

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

Itixo s.r.o/ICT Capital s.r.o, Prague, Czechia

- 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

2017
0.3 años

Desarrollador Full stack

KnowledgeMill Limited, London, England

Node.js / JS/ECMA6+ / Bootstrap / Microsoft Exchange Service / CentOS/RPM

2017
0.2 años

Desarrollador de Software en Practicas

Viewnext, Cáceres, Spain

IBM Websphere / IBM MQ Manager / ESQL

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 - 2023

VRProject, Unreal Engine Plugins (Extraídos/Re-Escritos de VRProject) & Herramientas 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 asíncronos para VR

- Custom3DSubtitles - Un conjunto de componentes e interfaces para mostrar estilogos subtítulos 2.5D para VR

C++ 17 / Unreal Engine 4 / FMOD / ImGui / OpenXR / Oculus / goLang / C#

EDUCACIÓN

2015 – 2017

[FPGS] Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataformas

I.E.S Agora, Cáceres, Spain

2012 – 2014

[FPGM] Técnico en Sistemas Microinformáticos y Redes

Educatel, 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