



Nuria González Fernández

Software Engineer

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


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

HARD SKILLS

- C++, Java, Python, C#, C
- Unreal Engine, Unity, OpenGL
- SQL, HTML, CSS, JavaScript, XML
- Spring, React, Docker, Kubernetes
- Git, Perforce, Jenkins
- Scrum, Kanban

SOFT SKILLS

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

 **CORREO ELECTRÓNICO**
nugofe14@gmail.com

 **TELÉFONO**
+34 663319894

 **WEB PORTFOLIO**
<https://nugofe.github.io/>

 **LINKEDIN**
www.linkedin.com/in/nuria-gonzalez-fernandez-7b1990201

PROYECTOS

Sphynx Engine

Feb 2024 – Actualidad



Dungeon Smash: Ubisoft

Oct 2023 – Enero 2024



Shuvani

Jul 2023 – Oct 2023



Puddies

Nov 2022 – Oct 2023



Nury Photography

Sept 2020 – Dic 2020



Game Engine Developer – C++

- Proyecto orientado a desarrollo multiplataforma.
- Modularidad e independencia entre los sistemas del motor.
- Librerías externas (Box2D, SDL, EnTT ...) gestionadas con CMake.
- Arquitectura basada en componentes.
- Implementación del editor del motor con ImGui.

Game Developer – C++

- Automatización del empaquetado del proyecto mediante scripts.
- Independencia entre la API de Ubisoft y el juego desarrollado.
- Arquitectura híbrida en componentes y orientada a objetos.
- Manejo del ciclo de vida de las entidades del mundo.
- Gestión y planificación del proyecto.

Game Developer – Unreal Engine 4 (C++/Blueprints)

- Optimización del rendimiento del juego.
- Nuevos comportamientos de IA (behaviour trees).
- Testeo y mantenimiento del proyecto.
- Control de versiones con Perforce.
- Automatización e integración continua con Jenkins.
- Trabajo en un equipo multidisciplinar.

Game Developer – Unreal Engine 4 (C++/Blueprints)

- Gestión de input multidispositivo.
- Prototipado e implementación de mecánicas del jugador.
- Nuevos comportamientos de IA (steering behaviours, LODs...).
- Creación de VFXs con Niagara.
- Trabajo en un equipo multidisciplinar.

Web Developer – HTML, CSS y JavaScript

- Diseño e implementación de la estructura y contenido de la web.
- Desarrollo del backend de la tienda con Java y PostgreSQL.
- Despliegue de la aplicación web con Tomcat.

EXPERIENCIA LABORAL

Fabrick Solutions Spain SL

Oct 2023 – Actualidad

Software Engineer – Java, Spring Boot, Python y AWS

- Desarrollo de REST-API.
- Migración de aplicaciones en monolito a microservicios.
- Creación de pipelines de despliegue.
- Creación y mantenimiento de tests de unidad con Junit.
- Control de versiones con Git, Github y Gitlab.
- Seguimiento de tareas con Jira.
- Definición y priorización de tareas.
- Creación y mantenimiento de documentación.

Situm Indoor Positioning

Mar 2022 – May 2022

Full Stack Developer – React y TypeScript

- Desarrollo del frontend de un visor de cartografía.
- Actualización de librerías.
- Creación de planes de pruebas y tests de usuario.
- Testeo y mantenimiento del proyecto.

EDUCACIÓN

Oct 2022 – Sept 2023

Máster en Desarrollo de Videojuegos

Universidad Complutense de Madrid

Sept 2018 – Jul 2022

Grado en Ingeniería Informática

Universidad de Santiago de Compostela