

# POL BOSCH



## DESENVOLUPADOR



+34 647 99 69 95



pol.hcsob@gmail.com



Barcelona, Espanya



[polhcsob.wixsite.com/my-site](http://polhcsob.wixsite.com/my-site)



[linkedin.com/in/pol-sch](https://linkedin.com/in/pol-sch)



[github.com/Xulu-u](https://github.com/Xulu-u)

## COMPETENCIES

### Programació:

- C, C++, C#, HLSL, LUA, HTML5, CSS3, JavaScript, TypeScript, Python.
- React.Js, React Native.
- GIT, Visual Studio Code, Android Studio, Trello, HacknPlan, Slack.

### Disseny:

- Gamificació, UX/UI, Jocs i Nivells, Sistemes, Gràfic.

### Personal:

- Autonomia, treball en equip, comunicació.
- Pensament Crític, resolució de problemes negociació i flexibilitat.
- Organització, planificació, lideratge i iniciativa.

## LANGUAGES

- Català (Natiu, C1).
- Castellà (Natiu, C1).
- Anglès (B2, FCE Cambridge).
- Japonès (Principiant).

## INTERESSOS

- Mapes, Geometria, Física.
- Musica (Cantar i compondre).
- Pàdel, Fitness, Ski i Surf.

## PERFIL

Desenvolupador creatiu i amb ganes d'aprendre amb més de 6 anys d'experiència acadèmica en desenvolupament de videojocs, actualment en transició cap al desenvolupament Web/Mòbil. Tinc el desig de formar part d'un equip col·laboratiu que abordi projectes innovadors.

## EXPERIENCIA

### DESENVOLUPADOR I ESCRIPTOR

(2022)

Voron-eye (Treball Fi de Grau, TFG)

- Recerca de les cameres en els videojocs
- Desenvolupament d'una camera dinamica per multijugador local amb Unity (C# & HLSL).

### DESENVOLUPADOR DE GAMEPLAY

(2020) Remot (COVID-19)

Broken Gem Studio (Projecte Universitari) | Equip: 29

- Desenvolupament d'un videojoc amb un motor propi en C++.
- Scripting amb LUA.
- Disseny i programació del comportament de la càmera i del Final Boss
- Metodologia Scrum i Agile.

## EDUCACIÓ

### APPSFactory

(2024)

Aspasia

- Desenvolupament d'Apps Mobils i Web amb React/Native, HTML5, CSS3, JS and TS.
- REST APIs, CRUD.

### GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCOS (Anglès)

(2016 - 2022)

Universitat Politècnica de Catalunya (UPC) – 240 ECTS

- Desenvolupament de videojocs amb Unity, Unreal Engine 4, SDL i C++ (motor 3D OpenGL intern)
- Disseny UI/UX, Gestió de Projectes, Economia, IA, Modelatge/Animació d'Art 2D/3D i Gamificació.
- Experiència amb programari com: ZBrush, Maya, Houdini, Photoshop, Illustrator, AE, Premiere...