

GABRIEL BUSTILLO DEL CUVILLO

Lugar: El Puerto de Santa Maria (Cádiz), España
Web: gabuscuv.dev
Github: github.com/gabuscuv
E-Mail: work@gabuscuv.dev **Linkedin:** 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 asincrónicos 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)
- Optimization 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