



Carlos Soria Labrandero

Gameplay, IA, Gráficos y Herramientas 3D

Correo programcocodev@gmail.com
Teléfono +34 685 790 595
LinkedIn <https://www.linkedin.com/in/carlos-soria-labrandero-a95042117/>
Portfolio <https://programcocodev.github.io>

Sobre mi

Con más de 3 años de experiencia, soy un desarrollador de videojuegos proactivo y apasionado, especializado en mecánicas de gameplay, inteligencia artificial y generación procedural. Me interesa crear experiencias únicas mediante el diseño de sistemas de combate equilibrados, comportamientos dinámicos para NPCs y entornos visuales impactantes enriquecidos con VFX.

Experiencia

Degestec Games

02/2025 - Actualidad

Responsable del departamento de videojuegos y programador con **Godot**. Desarrollo del flujo de juego y gestión de estados mediante el formateo y parseo de datos **JSON** desde servidor, así como la carga dinámica de recursos parametrizados. Uso de **Git** y **GitLab** para control de versiones, gestión de flujos de trabajo y administración de tareas.

Voovio Technologies

07/2024 - 12/2024

Desarrollo de herramienta para detección de similitudes entre imágenes con el objetivo de generar mapas virtuales. Resolución de tareas y funcionalidades en **backend** y **frontend** en aplicaciones de escritorio utilizando **C++** y **QML** dentro del **IDE Qt**.

Ardis Software S.L.

02/2023 - 07/2024

Desarrollo de una **herramienta de edición 3D** en la nube para el diseño de muebles y equipamiento del hogar. Implementación con **Angular** como framework principal, **MongoDB** para la gestión de proyectos y clientes, y **Three.js** como motor gráfico. **Integración con APIs** de software externo para automatizar procesos de fabricación en empresas especializadas en corte y canteado de mobiliario.

Creek Games

10/2022 - 03/2023

Programador en el desarrollo del juego *Fragments of Child*. Implementación de mecánicas de **gameplay** y **puzzles**. Diseño e implementación conjunta de un sistema de **IA** que expande la funcionalidad de **Unreal Engine 4.26**, integrándose en el motor. El proyecto ha sido reconocido con varios premios durante su fase de desarrollo.

[LinkedIn Teaser](#)

Lucky Dodo

09/2021 - 07/2022

Programación del sistema de **IA** en las primeras etapas del desarrollo de *Seeking Light*. También implementé el flujo de juego, sistemas de guardado, carga y descarga de niveles (**Level Streaming**), interfaz de usuario (**UI**) y efectos visuales (**VFX**). El juego fue publicado en Steam y obtuvo el **premio en la categoría Hobby en la GDWC 2022**, además de otras menciones destacadas.

[Steam - Seeking Light](#)

Habilidades Técnicas

Lenguajes de programación: C/C++, C#, Python, GLSL, TypeScript, Lua.

Motores y gráficos: Unreal Engine 4/5, Unity, Godot 3.6/4, Three.js, PixiJS, OpenGL, SFML, SDL, GLM, OpenAL.

Desarrollo web y frameworks: Angular, React, Node.js.

Bases de datos y almacenamiento: MongoDB, SQLite.

DevOps y herramientas: Git, GitLab, GitHub Actions, Docker, Metodologías Ágiles (Scrum)

Testing y automatización: Selenium, Cypress.

Idiomas

Español - Nativo

Inglés - Alto/Profesional

Estudios

ESAT - HND In Computing

Progresá - Animación 3D, videojuegos y entornos interactivos.