



Andrés de la Cuesta López

Programador

Especializado en Desarrollo de Videojuegos

PERFIL PERSONAL

Joven recién graduado que quiere mostrar sus aptitudes y habilidades programando. Especializado en el desarrollo de videojuegos. Más utilizado Unity, C# y C++.

EDUCACIÓN

Grado en Desarrollo de Videojuegos

Universidad Complutense de Madrid | 2018-2022

Curso de desarrollo en Unreal Engine 5 C++

Udemy | mayo 2023

Curso en bases de datos SQL

Udemy | junio 2023

Ingeniería Informática

Universidad Carlos III de Madrid | 2017-2018

PROYECTOS DESTACADOS

Generación procedimental de ecosistemas y evolución de criaturas

- TFG. Desarrollado por 6 personas.
- Mejor TFG presentado en el I Congreso Español de videojuegos.
- Desarrollado en C#, basado en datos.
- Generación procedimental de terreno y criaturas.
- Simulación y evolución de criaturas.
- Sistema de Telemetría para evaluar y arreglar bugs.
- Algoritmos de pathfinding, IA, genética y evolución...

Juegos multiplataforma, PC-Android y PC-PS4

- En ambos casos usando una arquitectura multiplataforma que permite jugar tanto en PC-Android como en PC-PS4.
- Oh-nO hecho con Android Studio desarrollando el motor.
- Flow Free hecho en Unity, Implementado sistema de persistencia de datos, comprobaciones anti hack y anuncios.
- Juego 2D (Wolfenstein) desarrollado con C++. Contiene el cargado de mapas, movimiento y la técnica de raycasting para simular un mundo 3D. Funciona en PC y PS4 y tiene hilos para renderizado y lógica.

Motor de videojuegos desarrollado desde 0 in C++

- Hecho entre 10 personas utilizando c++, y basado en datos.
- Motores de tecnología como Ogre, Bullet, CEGUI y FMOD.
- LUA como lenguaje de scripting
- Desarrollo de dos juegos diferentes con este motor.

CONTACTO



+34 603 45 84 49



andrescuesta06@gmail.es



Galway, Irlanda



Andres de la Cuesta



github.com/ancues02



Portfolio

IDIOMAS

Español -> Nativo

Inglés -> B2

APTITUDES

- C++
- C#
- Unreal
- Python
- Scrum
- Unity
- Java
- Javascript
- Lua
- Git