

Marko Babić

marko.babic.dev@gmail.com | +385 91 555 0198

SAŽETAK

Senior programer digitalnih igara s preko 8 godina iskustva u razvoju AAA naslova za konzole. Stručnjak za C++ i Unreal Engine 5, s dokazanom poviješću optimizacije fizikalnih enginea čime je poboljšan broj sličica u sekundi za 15% na PlayStation 5 i Xbox Series X platformama. Vodio tim od 10 programera u isporuci dva visokobudžetna naslova na vrijeme i unutar proračuna.

RADNO ISKUSTVO

Senior programer grafike | Nanobit | Zagreb, Hrvatska

lip 2019. - Danas

- Optimizirao grafičke procese za vodeće mobilne naslove, postigavši stabilnih 60 FPS na uređajima srednjeg ranga.
- Razvio prilagođene HLSL shadere za realistične efekte vremena, povećavajući vizualnu kvalitetu uz smanjenje poziva za crtanje za 18%.
- Unaprijedio sustav upravljanja memorijom kako bi se uklonila trzanja u igri, smanjujući stopu rušenja za 12% na 5 milijuna aktivnih igrača.
- Mentorirao 4 mlađa programera o najboljim praksama C++ jezika i tehnikama optimizacije enginea.
- Suradivao s voditeljima tima umjetnika na implementaciji PBR radnog procesa koji je ubrzao integraciju resursa za 20%.

Programer sustava igranja | Croteam | Zagreb, Hrvatska

kol 2015. - svi 2019.

- Arhitektirao modularni sustav za kontrolu likova korišten za kretanje protagonista i mehaniku borbe.
- Poboljšao učinkovitost pronalaženja puta za AI za 35% implementacijom hijerarhijskog sustava navigacijske mreže.
- Skriptirao više od 20 jedinstvenih susreta s neprijateljima i zagonetki u okruženju koristeći Lua i C++ integraciju.
- Smanjio vrijeme izgradnje projekta s 4 sata na 45 minuta implementacijom distribuiranog sustava kompilacije.
- Vodio tehničku dokumentaciju za interni API enginea, koji je koristio tim od 50 dizajnera.

Mlađi programer sustava | Gamepires | Zagreb, Hrvatska

svi 2012. - srp 2015.

- Izvršavao nisko-razinsko prebacivanje koda starog enginea na moderne hardverske arhitekture za remastere visoke razlučivosti.
- Redizajnirao audio podsustave za podršku 7.1 surround zvuka i obradu prostornog zvuka.
- Ispravio preko 500 kritičnih pogrešaka vezanih uz detekciju sudara i stabilnost fizike tijekom završne faze lansiranja velikog projekta.
- Automatizirao proces obrade grafičkih resursa, štedeći kreativnom timu 10 sati ručnog rada tjedno.

OBRAZOVANJE

Sveučilište u Zagrebu, Fakultet elektrotehnike i računarstva (FER) | Magistar inženjer računarstva | Računarska znanost

ruj 2010. - svi 2012.

Sveučilište u Zagrebu, Fakultet elektrotehnike i računarstva (FER) | Sveučilišni prvostupnik inženjer računarstva | Računarstvo

kol 2006. - svi 2010.

VJEŠTINE

C++, C#, Python, GLSL/HLSL, JavaScript, Unreal Engine 4/5, Unity 3D, Godot, DirectX/Vulkan, Perforce/Git, Simulacija fizike, Umjetna inteligencija, Mrežno programiranje, UI/UX implementacija, Shaderi i VFX

CERTIFIKATI

Unity Certified Professional: Programmer | Unity Technologies (2021)
Unreal Engine C++ Specialization | Epic Games (2018)

JEZICI

Hrvatski (Izvorni govornik)
Engleski (C2 razina)

AKTIVNOSTI

Mentor na Global Game Jamu

Pružanje tehničkog vodstva mladim razvojnim inženjerima tijekom godišnjih 48-satnih ciklusa razvoja.

Predavač na konferencijama

Održao predavanje na temu optimizacije velikih okruženja za hardver konzola na regionalnoj Reboot Develop konferenciji.