

Ignasi Pardo Carbó

Full Stack Developer C#/Unity

Información personal

- Nacionalidad: Española.
- Residencia: Barcelona, España.
- Teléfono: 648521325.
- Correo electrónico: ignasi.pardo.carbo@gmail.com
- Idiomas:
 - Catalán: nativo.
 - Español: nativo.
 - Inglés: intermedio.
- Sitio Web: <https://kuronoa-scarlet.itch.io/>

Educación

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia | Septiembre 2019 - Julio 2023

Experiencia Laboral

Junior/Mid Mobile Videogames Developer en Bliss Games SL

2 Años (Octubre 2023 - Diciembre 2025)

Desarrollo Backend y Arquitectura Cloud:

- **Implementación de Infraestructura:** Diseño e implementación la arquitectura *serverless* del backend para múltiples juegos y prototipos móviles, utilizando **Cloud Run** para el despliegue de servidores de endpoints escalables.
- **Gestión de Datos y Seguridad:** Configuración de **Firestore** como base de datos principal, asegurando transacciones mediante el uso de **Firestore Admin SDK** para el acceso seguro a la información sensible.
- **Servicios de Autenticación:** Administración de datos de usuario y credenciales de servicios de terceros a través de **Firestore Authentication (FirestoreAuth)**. Gestión de la configuración dinámica de *features* del *gameplay* en tiempo real con **Remote Config**.

Desarrollo Frontend e Integración de Sistemas (Unity C#)

- **Integración Full-Stack:** Desarrollo de las funcionalidades de frontend responsables de la comunicación eficiente con los endpoints del backend, asegurando la sincronización de datos y la experiencia de usuario.
- **Implementación de Sistemas Centrales:** Creación de sistemas de **Leaderboards**, **sistemas de amigos**, y lógica compleja para la gestión de ciclos de reseteo o eventos diarios.
- **Desarrollo de Gameplay:** Desarrollo de *gameplay* y la interfaz de usuario para proyectos en diversos géneros (Idle Games, Plataformas, Prototipos de Puzzles).

Ingeniería de Código y Persistencia

- **Sistemas de Persistencia:** Desarrollo e implementación de soluciones de persistencia de datos internos utilizando **Scriptable Objects** y aplicando patrones de **instancias y modelos de objetos** para garantizar un manejo de datos en memoria optimizado y mantenible.

Integración y Automatización de Builds

- **Integración de SDKs de Terceros:** Gestión e integración de SDKs clave de analítica, atribución y monetización, incluyendo **Game Analytics, AppsFlyer, Adjust, Facebook, Supersonic Wisdom, TinySauce (Voodoo), y MayoSDK (Ketchapp)**.
- **Integración de Compras y Ads In-Game:** Implementación y desarrollo de los sistemas de **Compras** (In App Purchases) y **Ads** (Interstitial, Rewarded Videos, Banners) y su gestión externa desde las plataformas de **Google Play y Apple Store** o **LevelPlay Ironsource y AppLovin**.
- **Gestión de Despliegue (Builds):** Supervisó y resolvió problemas de configuración de builds en Android (configuración de **Android Manifest**) e iOS (gestión de proyectos **Xcode**) para asegurar el correcto funcionamiento multiplataforma.

Software Developer en United Gamers

5 Meses (Marzo 2023 - Julio 2023)

- Desarrollo del gameplay de un entrenamiento en el entorno Unity 2D.
- Encargado de la conectividad de nuevos entrenamientos con la **base de datos (Firestore)**.
- Encargado de QA con Bug Fixing.

Proyecto Universitario - Dune Fremen's Rising

Febrero 2022 - Junio 2022

- Gameplay & Systems Programmer durante todo el proyecto.
- Desarrollo de gameplay de habilidades de los personajes, interacciones jugador-enemigos.
- Desarrollo del módulo de animaciones.

Cabe destacar que este proyecto se realizó en un motor gráfico propio, creado desde 0.

Link a la [página web](#).

Game Jams

CITM Game Jam | Febrero 2021

- Gameplay Programmer de un Tower Defender creado desde 0 en el entorno de SDL2, C++.

Link a la [página web](#) de la Game Jam.