnicas complejas de IA

Chess & Tails: Aventura Rogue-like realizada para la GLOBAL GAMEJAM ENERO 2022 en la que trabajé como el diseñador principal de gameplay (El tema era DUALITY)

OPHIUCHUS: ACTUALMENTE trabajando en mi TFG, que combina una narrativa procedural con una jugabilidad tipo arcade y Rogue-lite con ambientación del horóscopo y el tarot

C / Assembly

Life in the Shadows: Juego para GBA y NDS que programé a bajo nivel usando teselas para dibujar el escenario entero

Python

Minesweeper: Simple buscaminas con tres niveles de dificultad que hice en Python por diversión

Kotlin

Covid Stats: Aplicación móvil realizada para la universidad que hace uso de una API para mostrar datos de Covid diarios

Sea UJI Battle: Otra aplicación desarrollada para la universidad para jugar al hundir la flota y que tiene implementada un algoritmo inteligente para la CPU

WikiZelda: Aplicación móvil desarrollada que, utilizando una API, muestra datos de los juegos de la saga The Legend of Zelda, incluyendo ubicaciones, enemigos, objetos...

ARTÍCULOS

También en [Mi GitHub](#)

Concurrencia en Unity

Artículo de búsqueda realizado con una compañera que explica que es la concurrencia y que maneras hay de aplicarla en los proyectos de Unity

Red neuronal en Python

Artículo hecho como adaptación del libro de Michael Nielsen sobre cómo realizar una red neuronal que identifique números escritos a mano haciendo uso de gradiente descendiente estocástico y de "backpropagation"

LENGUAJES UTILIZADOS

C# ● ● ● ● ●

Kotlin ● ● ● ● ●

C++ ● ● ● ● ●

Python ● ● ● ● ●

SQL ● ● ● ● ●