

MARC ALCÓN

INGENIERO DE SOFTWARE



PERFIL

Mi nombre es Marc Alcón, un chico de 21 años que tiene una gran pasión por la programación, las estructuras de datos, el "machine learning", la RV y la IA.

CONTACTO

+34 655731053

Calle Lepanto nº2 2º C 12006

Castellón, Castellón de la Plana, Spain

marcaalconmelia@gmail.com

[Mi LinkedIn](#)

HABILIDADES

- Gran comunicador
- Multitarea
- Buen trabajador tanto solo como en grupo
- Rápido para el aprendizaje de nuevos conceptos
- Con muchas ganas de aprender

EDUCACIÓN

Universidad Jaume I • 2018 -- 2022

Diseño y desarrollo de videojuegos

IES Joan Baptista Porcar • 2012 -- 2018

Secundaria y bachiller

IDIOMAS

Inglés (C1) ● ● ● ● ●

Español (Nativo) ● ● ● ● ●

Valenciano (Nativo) ● ● ● ● ●

Francés (A2) ● ● ● ● ●

PROYECTOS

Mi GitHub

C#

The Antidote: Una aventura narrativa con puzzles en la que trabajé como uno de los dos programadores principales

2D Strategy Game: Una IA avanzada que simula un juego de estrategia estilo Fire Emblem.

C / Ensamblador

Life in the Shadows: Juego de GBA y NDS que programé a bajo nivel utilizando teselas para dibujar los gráficos enteros

Python

Minesweeper: Un pequeño y simple buscaminas que hice en Python por diversión con 3 niveles de dificultad.

Kotlin

Covid Stats: Una app para teléfono que hice para la universidad que hace uso de una API para mostrar datos diarios sobre la evolución del COVID-19.

Sea UJI Battle: Otra app para móvil para la universidad para jugar al hundir la flota con una CPU que hace uso de un algoritmo inteligente para tratar de ganar.

WikiZelda: App para móvil que muestra, haciendo uso de una API, distintas ubicaciones, personajes, enemigos... para cada juego seleccionada de la saga The Legend of Zelda.

INVESTIGACIÓN

Mi GitHub

Trabajo de investigación sobre concurrencia en Unity

Investigación exhaustiva que hice con una compañera en la que aprendí como se puede aplicar la concurrencia en Unity y que forma es la mejor para ello.

También realizamos un proyecto de Unity para mostrar porqué es importante, usando A* para resolver un laberinto con unas cápsulas tratan de resolverlo de manera concurrente mientras que otras no, viendo así el efecto de la concurrencia.

LENGUAJES CONOCIDOS

C# ● ● ● ● ●

Kotlin ● ● ● ● ●

C++ ● ● ● ● ●

Python ● ● ● ● ●

C ● ● ● ● ●

HTML & CSS ● ● ● ● ●