



CARLOS AGUDO

PROGRAMADOR DE VIDEOJUEGOS

NOMBRE: CARLOS
APELLIDOS: AGUDO POSTIGO
FECHA NACIMIENTO: 06/02/1996
DIRECCION: MADRID, ESPAÑA



DATOS DE CONTACTO



carlosagudopos@gmail.com



<https://ca.agudop.github.io>



[linkedin.com/in/carlosagudop](https://www.linkedin.com/in/carlosagudop)



<https://github.com/caagudop>



<https://ac3po.itch.io/>



(+34) 608829345



SOBRE MI

Programador de Videojuegos con mucha ilusión y ganas de seguir cada día aprendiendo acerca del desarrollo de videojuegos y su industria.

Me considero una persona proactiva y con buenas dotes comunicativas.



COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS



Español/Castellano nativo



Nivel Intermedio - B2



FORMACIÓN ACADÉMICA

Máster Desarrollo de Videojuegos
Universidad Complutense Madrid
(07/2020 -)



Grado en Ingeniería Informática
Universidad de La Rioja
(2014 - 2020)



EXPERIENCIA LABORAL



Programador Unreal C++
Jump Into Reality
(07/2021 -)



Programador software generalista con **Unreal Engine** y **C++**. El software es de diseño de interiores en tiempo real con realidad virtual.



Profesor Particular Universidad
Academia Cartagena99
(10/2021 -)



Programador Junior de Juegos en Unity
5th Element Gaming
(03/2021 - 06/2021)



Desarrollador de **videojuegos móviles** (iOS, Android) con **Unity** y **C#** trabajando paralelamente en varios proyectos.



Programador de juegos en Unreal
Complex-27 Games
(11/2020 - 09/2021)



Programador en **C++** y **Unreal Engine** para el **Trabajo Final de Máster**, trabajando estrechamente con más de 27 personas de diferentes departamentos.



Desarrollador Junior Aplicaciones Móviles
The Demanda Valley
(07/2019 - 08/2020)



Desarrollo de una **app móvil** (iOS, Android) de cero con **Xamarin** y **C#**. Desarrollo de su CMS y la conexión entre ambos.



HABILIDADES



UNITY



UNREAL ENGINE 4



C#



C++



PYTHON



XAMARIN



JAVA



LUA



HABILIDADES COMPLEMENTARIAS

GIT / GITHUB / GITLAB
PERFORCE
JENKINS
MYSQL / MONGODB

METODOLOGÍAS ÁGILES
BUENA COMUNICACIÓN
LIDERAZGO
TRABAJO EN EQUIPO