

Raimon Mercé Gotsens

Barcelona | (+34) 608 898 788 | raimon.merc.gots@gmail.com | [in](#) Raimon Mercé Gotsens | [@raimonmerce](#)

EXPERIENCIA

Desarrollador Front-End 3D

Dec. 2024 – Presente (4 months...)

Union Avatars

Barcelona, España

- Creación y mejora de funciones para el personalizador de avatares y generación de nuevos espacios virtuales interactivos. (TypeScript, React, Blender, Three JS)
- Mejora del renderizado de escenas utilizando shaders y técnicas de postprocesado (TypeScript, React, Three JS, GLSL, Shaders).
- Adaptación de escenas 3D y avatares a dispositivos de realidad virtual (Unity, C#, Blender).

Desarrollador Front-End 3D

Nov. 2023 – Nov. 2024 (1 año)

TMRW Foundation

Barcelona, España

- Desarrollo de funciones para una aplicación de videollamadas en 3D (Room 3D) utilizando el motor 3D de la empresa (NativeEngine) y React en el Front-End.

Desarrollador Front-End 3D

Sep. 2022 – Ago. 2023 (1 año)

Floofy

Toyohashi, Japon/ Barcelona, España

- Desarrollando una herramienta en 3D para generar escenas interiores (Three JS, JavaScript, shaders).
- Máster Tesis donde desarrollé una pipeline conectando procesos de Scene Understanding y Scene Synthesis usando múltiples modelos Deep Learnig (Three JS, JavaScript, shaders).

Desarrollador Back-End

Sep. 2020 – Ago. 2021 (1 año)

Floofy

Barcelona, España

- Implementación de funcionalidades back-end usando Symfony (PHP), AWS y MySQL.
- Desarrollando una solución para gestionar las facturas, pagos y notificaciones para todo tipo de clientes usando las APIs de Stripe y Mailchimp.
- Integración de la API de HubSpot para el departamento de marketing y ventas y implementar todos los scripts necesarios para migrar la información necesaria en MySQL.

Desarrollador Web

Jul. 2019 – Ago. 2019 (2 meses)

Banco Central Europeo

Fráncfort, Alemania

- Haciendo un internship donde desarrollé una web (HTML, CSS, JavaScript) para gestionar los horarios de transporte público de la institución.

Desarrollador VR/AR

Sep. 2018 – Jul. 2020 (1 año y 11 meses)

CIMNE

Barcelona, España

- Desarrollando un proyecto en Unity (C#) para dispositivos de AR (Magic Leap) para mostrar las capacidades y funcionalidades de la Realidad Aumentada.
- Configurando una sala 3D multi-proyector para poder transmitir contenido en 2D y 3D desde cualquier dispositivo.

EDUCACIÓN

IMLEX Master

Finlandia, Francia y Japón

Master en Imagen y Luz en Realidad Extendida en:

Sep. 2021 – Aug. 2023

- University of Eastern Finland (UEF)
- Université Jean Monnet (UJM)
- Toyohashi University of Technology (TUT)

Czech Technical University (CTU)

Praga , República Checa

Programa Erasmus

Sep. 2019 – Feb. 2020

Universidad Politécnica de Cataluña (UPC)

Barcelona, España

Grado en Ingeniería Informática, especializado en Ingeniería del Software

Sep. 2016 – Jun. 2020

RECONOCIMIENTOS

Matrícula de Honor en TFG: Plug-in Unity para crear simulaciones de entornos laborales.

HackNight UPC 2018: Mejor proyecto, Proyecto usando el medidor de felicidad de la API de Twitter.

Premio 2016 Ciudad de Esplugues en Ciencia: Comparación de Software de Modelaje (3ds Max / Blender)

HABILIDADES TÉCNICAS

Lenguajes de programación: TypeScript, JavaScript, Python, C#, C++, PHP, GLSL, HTML/CSS

VR/AR: Three JS, R3F, Unity, OpenGL, Blender

Front-end: React, Node.js, Vite, Figma

Back-end: Symfony, AWS, MySQL

Herramientas de desarrollo: Git, Docker, Visual Studio

Librerías: Tween, Drei, Tensorflow, PyTorch, Keras, Sklearn, NumPy, Matplotlib

Otros: Latex, Unix, Jira, Trello

IDIOMAS

Catalán: Nativo

Español: Nativo

Inglés: C1