

PERFIL PROFESIONAL 

MARCOS CABAÑA

Comenzó a programar hace más de 15 años, desarrollando su carrera profesional como diseñador gráfico, ilustrador, modelador y animador 3D.

Es técnico en diseño y programación de videojuegos por UNL-FICH. Hace 8 años gestiona proyectos dentro de su empresa, Matecocido games.

Es profesor de Diseño de Videojuegos II y Proyecto Final de carrera de TD y PVJ (UNL) y docente en la Diplomatura en Desarrollo de Videojuegos en Unity y en Desarrollo de Videojuegos para principiantes con Unreal Engine (UTN-FRBA).

