

CRISTINA GIL BOTHEY

Barcelona, España • +34678151959 • cristinagbotey@gmail.com
cristinagildev.netlify.app • linkedin.com/in/cristina-gil-dev/

RESUMEN

Programadora de videojuegos con experiencia en **C++** y **programación de gameplay**, utilizando **Unity** y **Unreal Engine** para juegos en PC, Nintendo Switch, PlayStation y Xbox. Comprometida con mi desarrollo profesional continuo y mi crecimiento técnico.

HABILIDADES

- **Habilidades técnicas:** C#, C++, Unity, Unreal Engine, Visual Studio, Github, Jira
- **Idiomas:** Inglés (C1), Español (nativo), Catalán (nativo)
- **Habilidades blandas:** Pensamiento creativo, colaboración, excelencia en documentación

EXPERIENCIA LABORAL

Programadora de Videojuegos en UNDERCODERS 11/2020 - Presente

- **Retro Mystery Club Vol.1: The Ise-Shima Case (2022 - 2023)**
- **Retro Mystery Club Vol.2: The Beppu Case**
- **Retro Revengers**
 - Desarrollo de un sistema de localización con Google Sheets y JSON flexible para usar en tres proyectos distintos.
 - Sistema de diálogo actualizado para idioma inglés y *shaders* de efectos CRT.
 - Sistema de reasignación de controles y sistema de logros de SteamWorks.
- **Conga Master Party (2022 - 2023)**
 - Implementación de nuevos logros, personajes y mapas para un DLC de Nintendo Switch.
 - Gestión de QA y corrección de errores para las versiones de Nintendo Switch y PC.
- **Superola Champion Edition (2021 - 2022)**
 - Creación de una opción de modo *Cartoon* que cambia todos los sprites del juego de arte pixelado a sprites en 4K dinámicamente.
 - Desarrollo de sistemas de tablas de clasificación utilizando SteamWorks.
- **Treasures of the Aegean (2021 - 2022)**
 - Implementación de cinemáticas y secciones de gameplay.
 - Creación de sistemas de logros y vibración de control para todas las plataformas.
 - Optimización colaborativa (*pair-programming*) utilizando Asset Bundles y Addressables.

Programadora de Gameplay en KT GAMES 11/2019 - 11/2020

- Desarrollo del movimiento de personajes y comportamientos de objetos interactivos.
- Diseño e implementación de cinemáticas, música y efectos de sonido.
- Creación del sistema controles para consolas utilizando Rewired de Unity.
- Diseño de niveles.

EDUCACIÓN

Grado en Contenidos Digitales Interactivos para Videojuegos 2017-2021
ENTI - UB

Certificaciones: Unreal Engine 5 de 0 a DIOS, Beginning C++ Programming