



Carlos Soria Labrandero

Videogame Programmer

programcocodev@gmail.com

[Portfolio](#)

[Linkedin](#)

Sobre mi

Soy una persona proactiva y apasionada por el mundo de los videojuegos. Constantemente estoy atento a las últimas novedades de la industria.

Mi mayor aspiración es llegar a crear experiencias increíbles y únicas. Me apasionan las mecánicas de los videojuegos, el gameplay y la inteligencia artificial. Por ello investigo sobre generación procedural, comportamientos de los NPC y los flujos del juego para el gameplay, principalmente en los combates para que tengan una armonía y sean muy interesantes. Además de crear un buen entorno visual y dar feedback visual con los VFX.

Experiencia

Lucky Dodo

09/2021 - 07/2022

Formé parte de un gran equipo en **Seeking Light**. Fui el responsable de la inteligencia artificial en sus primeras etapas y posteriormente, del flujo de juego, sistemas de guardado, carga y descarga de niveles (Level Streaming), la UI y VFX.

El juego está publicado en Steam y ganó el premio a la categoría hobby de la GDWC 2022 y otras menciones. Enlace: [Seeking Light - Steam](#)

Creek Games

10/2022 - 03/2023

En el proyecto de **Fragments of child** entré como colaborador para programar diferentes tareas de gameplay y puzzles. Posteriormente, junto a otro compañero, diseñamos e implementamos un sistema personalizado de inteligencia artificial para que funcionase en el motor Unreal Engine.

El teaser a las primeras versiones del juego lo podéis encontrar aquí: [Foundry Teaser](#)

Además, en su página de [Linkedin](#) encontraréis diferentes premios que ha ganado estando aún en desarrollo.

Experiencia

Voovio Technologies

02/2023 - 07/2024

Proyecto de integración de una herramienta que buscase similitudes entre varias imágenes para construir un mapa virtual.

Resolución de tareas backend y frontend de aplicaciones de escritorio con QML y C++.

Ardis Software S.L.

02/2023 - 07/2024

Proyecto de desarrollo de una **Herramienta de Edición 3D** en la nube. Se dedican a la venta de software especializado en la optimización de corte de madera. Estoy programando diversas herramientas para que se puedan diseñar todo tipo de muebles y otros elementos. Que además conecten con el API de los programas de optimización para automatizar el proceso de fabricación.

3VE

06/2018 - 01/2019

Realicé infografías de edificios para proyectos de arquitectura y además estuve desarrollando un programa en Unity donde me encargaba de darle funcionalidad a la UI.

Competencias

- C/C++, C#, Python, GLSL, Typescript, Lua
- SFML, SDL, SQLite, OpenGL, GLM, OpenAL
- Unity, Unreal Engine 4/5, Threejs
- Angular, React, Node.js

Estudios

ESAT

HND In Computing

Progresas

Animación 3D, videojuegos y entornos interactivos

Idiomas

- Español - Nativo
- Inglés - Alto