

GABRIEL BUSTILLO DEL CUVILLO

Location: El Puerto de Santa Maria (Cadiz) Web: gabuscuv.github.io
E-Mail: gabibust@gmail.com Github: github.com/gabuscuv
Linkedin: linkedin.com/in/gabuscuv/

Software Developer

PRINCIPALES TECNOLOGÍAS

Lenguajes de Programación:
C#, C++, Javascript
Base de Datos MySQL/MariaDB,
Microsoft SQL Server, SQLite
Sistemas Operativos Red Hat-like,
Debian-Like, macOS, *BSD, Win-
dows
Herramientas - Visual Studio (Code),
Git

CONTRIBUCIONES & FORKS

Valve / Steam Audio (Python)
Contribución
jameslieu / howlongtobeat (C#)
Contribución
nowrep / obs-vkcapture (C)
Fork & Contribución

INFORMACIÓN ADICIONAL

- Alta en Garantía Juvenil
- Experiencia trabajando en equipos internacionales (Anglo) y en remoto
- Libre para Relocalización
- Disponibilidad Inmediata

EXPERIENCIA

2018 – 2020 2.5 años	Principalmente Desarrollador Backend - Creación y mantenimiento de software en .NET Framework, Refactorización y tareas de migración a .NET Standard/Core. - Creación y Diseño de Pruebas Unitarias para proyectos antiguos y nuevos C# & .Net Framework / Microsoft SQL Server / Microsoft Azure / JavaScript	Itixo s.r.o/ICT Capital s.r.o, Prague, Czechia
2017 0.3 años	Desarrollador Full stack Node.js / JS/ECMA6+ / Bootstrap / Microsoft Exchange Service / CentOS/RPM	KnowledgeMill Limited, London, England
2017 0.2 años	Desarrollador de Software en Practicas IBM Websphere / IBM MQ Manager / ESQ	Viewnext, Caceres, Spain

PROYECTOS

2023	WebScrapers para Stratos Ads & Devuego (Eventos) C (Stratos) / Rust (Devuego) / libxml2 / libcurl / CMake / XPath	
2023	BacklogDatabase-Utils (CLI) // BeatenGames (Web) // BeatenGamesService (Daemon/Service) Una variedad de herramientas y un visor para catalogar mis juegos pendientes ReactJS / Javascript / C# / Entity Framework & LINQ / GRPC	
2020 - 2022, 2023	VRProject, Herramientas & Unreal Engine Plugins (2023, Extraídos/Re-Escritos de VRProject) Solo Dev Un juego de realidad virtual de misterio narrativo con realidad aumentada (virtual), con un IA de compañía y el uso de Metahumans - CustomOpenXRControllerIntegration - Sistema unificado de botones destacados para VRExpansion y OpenXR - ASyncMapFramework - Un conjunto de componentes e interfaces para cargar mapas asincrónicos para VR - Custom3DSubtitles - Un conjunto de componentes e interfaces para mostrar estilosos subtítulos 2.5D para VR C++ 17 / Unreal Engine 4 / FMOD / ImGui / OpenXR / Oculus / goLang / C#	

EDUCACIÓN

2015 – 2017	[FPGS] Tecnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataformas	I.E.S Agora, Caceres, Spain
2012 – 2014	[FPGM] Tecnico en Sistemas Microinformaticos y Redes	Educatec, Cáceres, Spain

CURSOS

2019	Unreal Engine C++ Developer: Learn C++ and Make Video Games	por GameDev.tv en Udemy
2013	CCNA Discovery 2 : Working at a Small-to-Medium Business or ISP	Cisco