



## DANIEL RUIZ FIGUEROA

### DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS

05/11/2001 - 22 años

#### CONTACTO



+34 620 64 83 05



daniel.ruiz.figueroa01@gmail.com



Brunete, Madrid



<https://github.com/druiz07>



[www.linkedin.com/in/daniel-ruiz-figueroa-developer](https://www.linkedin.com/in/daniel-ruiz-figueroa-developer)

#### ESTUDIOS

**Grado en Desarrollo de Videojuegos**  
(2019 -2024)

Universidad Complutense de Madrid

**IES Alfonso Moreno (2014 -2019)**

ESO + Bachillerato Científico

#### IDIOMAS

- Inglés B2 (Cambridge)
- Español

#### HABILIDADES

- Trabajo en equipo
- Comunicación y Empatía
- Creatividad
- Análisis y Resolución de problemas
- Responsabilidad

#### INFORMACION EXTRA

- Carnet de conducir B
- Participación en Level Up Game Jam 2024
- Disponibilidad Inmediata

#### PERFIL

Graduado en desarrollo de videojuegos y amplios conocimientos en campos como inteligencia artificial y machine learning , edición de audio e integración en proyectos, competencias básicas de animación y modelado 3D.

He llevado a cabo proyectos prácticos con equipos de personas con tamaño variable.

A su vez , he adquirido como conocimiento personal el uso y manipulación de servidores y seguridad de transferencia de archivos durante el desarrollo de mi trabajo de final de grado. Estoy ansioso por participar en proyectos que me permitan aprovechar mi potencial y abrirme nuevos caminos a descubrir tanto en los videojuegos como en la informática.

#### PRINCIPALES PROYECTOS

##### Landing Simulator (TFG)

Desarrollo de un **simulador espacial en unity** en 2D de descenso y aterrizaje espacial con carga de recursos en la nube de **Microsoft Azure** con el objetivo de simplificar/ automatizar la carga de recursos en la simulación mediante claves de acceso privadas.

##### Crunch Through Hell

Videojuego 3D realizado a partir de programación en C++ usando un **motor propio** , Love Engine.

Para la creación de este motor se hizo uso de **Bullet** (Físicas) , **Ogre** ( Renderizado) , **FMOD** (Audio) , **LUA** (Lenguaje de Scripting) y **LUABridge** (Integración de Lua).

##### Captain Brinetooth

Videojuego 2D realizado a partir de programación en C++ , usando Visual Studio y SDL como librería gráfica.

Este proyecto se realizó en un grupo de 9 personas usando **metodologías ágiles** donde se gestionó el progreso del mismo , y posteriormente se realizaron pruebas de **Quality Assurance**.

##### Missile Command

Desarrollo **multiplataforma** para **PC** y **PlayStation 4** en C++ del clásico juego arcade desarrollado por Atari para máquinas recreativas.

##### Master Mind

Aplicación desarrollada usando Java en **IDE** de **Android Studio** del clásico juego de Master Mind , usando anuncios como método de recompensa y explorando sensores del dispositivo móvil.

Visitar el **Portfolio** para **mas proyectos**

#### APTITUDES

##### Lenguajes de Programación

C, C++, C# , Java , Python , HTML / CSS

##### Software / Herramientas

Blender , Adobe Audition y Photoshop, FMOD , Anaconda y Jupiter Notebook

##### Motores de Videojuegos

Unity , Construct 2 y Unreal Engine 4

##### Entornos de Programación

Visual Studio y Visual Studio Code , IDE de Android Studio