



MARC BAQUÉS SÀBAT

GAME PROGRAMMER

654 407 209

marcbaquessabat.es

/MarcBaquesSabat

marcbaquessabat@gmail.com

Periferia de Barcelona

RESUMEN

He llevado a cabo varios proyectos en equipo y mis funciones han cambiado de programador de Unity a Porting Manager.

He lanzado 5 juegos incluyendo DLCs para diferentes consolas y PC.

Ahora mismo en mi tiempo libre me enfoco en la programación de herramientas y otras tecnologías como los microordenadores Raspberry Pi o los juegos para móviles.

SKILLS

C#, C++

Design Patterns

Unity

Control de versiones

Jenkins

Atlasian environment

Scrum, kanban

Photoshop, Premier

OTROS ESTUDIOS

Animación 3D, videojuegos y entornos interactivos, CFGS.

- Conocer las necesidades de los artistas
- Dibujo, animaciones y metodología 3D

Barcelona, España

Septiembre 2014 - Junio 2017

HOBBS

Juegos de mesa

Libros de ciencia ficción

Jugador de magic

IDIOMAS

- Inglés, B2.
- Catalán, nativo.
- Español, nativo.

EXPERIENCIA LABORAL

Petoons Studio

Porting Manager

Diciembre 2022 - Mayo 2024

- Gestionar un pequeño equipo de Porting, asignando y planificando objetivos, sprints y tareas
- Depurar y perfilar juegos para identificar problemas o cuellos de botella futuros y reales
- Desarrollar herramientas internas para el departamento de programación para automatizar builds o tareas comunes con Jenkins
- Asesorar y enseñar a otros equipos sobre el proceso de porting acerca de cómo planificar y proceder con nuevos proyectos
- Sugerir nuevos procesos y metodologías para alcanzar los objetivos deseados en plazos ajustados

Game Developer

Agosto 2021 - Diciembre 2022

- Portear juegos a diferentes plataformas implementando diferentes sistemas para:
 - Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Steam, Epic, GOG, Stadia
- Documentar las características de las consolas para futuras referencias
- Programar características de juego teniendo en cuenta todos los sistemas

Digital Legends Entertainment.

Quality Assurance

Noviembre 2016 - Marzo 2017

- Encontrar incoherencias, fallos o errores en dispositivos móviles
- Documentar, informar y revisar errores
- Live ops, comprobación diaria

FORMACIÓN

Título universitario en desarrollo de videojuegos especializado en programación.

- Creamos un grupo para aprender y practicar patrones de programación y discutir su implementación en videojuegos
- Participe en diferentes proyectos, móviles, PC, Nintendo DS, Switch y herramientas para Unity
- Aprendí el proceso de diferentes departamentos de desarrollo de videojuegos

Barcelona, España

Septiembre 2017 - Junio 2021