

# GABRIEL BUSTILLO DEL CUVILLO

Lugar: El Puerto de Santa Maria (Cádiz), España Web: [gabuscuv.dev](http://gabuscuv.dev)  
E-Mail: [work@gabuscuv.dev](mailto:work@gabuscuv.dev) Github: [github.com/gabuscuv](https://github.com/gabuscuv)  
Linkedin: [linkedin.com/in/gabuscuv/](https://linkedin.com/in/gabuscuv/)

## Game Developer

### PRINCIPALES TECNOLOGÍAS

**Lenguajes de Programación:**  
C#, C++, Javascript/Typescript  
**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

Experiencia trabajando en equipos internacionales (Anglo) y en remoto  
Jefe en funciones de la Cádiz GameDev y organizador de GameJams  
Tengo un 30% de sordera (Estoy usando audífonos)

### PROYECTOS (6 de 16 proyectos) - [Más Información](#)

2023 - 2024 [Roles menores de Game Developer](#)  
- 2024: [KirikiKitchen](#) para la MalagaJam 2024 (Global Game Jam) (UE5 & VR) - Lead Developer  
- 2023: [Camp Tales](#) para una IndieSpainJam IV (UE5) - Lead Developer  
- 2023: [Tikpocalypse](#) para una MalagaJam 16 (Summer Edition) (Unity & C#) - Assistant Developer & IT

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  
C++ 17 / Unreal Engine 4 / FMOD / ImGui / OpenXR / Oculus / golang / C#

### EXPERIENCIA LABORAL (2 de 4 Compañías - 3 de 9 Posiciones de Trabajo) - 4.07 años - [Más Información](#)

2023 - En Curso 1.16 años **Desarrollador principal** [Abance - Global Engineering](#), Puerto de Santa Maria, Spain - Hybrid  
**Herramienta VR Interna (2023-2024):** Desarrollo, Optimizaciones de un visor de modelo VR 3D hecho con Unreal Engine 5.1 y actualización a 5.3.  
- Multiusuario/Multijugador/Redes (replicación)  
- Optimización de importaje de Assets (de 40 minutos a 10 minutos)  
- Optimización de E/S (reducción de 10-15 minutos a unos pocos segundos en carga)  
- Creación de herramientas de automatización de procesamiento de contenido en QT  
- Automatización en Python (Commandlet and In-Editor)  
- Opciones de Accesibilidad & Herramientas Personalizadas en la aplicación (Multi Usuario Soportado)  
Unreal Engine 5 / C++17 & Blueprints / C# & .NET / QT / MySQL / GRPC

2018 - 2020 2.30 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

### EDUCACION

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

2013 [CCNA Discovery 2 : Working at a Small-to-Medium Business or ISP](#) Cisco

2013 [Adobe Photoshop CS3](#) Grupo System