

CURRICULUM VITAE

Información personal

Nombre y apellidos: Javier Calet Toledo
E-mail: caletbak@gmail.com
Portfolio WEB personal: <http://www.caletbak.com/>

Formación académica

**Master, Creación de Videojuegos
2006 – 2007** Universidad Pompeu Fabra (UPF)
Master tesis: videojuego Fear No More

**Ingeniero técnico en sistemas
2001 – 2005** Facultad de matemáticas. Universidad de Barcelona (UB)
Tesis: proyecto Mundo interactivo 3D

Experiencia profesional

Noviembre 2010 – Actualidad **Geniaware srl** (<http://www.geniaware.com/>)

Responsable del motor de audio, integración de Scaleform (audio y tareas gráficas en UI), y tareas de rendering con Gamebryo: wrapper del sistema de animación e integración completa de SpeedTree 5.2 y Speedgrass. Diseño y desarrollo del sistema de Replay. Tareas de mejora y mantenimiento de la herramienta de diseño 3D de Gamebryo Scene Designer.

Role: Programador de núcleo para X360/PS3/PC
Tasks: Motor de audio | Integración Scaleform / Gamebryo / SpeedTree
Technology: C++ | Gamebryo | Scaleform GFX | FMOD | SpeedTree 5.2 | XML | AS2.0
- Environments: VS 8.0 C++ | Gamebryo Scene Designer | SpeedTree Modeller
Adobe Flash CS5 | FMOD Designer
- Others: Tortoise SVN

Título multi-plataforma (PC/X360/PS3) AAA Lords of Football:
<http://www.lordsoffootball.com/>

Agosto 2009 – Actualidad **Autónomo (juegos propios)**

Estoy desarrollando varios juegos para Android Market. He publicado 3 juegos hasta el momento. Ha sido necesario crear un completo motor 2D, herramientas específicas y soporte NDK. Para futuros juegos, también he desarrollado un engine 3D basado en shaders.

Rol: Programador, diseñador, artista, músico
Tareas: Engine | Gameplay | Tools | Música | Gráficos
Tecnología: Android 1.6 - 2.2 | Java
- Entornos: Eclipse | NetBeans
- Otros: Tortoise SVN

Galaxy Breakout (August 2010)

- Lógica de juego | Gráficos de juego y menús | Música | NDK | Box2D modificado

Sudoku Game Series and Kakuro Game Series (October 2009)

- Android engine | Lógica de juego | Generador de Sudokus y Kakuros | Gráficos de juego y menús | Música

Tool : Generador de fuentes custom para Android

Febrero 2008 – Julio 2009

Bit Managers (Estudio Virtual Toys Barcelona)

Fui responsable de la programación de la interfaz de usuario, comunicaciones Wi-Fi, flujo de juego y gameplay en dos juegos de DS publicados por Ubisoft. Desarrollé herramientas para crear UI y Wi-Fi, y estuve trabajando en el engine 3D en uno de los juegos.

Rol: Programador Senior para Nintendo DS
Tareas: Programador de Gameplay | Engine | WIFI | Tools
Tecnología: C++ | Nitro-SDK | Nitro-System | Java | XML
- **Entornos:** Codewarrior C++ | Nitro-Debugger | NetBeans
- **Otros:** Tortoise SVN | Syncro SVN

Planet Rescue: Animal Emergency para DS (publicado por Ubisoft el 27/11/2008)

- Minijuegos 2D y 3D | Flujo y lógica de juego | Motor de interfaces de usuario | Comunicaciones Wi-Fi | Efectos especiales

Ener-G Horse Riders para Nintendo DS (publicado por Ubisoft el 8/10/2008)

- Engine 3D de carreras | Flujo de juego | Motor de interfaces de usuario | Comunicaciones Wi-Fi | Efectos especiales

Tool: creador de UI para juegos de Nintendo DS/iphone en Java/NetBeans

- Decodificación de ficheros Nitro Character | Exportador XML | Interfaz intuitiva y potente

Junio 2005 – Junio 2006

Microjocs Mobile (Digital Chocolate)

Fui responsable de la programación de UI, flujo de juego, gameplay, y la creación de un motor 2D vectorial para dispositivos móviles. Fui el programador del juego Movistar Racing 3 y antes de ello realicé tareas de porting en varios juegos para móviles. Fue necesario crear una tool en Java para diseñar los circuitos de carreras.

Rol: Programador Junior para dispositivos móviles
Tareas: Programador de Gameplay | Engine | Java Porting | Tools
Tecnología: Java | Mascot Capsule V3 | JSR184 | Ant | XML
- **Entornos:** Eclipse | NetBeans
- **Otros:** Tortoise CVS | Mantis Bugtracking

Movistar Racing 3 (publicado por Telefonica-Movistar en 2006)

- Engine vectorial de gráficos 2D y 3D | Flujo y lógica de juego | IA | Efectos especiales

Tool: Editor de circuitos de carreras en Java

- Importa ficheros SVG | Gráficos vectoriales | Edición de secciones del circuito | Visualización del circuito en tiempo real

Conocimientos técnicos

- **Análisis y Diseño:**
 - UML (Rational Rose, MagicDraw UML, Omondo UML)
 - Herramientas de control de versionado (CVS, SVN)
 - Análisis, diseño y programación orientados a objetos (**OOA, OOD, OOP**)
- **Lenguajes de programación y entornos de desarrollo:**
 - Lenguajes: **C | C++ | C# | HLSL** | Java JSE/JEE/J2ME
 - Scripting: **LUA** | Python | Perl | **Ruby** | 3D MaxScript
 - Otros: x86 assembler | XML | VB 6.0
 - Entornos: Visual Studio .NET, Eclipse, NetBeans, CodeWarrior
- **Experto en:**
 - Programación de **Render**: Experimentado en el **renderizado deferred o inmediato** | Manejo del renderizado de la escena | Exportador/Importador de modelos y escenas | UI | **efectos HLSL** | **efectos HDR**.
 - Programación de **Gameplay**: Eventos lógicos | Programación de cámara | Controles del jugador | Detección y resolución de colisiones | Algoritmos de búsqueda de caminos | IA | Flujo de juego.
 - Programación de **Tools**: Scripts y plugins para 3D Max | Empaquetadores de recursos del juego | Creadores de fuentes custom | Engine de juego.
- **Experiencia en APIs gráficas y plataformas:**
 - **DirectX 9.0c**
 - Deferred Shading engine con SSAO, HLSL AA, Parallax, Stencil culling light volumes, HDR, entorno multi-thread, carga y destrucción dinámica de contenido. **C++ y HLSL**.

- Juego Fear No More: tesis de final de Master. Exportador de modelos y escenas para 3D Max, motor 3D con shaders, lógica de juego, detección y resolución de colisiones, flujo de juego, IA, UI, control del jugador y motor de cinemáticas. **C++ y HLSL**.
- Heightmaps: generador y visualizador de complejos heightmaps con múltiples resoluciones. **C++ and HLSL**.
- **OpenGL**
 - Tesis final de Universidad: mundo 3D interactivo. Diseña y crea un mundo con el editor 3D incorporado en este proyecto. También podrás programar los comportamientos de los objetos del mundo con una interfaz intuitiva. **C y GL1.3**.
 - **IA A*** pathfinding test: test de programación en el que dos bandos opuestos intentan conquistar la bandera del rival. **C y GL 1.3**.
- **XNA 3.0**
 - Engine de render para X360 y PC. Entorno multi-thread y carga dinámica de contenido. **C# y XNA**.
- **Android 1.6 – 2.2** y Android Market
 - Galaxy Breakout: juego al estilo arkanoid publicado en Agosto de 2010. Utiliza **NDK** para la librería de colisiones **box2D**.
 - Sudoku & Kakuro Game Series: dos juegos publicados en 2009. Fue necesario crear un engine de juego y resolver los problemas de rendimiento de los primeros dispositivos Android.
- Librerías J2ME para desarrollos de juegos en móviles (MascotV3, Java 3D JSR184).
- **Otros conocimientos:**
 - Diseño 3D y 2D: Adobe Photoshop CS2 | Paint Shop Pro | 3D Studio MAX
 - Edición de sonido: Propellerhead Reason 5.0 | Adobe Audition
- **Complementos a la formación:**
 - 2004 – 2005: asignatura “Graphic Software”: conceptos gráficos 3D y la API OpenGL.
 - 2004 – 2005: 60 horas en “**Team working and Project Management**”
 - Dec, 2005: realicé una conferencia en la Universidad sobre programación de juegos.

Idiomas

- **Inglés:** hablado y escrito fluido.
- **Castellano:** lengua materna.
- **Catalán:** lengua materna.
- **Italiano:** habilidades básicas.
- Feb 2009 – Dic 2009: Curso intensivo de Inglés en la Callan School of English (Av. Diagonal, Barcelona)

Más información

Tengo un portfolio web en la que puede ver mi experiencia en programación de videojuegos. Están expuestos varios proyectos que he desarrollado, incluyendo descargas y videos HD:
<http://www.caletbak.com/>