



Nahuel Aparicio

Programador de gameplay y desarrollador de videojuegos — Combate, IA (FSM), Optimización



[PORTFOLIO](#)



[GITHUB](#)



[LINKEDIN](#)



Barcelona, España



+34 658981795



nahuel.ap.code@gmail.com

EXPERIENCIA LABORAL

2019 - FUNDACIÓN OBICEX - PRÁCTICAS DE DESARROLLADOR UNITY

- 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.

EDUCACIÓN

2025 - GRADO EN CONTENIDO DIGITAL INTERACTIVO

ENTI UB - Universitat de Barcelona

2019 - CFGS EN ANIMACIÓN 3D, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

Fundación Obicex

PROYECTOS

UNITY 3D C# - EL SOPLA JUEGO (ÚNICO PROGRAMADOR), 2025

Desarrollé un FPS con un sopla hojas como arma donde me encargué de los sistemas de gameplay (mecánicas, físicas), misiones/diálogos, guardado/carga (serialización), integración de la interfaz de usuario y optimización del rendimiento.

C++/SFML - UDP SHOOTER, 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 C# - BLADE BOUNTY (GAMEPLAY Y PROGRAMADOR DE IA), 2024

Desarrollé un hack-and-slash survivor 3D donde implementé un controlador de personaje con root motion, IA enemiga con HFSM, inventario/items, menús, UI/UX y un medidor de combos.

C++/OPENGL - MINI-ENGINE, 2024

Mini motor personalizado en C++ con OpenGL, mostrando iluminación y generación procedural de escenas.

UNITY C# - BETWEEN HELL & HEAVEN (DESARROLLADOR), 2022

Este survivor 2D está centrado en el dash como arma y me encargué de crear múltiples variantes de dash, flujo de misiones/quests, guardado/carga en JSON y un pase de QA para equilibrar la dificultad.

SKILLS

- **Lenguajes de programación:** C#, C++, GLSL / HLSL, JavaScript, HTML5 y Kotlin.
- **Motores y frameworks:** Unity, Unreal Engine, OpenGL, Phaser y SFML
- **IDEs:** Visual Studio, JetBrains Rider & CLion, VS Code y Android Studio.
- **Herramientas de diseño y 3D:** Photoshop, Premiere Pro, Illustrator, Blender y 3ds Max.
- Git, GitHub, GitKraken, Plastic SCM, Trello, Jira y HacknPlan.

SOFT SKILLS

Trabajo en equipo Resolución de problemas Comunicación Pensamiento crítico
Creatividad Atención al detalle Gestión de tiempo Resiliencia Proactividad

IDIOMAS

Español | Nativo **Catalán** | Nativo **Inglés** | B2

**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)

**CERTIFICADOS /
ESTUDIOS
COMPLEMENTARIOS**

- 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)

ENLACES EXTRA

https://nahuelaparicio10.github.io/portfolio_astro_page/es/



<https://github.com/NahuelAparicio10>



<https://www.linkedin.com/in/nahuel-aporicio-del-blanco-193234327/>
