



ALEJANDRO ORTEGA RUIZ

14/11/2001 (22 años)

DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS

CONTACTO

- +34 653 466 113
- alejandroortegadev@gmail.com
- Valdemoro, Madrid
- <https://github.com/Alejao03>
- www.linkedin.com/in/alejandroortegarui-z-gamedeveloper

ESTUDIOS

- GRADO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS** 2019-2024
Universidad Complutense de Madrid
- COLEGIO LAGOMAR** 2003-2019
Bachillerato científico

IDIOMAS

- Español
- Inglés (B2)
- Alemán (A1, aprendiendo)

HABILIDADES PERSONALES

- Comunicación
- Trabajo en equipo
- Creativo
- Responsable
- Eficaz

INFORMACION EXTRA

- Carnet de conducir clase B
- Participación en Guerrilla Game Festival 2022
- Disponibilidad inmediata

PERFIL

Desarrollador de videojuegos con conocimientos en otros campos como la inteligencia artificial, aprendizaje automático, animación, modelado y sonido. He realizado prácticas de programación y diseño con equipos medianos y grandes.

Interesado/a en la lectura como fuente de conocimiento y entretenimiento. Asimismo, el deporte ocupa un lugar primordial en mi vida, contribuyendo así a mi bienestar y vitalidad.

PRINCIPALES PROYECTOS

Mighty Heroes Arena TFG

Desarrollo de un videojuego **multijugador online** en Unity. El objetivo de este proyecto es satisfacer las necesidades de los jugadores y proporcionar una mejor experiencia de juego, mediante un **sistema de matchmaking** inteligente que se adapte a las necesidades competitivas y sociales de los usuarios.

Wildless

Videojuego 3D programado en C++ creado en un **motor propio** V3RNI3R Engine. Para la creación del motor se hizo uso de SDL (Interfaz), Ogre3D (Render), FMOD (Audio), Bullet (Físicas) y Lua (lenguaje de scripting).

PaintLess

Videojuego por turnos multijugador local y en LAN, programado en C++ y haciendo uso de SDL. Desarrollado por un grupo compuesto de 10 personas, donde se hizo uso de **metodologías ágiles** para monitorizar el progreso y donde se realizaron **pruebas QA**.

DuckHunt

Desarrollo **multiplataforma** para **PC** y **PlayStation 4** en C++ del clásico juego arcade de las NES llamado Duck Hunt.

App Nonogram

Aplicación desarrollada con java en **Android Studio** de un videojuego de nonogramas, con sistema de recompensa por anuncios.

Para ver **más proyectos** visitar **portfolio**.

APTITUDES

Lenguajes de programación

C#, C++, C, Java, Javascript, Python, HTML y CSS.

Motores de Videojuegos

Unreal Engine 4, Unity, Godot y Construct 2.

Programas / Herramientas

Github, Blender, Adobe Photoshop, Microsoft Office, FMOD, Audacity, Anaconda.

Entornos de programación

Visual Studio y Visual Studio Code. Android Studio