



Contacto

Teléfono

673235305

Correo electrónico

isaacramirezpr@gmail.com

Portfolio

bekun67.github.io/portfolio

Educación

2023 - Presente

**Centre de la Imatge i la
Tecnologia Multimèdia (CITM-
UPC)**

Grado Universitario en Desarrollo
de Videojuegos

2020 - 2022

Jaume Viladoms

Bachillerato Tecnológico
Matrícula de honor

Competencias

- Programación de Gameplay
- Controladores de jugador
- IA de Enemigos
- Game feel
- Sistemas de progresión
- Máquinas de estados

Idiomas

Español: Nativo

Catalán: Nativo

Inglés: Intermedio

Isaac Ramírez

Gameplay Programmer

Apasionado por la programación de gameplay y actualmente cursando el Grado en Desarrollo de Videojuegos en CITM-UPC. Me interesa especialmente el desarrollo de sistemas de gameplay, controladores de jugador, IA y máquinas de estados utilizando Unity y motores custom.

Durante mis estudios he trabajado como profesor particular de Matemáticas y Física, fortaleciendo mis habilidades de comunicación mientras compaginaba la enseñanza con el desarrollo de videojuegos. Como aún no he tenido la oportunidad de trabajar profesionalmente en la industria, los proyectos que aparecen a continuación reflejan las habilidades de programación de gameplay que he desarrollado a través de la universidad, game jams y proyectos personales.

Proyectos destacados

2026

Son of Ithaca

Programador de Gameplay

Son of Ithaca fue un proyecto universitario desarrollado por un equipo de 33 personas durante cuatro meses. Mi principal responsabilidad fue desarrollar por completo el *Player*, utilizando el sistema de scripting en Lua de nuestro motor propio. Programé el controlador completo mediante una máquina de estados para crear un sistema de combate responsivo, desarrollé las mecánicas principales del jugador (máscaras) e implementé el pulido visual del personaje.

2025

Granota Go

Programador de Gameplay y Diseñador de Niveles

Granota Go fue un proyecto desarrollado durante una game jam de una semana por un equipo de 4 personas para la 3ª Premis Ludi Game Jam. Mi principal responsabilidad fue implementar las herramientas de creación de niveles, las mecánicas de gameplay de la rana y diseñar todos los puzles para un juego educativo para móviles que ayuda a niños de entre 6 y 8 años a desarrollar el pensamiento computacional.

2021-22

Evolution Tale

Programador de Gameplay, Diseñador de UI y Artista 2D

Evolution Tale fue un proyecto final de Bachillerato desarrollado durante cuatro meses por un equipo de dos personas para aprender Unity desde cero. El proyecto obtuvo la máxima calificación y fue seleccionado para representar a mi centro en la 8ª Mostra de Treballs de Recerca de Batxillerat de Tr@ms. Implementé los sistemas de inventario, creación de objetos y tiendas, las mecánicas principales de gameplay, los mapas, la interfaz de usuario y todos los assets.

Habilidades técnicas

Motores: Unity, SDL, Raylib, Unreal Engine

Lenguajes de programación: C++, C#, Lua

Control de versiones: Git, GitHub, Plastic SCM

Habilidades complementarias: Docencia, Organización (Trello, Notion)