JORDI BACARDIT ALAVEDRA

PRODUCCIÓ I DISSENY DE VIDEOJOCS

Barcelona, Espanya • jordi.bacardit@uvic.cat
Portafoli: jordibacardit.com • LinkedIn: linkedin.com/in/jordi-bacardit/

PERFIL

Estudiant de darrer curs de Multimèdia orientat a la producció i el disseny de videojocs. Busco unes pràctiques en un estudi on aprendre de professionals amb experiència, conèixer com es planifica i es prenen decisions en equips més grans i créixer cap a un rol de productor o dissenyador de jocs. El meu repte és portar el que he après gestionant i dissenyant els meus propis projectes a un entorn professional.

FORMACIÓ

Grau en Multimèdia. Aplicacions i Videojocs | 4t curs | Finalització prevista: 2027
Universitat de Vic (UVic) — Vic, Espanya

PROJECTES DESTACATS

Lost On The Gates • Dissenyador de jocs i productor • Unity / C#

- Joc de supervivència amb tancs ambientat a la Segona Guerra Mundial, fet per un equip de dues persones i publicat a itch.io amb un tràiler.
- Vaig idear el concepte, dissenyar el joc i gestionar el projecte: tasques a Trello, control de versions a GitHub, reunions periòdiques i proves de joc.
- Vaig desenvolupar els sistemes de vida i munició, el recompte d'enemics abatuts, el HUD i el flux entre escenes, i em vaig encarregar del so, la il·luminació i l'ambientació.

Waterpulse • Dissenyador de jocs i productor • Unity

- Joc arcade de waterpolo per a navegador, presentat als Premis Ludi 2026 (3Cat) i publicat a itch.io amb un tràiler.
- Vaig planificar el desenvolupament per fases, provar cada versió i decidir l'abast, com retallar un mode 1 contra 1 local.

Finn Adventure • Desenvolupador • Unity / C#

- Joc de plataformes 2D en pixel art amb tres nivells i un cap final.
- Fet en solitari i publicat a itch.io.
- Vaig dissenyar nivells amb dificultat progressiva (salts més difícils, timing més exigent, més enemics) i vaig programar el joc.

Reservio • Laravel / PHP / MySQL

- Plataforma full-stack de reserves d'allotjaments.
- Vaig implementar l'autenticació d'usuaris, les operacions CRUD, les reserves, les ressenyes i la gestió de fotos, i vaig dissenyar la base de dades relacional.

ArtScan • Android / Kotlin

- Aplicació Android per gestionar obres d'art mitjançant l'escaneig de codis QR.
- Dades estructurades de les obres, interfícies basades en RecyclerView i gestió de les dades de l'aplicació.

COMPETÈNCIES

- **Producció i disseny:** abast i planificació de tasques, proves de joc, disseny de jocs i nivells; Trello, Google Sheets, Figma
- **Desenvolupament de videojocs:** Unity, Unreal Engine, programació de gameplay, prototipatge
- **Programació:** C#, C++, C, Python, PHP, Kotlin, Swift, JavaScript
- **Web i dades:** Laravel, Blade, Astro, Tailwind CSS, MySQL, MongoDB
- **Mòbil / programació creativa:** Android Studio, iOS (Swift), escaneig de codis QR i de barres, Processing, p5.js
- **Eines:** Git, GitHub, Visual Studio Code

EXPERIÈNCIA LABORAL

Controlador d'accessos | L'Agrícola Regional, S.A. — Montserrat, Espanya | Maig de 2024 – actualitat

- Gestiono l'accés i el flux de visitants a la Basílica de Montserrat, un dels indrets més visitats de Catalunya.
- Resolc incidències i em coordino amb l'equip en temps real, en un entorn d'atenció al públic amb gran afluència.

Tècnic de manteniment | Rubio Julve S.L. — Sant Sadurní d'Anoia, Espanya | Estiu de 2026

- Vaig col·laborar en el manteniment industrial i mecànic, seguint instruccions tècniques i protocols de seguretat.
- Em vaig adaptar ràpidament a tasques noves en un entorn de treball en equip, pràctic i amb terminis ajustats.

Caixer / reposador | Roges Supermercats S.L. — el Pont de Vilomara, Espanya | Desembre de 2022 – agost de 2023

- Em vaig ocupar dels cobraments, l'atenció al client i la reposició en un entorn comercial de ritme intens.

IDIOMES

Català — nadiu • Castellà — nadiu • Anglès — avançat

ALTRES DADES D'INTERÈS

- Permís de conduir B.
- Disponibilitat per canviar de residència.
- Aficions: jugador habitual de videojocs (RPG, MMO, shooters i supervivència), amb interès per analitzar-ne el disseny.