



# Nahuel Aparicio

Desarrollador de videojuegos y Programador de Gameplay

## Contacto

@ nahuel.ap.code@gmail.com

Barcelona, España.

## Enlaces

[PORTFOLIO](#) [LINKEDIN](#)

## Idiomas

Español | Nativo

Catalán | Nativo

Inglés | B2

## Certificados

Carné de conducir (tipo B)

Entrenador de fútbol sala (FCF, 2020)

Certificado de Inglés - St. Andrew's College (2015)

Monitor (El Sol Escola Lliure, 2017)

Curso de dinamizador (Generalitat, 2012)

## Educación

- **Grado** en Contenido Digital Interactivo **2025**  
ENTI UB - Universitat de Barcelona
- **CFGS** en Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos **2019**  
Fundación Obicex

## Experiencia

- **Prácticas de desarrollador Unity** **2019**  
Fundación Obicex
  - Desarrollé una aplicación educativa para web y móvil usando Unity (C#).
  - Implementé un sistema de login y registro con cifrado y Firebase.
  - Corregí errores (bugs) y optimicé.
  - Colaboré con un equipo pequeño, usando el controlador de versiones (Git) y Agile.

## Proyectos

- **Unity - El Sopla Juego** [\[LINK\]](#) **2025**  
Es un FPS 3D desarrollado en Unity. Me encargué de los sistemas de gameplay (mecánicas, físicas), misiones/diálogos, guardado/carga (serialización), integración de la UI y optimización del rendimiento.
- **SFML - UDP Shooter Game** [\[LINK\]](#) **2025**  
Prototipo de shooter online 2D donde implementé la sincronización de gameplay en red (predicción en cliente, reconciliación, compensación de lag) y una arquitectura ECS sobre UDP con servidor autoritativo.
- **Unity - Blade Bounty** [\[LINK\]](#) **2024**  
Desarrollé un hack-and-slash survivor 3D. Implementé un controlador de personaje con root motion, IA enemiga con HFSM, inventario/items, menús, UI/UX y un medidor de combos.
- **OpenGL - Mini Motor** [\[LINK\]](#) **2024**  
Mini motor personalizado en C++ con OpenGL, mostrando iluminación y generación procedural de escenas.

## Skills y Soft Skills

### Lenguajes de programación

C#, C++, GLSL / HLSL, JavaScript, HTML5 and Kotlin

### Motores y frameworks

Unity, Unreal Engine, OpenGL, Phaser and SFML

### IDEs

Visual Studio, JetBrains Rider & CLion, VS Code and Android Studio

### Herramientas de diseño y 3D

Photoshop, Premiere Pro, Illustrator, Blender and 3D Max.

Git, GitHub, GitKraken, Plastic SCM, Trello, Jira and Hack n Plan.

Trabajo en equipo

Resolución de problemas

Creatividad

Adaptabilidad

Pensamiento crítico

Proactividad

---

**OTRA EXPERIENCIA  
LABORAL**

- Mozo de almacén | Comercial DOSA (Nov 2023 – Feb 2024)
- Encargado y vendedor | Petardos CM (Temporada, Junio de 2017 – 2023 y 2025)
- Monitor de comedor | Múltiples escuelas (2018 – 2023)
- Entrenador (futsal) | CE Futsal Cervelló (2017 – 2020)
- Comisión de comunicación | CE Futsal Cervelló (2017 – 2019)