



Andrés Millán Muñoz

INGENIERO INFORMÁTICO · MATEMÁTICO

✉ andresmm@outlook.com | 🏠 asmilex.github.io | 📷 asmilex | 🌐 asmilex

Educación

Doble grado en Ingeniería Informática y Matemáticas

UNIVERSIDAD DE GRANADA

Granada, España

Septiembre 2017 - Junio 2022

Advanced C1

CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS & ASSESSMENT ENGLISH

Jaén, España

Julio 2017

Habilidades

Estadística	Métodos de Monte Carlo para simulación de iluminación
Lenguajes de programación	Rust, C++, Python, Javascript, Java, C#, Ruby, R, Julia, Sage, Maxima, GLSL, SQL
DevOps	Git (Github), Docker, Máquinas virtuales (VMWare, Virtualbox), CI/CD (Github Actions, CircleCI), Poetry
Back-end	Flask, Django, Nginx, Haproxy, REST API
Front-end	HTML, CSS
Documentación	Markdown, LaTeX, Github Pages
Herramientas	Visual Studio Code, Figma, Unity, Jupyter
Librerías	Pandas, Matplotlib
Idiomas	Español, inglés, francés

Proyectos

Ray tracing en tiempo real acelerado por GPU

REPOSITORIO: [GITHUB.COM/ASMILEX/RAYTRACING](https://github.com/asmilex/raytracing)

Granada, España

Junio 2021 - Junio 2022

- Métodos de Integración de Monte Carlo aplicados a simulación de iluminación físicamente realista en tiempo real.
- Uso de Nvidia DesignWorks Nvpro-samples para crear un path tracer basado en Vulkan acelerado por tarjetas gráficas.
- Análisis de la calidad de imagen en función del tiempo y ruido final.
- Despliegue de la documentación en github pages y generación del PDF mediante integración continua y Docker.

CherryTrip - UX Case Study

REPOSITORIO: [ASMILEX.GITHUB.IO/DIU21](https://asmilex.github.io/DIU21)

Granada, España

Marzo 2021 - Mayo 2021

- Análisis, diseño y desarrollo de una aplicación de viajes en Granada para la era pandémica.
- Despliegue en Github Pages, diseños realizados en Figma.

Crystalshot

REPOSITORIO: [GITHUB.COM/ASMILEX/CRYSTALSHOT](https://github.com/asmilex/crystalshot)

Jaén, España

Junio 2020

- Videojuego creado para una gamejam casera de 3 días sobre cristales.
- Desarrollado en Unity. Multijugador local de hasta 4 jugadores.