

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)

C++

SFML Wordle: Una versión personal del famoso juego mundial que decidí adaptar dentro de SFML.

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 ● ● ● ● ●