

CURRICULUM VITAE

Información Personal

JAVIER CALET TOLEDO

E-Mail: caletbak@gmail.com

Portfolio WEB: <http://www.caletbak.com/>

Fecha de nacimiento: 28 Abril de 1981

Formación Académica

- **Master, Creación de Videojuegos**
2006 - 2007
Universidad Pompeu Fabra (UPF)
Tesis: Fear No More
- **Ingeniero Técnico en Informática de Sistemas**
2001 – 2005
Universidad de Barcelona (UB)
Tesis: 3D Interactive World

Experiencia Profesional

UBISOFT BARCELONA (www.ubi.com)

[Diciembre 2013 – Actualmente]

- **Expert Tech Programmer**
- Creación de un building system desde cero para iOS, Android y Windows. Autogeneración de todos los proyectos necesarios en XCode, VS2013 y Eclipse/MakeFiles en Android.
- Creación de un engine codebase: código nativo multiplataforma para todas las plataformas móviles.
- Nuevo proyecto multiplataforma no anunciado utilizando Unity3D.
- Unity3D, VS 2013, XCode, Assimp, Freetype, Tortoise SVN

Galaxy Life: Pocket Adventures (<https://www.facebook.com/GalaxyLifePocketAdventures>)

Battle of Heroes: Land of Immortals (<https://www.facebook.com/battleofheroes.ubisoft>)

NATURALMOTION LTD (www.naturalmotion.com)

[Septiembre 2012 – Octubre 2013]

- **Senior Tech Programmer para dispositivos móviles (Android/iOS) - (Oxford Studio)**
- Programación código base común: código nativo multiplataforma para todas las plataformas.
- Programación de shaders GLES2.0: código de motor gráfico, sombras y self-shadowing.
- Implementaciones específicas para Android: GLSL optimizer, Facebook, Twitter, Marketing APIs, etc
- VS 2010, VS_Android, XCode, FMOD, Tortoise SVN

Clumsy Ninja (<http://www.naturalmotion.com/clumsy-ninja>)

CSR Racing (<http://www.naturalmotion.com/csr-racing>)

GENIAWARE SRL (www.geniaware.com)

[Noviembre 2010 – Noviembre 2011]

- **Core Programmer para PC / X360 / PS3**
- Wrapper del sistema de animación de Gamebryo para añadir sonidos a las animaciones y crear el Replay para el partido
- Integración de SpeedTree/SpeedGrass 5.2 y Scaleform dentro de nuestro sistema de render basado en Gamebryo
- Motor de audio utilizando FMOD Designer y FMOD Ex
- También he realizado algunas tareas para mejorar y mantener Gamebryo Scene Designer
- VS 9.0 C++, Gamebryo Scene Designer, SpeedTree Modeller, FMOD Designer, Adobe Flash CS5, Mantis, XML, AS2.0, Tortoise SVN

Lords of Football (www.lordsoffootball.com)

Tengo una web portfolio dónde puede ver mi experiencia en programación de videojuegos. Incluyo descargas y videos:

<http://www.caletbak.com/>

CURRICULUM VITAE

FREELANCE

[Agosto 2009 – Actualidad]

- **Programador de Android y Artista**
- He publicado tres juegos para el Android Market.
- Motor 2D completo, gameplay y gameflow, composición musical y gráficos.
- Programación en NDK para dar soporte a la librería de físicas Box2D.
- Android 2.2, NDK, Box2D, Eclipse Java y Tortoise SVN.

Galaxy Breakout (August 2010)

Sudoku & Kakuro Game Series (October 2009)

VIRTUAL TOYS (www.virtualtoys.net)

[Febrero 2008 – Julio 2009]

- **Senior Programmer para Nintendo DS**
- UI, comunicaciones Wi-Fi, game flow, motor 3D y gameplay en dos juegos de Ubisoft para Nintendo DS.
- Creé una interfaz de comunicaciones seguras Wi-Fi para compartir datos entre consolas DS.
- Codewarrior C++, Nitro-SDK, Nitro-System, Nitro-Debugger, NetBeans Java, Tortoise SVN, Syncro SVN y XML.

Planet Rescue: Animal Emergency (November 2008)

Ener-G Horse Riders (October 2008)

DIGITAL CHOCOLATE (www.digitalchocolate.com)

[Junio 2005 – Junio 2006]

- **Junior Programmer para dispositivos móviles**
- Eclipse y NetBeans Java, Mascot Capsule V3, JSR184, Mantis, Ant, XML, SVG file importer, Tortoise CVS.

Movistar Racing 3 (Telefonica-Movistar 2006)

Conocimientos técnicos

- **Análisis y Diseño**
UML (Rational Rose, MagicDraw UML, Omondo UML)
Herramientas de control de versionado (SVN, Git)
Análisis orientado a objetos, diseño y programación
Entorno Agile, Scrum meetings diarios
- **Lenguajes de programación y entornos**
VS .NET | Unity3D | Eclipse | NetBeans | CodeWarrior
C | C++ | C# | HLSL | GLSL | Java JSE/JEE/J2ME
LUA | Python | Perl | Ruby | 3D MaxScript | XML | Json
- **Experiencia en APIs**
DirectX11, OpenGL, XNA 3.0, Android, J2ME
- **Experto en**
Rendering (Deferred / Forward)
Gameplay (cámara, IA, lógica de juego, físicas)
Tools (3DMax plugins, data packers, game engine)
- **Diseño gráfico y de sonido**
3D Studio MAX | Adobe Photoshop CS2 | FMOD
Designer | Propellerhead Reason 8.0 | Adobe Audition
- **Complementos a la educación**
Asignatura "Graphic Software" (2004 - 2005).
"Team working and Project Management".

Idiomas

- Inglés: escrito y hablado fluido. Hice un curso intensivo en la Callan School of English (Feb 2009 – Dic 2009)
- Castellano y Catalán como lenguas maternas. Italiano sólo conocimientos básicos.

Tengo una web portfolio dónde puede ver mi experiencia en programación de videojuegos. Incluyo descargas y videos:

<http://www.caletbak.com/>