

Nuria González Fernández

Game Developer | Full Stack Developer



Madrid, España

+ 34 663 319 894



SOBRE MÍ

Ingeniera informática apasionada por el desarrollo web y de videojuegos.

Me considero una persona creativa, persistente, responsable y organizada. Además, poseo una gran habilidad para realizar trabajos tanto de forma individual como en equipo; siempre intentando aprender de mis errores.

IDIOMAS

- Gallego – Nativo
- Español – Nativo
- Inglés – B2
- Francés – B2

SOFT SKILLS

- Buena comunicación oral y escrita
- Organización
- Autoaprendizaje
- Creatividad
- Trabajo en equipo y liderazgo
- Análisis y resolución de problemas

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Game Developer

Raging Games

Julio 2023 – Actualidad (Madrid, Spain)

Participación en el desarrollo del proyecto "Shuvani", empleando tecnologías como C++ y Unreal Engine 4. Las tareas realizadas estuvieron relacionadas con el Gameplay, IA, QA y optimización de rendimiento.

Game Developer

Iracoon Games

Noviembre 2022 – Actualidad (Madrid, España)

Participación en el desarrollo del proyecto "Puddies", empleando tecnologías como C++ y Unreal Engine 4. Las tareas realizadas estuvieron relacionadas con el Gameplay, IA, UI y VFX.

Full Stack Web Developer

Situm Indoor Positioning

Marzo 2022 – Mayo 2022 (Santiago de Compostela, España)

Programadora full stack en el producto web de Situm, empleando tecnologías como Docker, Kubernetes, React, Spring Boot o PostgreSQL.

EDUCACIÓN

Máster en Desarrollo de Videojuegos. Especialidad de Programación.

Universidad Complutense de Madrid, España

Octubre 2022 – Actualidad

Grado en Ingeniería Informática (Nota Media: 8.2425)

Universidad de Santiago de Compostela, España

2018 - 2022

Bachillerato (Nota Media: 9.76)

IES Antonio Fraguas, Santiago de Compostela, España

2016 – 2018

- Selectividad (Nota Máxima: 13.01)

CURSOS DE UDEMY

Desarrollo de juegos con Unreal Engine de 0 a profesional

Creado por Carlos Coronado

Unreal Engine 5 C++ Developer: Learn C++ & Make Video Games

Creado por BenTristem, GameDev.tv Team, Stephen

HARD SKILLS

- Lenguajes de programación: Java, C, C++, C#, Python
- Tecnologías gráficas: Unreal Engine, Unity, OpenGL
- Tecnologías de bases de datos: SQL, PostgreSQL, MongoDB, Dbeaver
- Tecnologías web: HTML, CSS, JavaScript, jQuery, Spring boot, React
- Orquestación de contenedores: Docker, Kubernetes
- Control de versiones: Git, Perforce
- Entornos de desarrollo: IntelliJ, Microsoft Visual Studio, Visual Studio Code
- Otras herramientas: Jira, Confluence, HacknPlan