



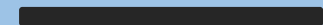
PERFIL

Soy estudiante de Ingeniería Multimedia con Mención en Videojuegos. Soy apasionado en todo el trabajo que realizo, con gran capacidad crítica y de negociación.

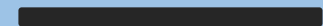
Mi objetivo profesional es desarrollar todas las habilidades y cualidades profesionales que sea posible para, de esta forma, adentrarme de la mejor forma posible en el mundo laboral.

IDIOMAS

Gallego (nativo)



Castellano (nativo)



Catalán (nivel medio)



Inglés (nivel medio)



HABILIDADES

Capacidad crítica

Análisis de problemas

Adaptabilidad

Energía

Miguel Ángel Díaz Rodríguez

Estudiante (Ingeniería Multimedia)

[Linkedin](#)

[GitHub](#)

+34 663873654

mangeldr@outlook.com

C/Balmes, 08006 - Barcelona

[Reel](#)

FORMACIÓN

2014-Fin

Grado en Ingeniería Multimedia - Mención en Videojuegos

La Salle BCN, Barcelona.

PRÁCTICAS RELACIONADAS CON LOS ESTUDIOS

Proyectos Web

- Creación de una aplicación similar Spotify creando aplicaciones de Cliente y Servidor, tanto Backend como Frontend, así como el uso de base de datos.
Conocimientos empleados: PHP, HTML, CSS, SQL y Javascript.

Diseño y usabilidad

- Aprendizaje de la teoría de Experiencia de Usuario y aplicación real a varios proyectos incluidos: un prototipo teórico de un videojuego y la página FNAC

Proyectos Videojuegos

- Implementación de un motor gráfico utilizando el lenguaje C++ en Visual Studio.
Conocimientos empleados: C++, Diseño orientado a objetos.

EXPERIENCIA

2017-2019. **FUNITEC-la Salle. Barcelona**

Se encarga de la formación universitaria en las áreas tecnológicas y científicas, la formación de postgrado, la investigación pura y aplicada en las áreas técnicas, entre otras actividades relacionadas con el ámbito universitario.

Becario de Gráficos 3D EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

Funciones:

- Realización de las clases prácticas
- Asistir en el apartado de prácticas solucionando dudas.
- Corrección de exámenes y prácticas.

Proyectos:

- Talleres informativos acerca de la industria y el desarrollo de videojuegos a alumnos de bachillerato.
- Práctica de la asignatura: Realización de un pequeño motor gráfico en C++ con estudio de la iluminación.

Logros:

- Adquisición de habilidades comunicativas y críticas.
- Mejora de los conocimientos del lenguaje C++.
- Mejora del número de aprobados en la asignatura.
- Mejora de interés de los alumnos por la programación

HERRAMIENTAS

Jira

Scrum

Adobe Photoshop

Adobe Premier/After Effects

Visual Studio

Unity 3D

Eclipse

Matlab

3Ds Max

MySQL

CONOCIMIENTOS TÉCNICOS

C++ / C# Sharp (nivel alto)

UX (nivel medio)

Java / Javascript (nivel medio)

HTML5 / CSS (nivel medio)

2018-2019. **Durán Bóo asociados (DBA).** *Barcelona*

Empresa editorial especializada en ejecución de proyectos, realizaciones y creaciones gráficas con más de 23 años de experiencia.

Becario Multimedia

ÁREA EDITORIAL (DEPARTAMENTO MULTIMEDIA)

Funciones:

- Modelaje 3D en 3DMax.
- Montaje y fotografía.
- Organización de las maquetaciones y entregas.

Proyectos:

- Obras completas para empresas como la Planeta DeAgostini (Torino 1/8) o Salvat (F100 y Pegaso Comet)

Logros:

- Mejora de las habilidades de fotografía.
- Mejora de los conocimientos de programas como 3DSMax y Substance.
- Entrega a tiempo de todos los proyectos y puesta al día de proyectos atrasados de DBA.
- Mejora de la organización de material de DBA

FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Curso superior de diseño y desarrollo de videojuegos con Unity.

Deusto Formación, 200 horas, 2017-2019

Certificado CCNA 1 en Redes de Área Local

Cisco, 100 horas, 2018

OTROS

Not Only Games Jam Participation, *King*. 2018

Participan en la Jam organizada por King junto a otros 4 compañeros. Realización de un videojuego en 48h a partir de 3 conceptos.

DISPONIBILIDAD

Incorporación inmediata