

GABRIEL BUSTILLO DEL CUVILLO

Lugar: El Puerto de Santa Maria (Cádiz), España
Web: gabuscuv.github.io
Github: github.com/gabuscuv
E-Mail: gabibust@gmail.com
Linkedin: linkedin.com/in/gabuscuv/

Game Developer

PRINCIPALES TECNOLOGÍAS

Lenguajes de Programación:
C#, C++, Javascript
Engine: Unreal Engine
Middleware: FMOD, Dear ImGui
Herramientas: Visual Studio (Code),
Git, Photoshop & Gimp

CONTRIBUCIONES & FORKS

Valve / Steam Audio (Python)
Contribución
jameslieu / howlongtobeat (C#)
Contribución
nowrep / obs-vkcapture (C)
Fork & Contribución

INFORMACIÓN ADICIONAL

- Alta en Garantía Juvenil
- Experiencia trabajando en equipos internacionales (Anglo) y en remoto
- Libre para Relocalización
- Disponibilidad Inmediata

PROYECTOS

- 2023 **Tikpocalypse** **FEET Studio**
Encargado de Arquitectura, integración multimedia, programación de la tabla de puntuación online (Backend & Frontend) y soporte técnico. Juego realizado para la MalagaJam XVI Summer Edition
Unity / C# / FMOD / GRPC (Feature Ready) / ASP.NET (Feature Ready)
- 2023 **WebScrapers para Stratos Ads & Devuego (Eventos)**
C (Stratos) / Rust (Devuego) / libxml2 / libcurl / CMake / XPath
- 2020 - 2022, 2023 **VRProject, Herramientas & Unreal Engine Plugins (2023, Extraídos/Re-Escritos de VRProject)** **SoloDev**
Un juego de realidad virtual de misterio narrativo con realidad aumentada (virtual), con un IA de compañía y el uso de Metahumans, Además de otras herramientas para su desarrollo.
- OpenXRControllerIntegration- Sistema unificado de botones destacados para VRExpansion y OpenXR
- ASyncMapFramework - Un conjunto de clases e interfaces para cargar mapas asíncronos para VR
- Custom3DSubtitles - Un conjunto de clases e interfaces para mostrar estilosos subtítulos 2.5D para VR
C++ 17 / Unreal Engine 4 / FMOD / IMGUI / OpenXR / Oculus / golang / C#
- 2017, 2019 - 2020 **Roles menores de Game Developer**
- 2020: ImGui Tools/Game Programmer para una GameJam (Lua & LOVE2D)
- 2019: Crear una versión mejorada del último ejercicio del curso de UE4(Unreal E 4 & C++)
- 2017: TFG: Un básico Game Engine 2D con Editor (C#, MonoGame/XNA & WinForms)

EXPERIENCIA LABORAL

- 2018 – 2020
2.5 años **Principalmente Desarrollador Backend** **Itixo s.r.o/ICT Capital s.r.o, Prague, Czechia - Remote**
Creación, diseño, refactorización y mantenimiento de software y pruebas unitarias en .NET Framework para proyectos antiguos y nuevos además de tareas de migración a .NET Standard/Core
C# & .Net Framework / Microsoft SQL Server / Microsoft Azure / JavaScript
- 2017
0.3 años **Desarrollador Full stack** **KnowledgeMill Limited, London, England - Presencial**
Rehacer una Aplicación Web originalmente hecha con Microsoft Silverlight a Node.js haciendo ingeniería inversa por falta de documentación y integración con RPM (CentOS/Red Hat/Fedora) y init.d
Node.js / JS/ECMA6+ / Bootstrap / Microsoft Exchange Service / CentOS/RPM
- 2017
0.2 años **Desarrollador de Software en Prácticas** **Viewnext, Cáceres, Spain - Presencial**
IBM Websphere / IBM MQ Manager / ESQ

EDUCACIÓN

- 2015 – 2017
2 años **[FPGS] Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataformas** **I.E.S Ágora, Cáceres, Spain**
Java / C# & .Net Framework / Microsoft SQL Server / Android
- 2012 – 2014
2 años **[FPGM] Técnico en Sistemas Microinformáticos y Redes** **Educatec, Cáceres, Spain**
Cisco IOS / Fedora & Debian / Windows Server

CURSOS

- 2019 **Unreal Engine C++ Developer: Learn C++ and Make Video Games** **por GameDev.tv en Udemy**