

MIGUEL RICO FEO

Estudiante en Diseño y
Desarrollo de Videojuegos

Programador con experiencia
en Game Jams y proyectos
en Unity

Móstoles, Comunidad de
Madrid, España

miguelrico2031@gmail.com

linkedin.com/in/miguelrico2031

miguelrico2031.itch.io

github.com/miguelrico2031

Portfolio:
miguelrico2031.github.io

IDIOMAS

Español Inglés Francés
(Nativo) (C1) (B1)

SOBRE MÍ

¡Hola! Soy Miguel Rico, estudiante de Diseño y Desarrollo de Videojuegos y programador.

He desarrollado varios videojuegos en Unity para Game Jams en las que he participado, 2 de las cuales, junto con mi equipo, hemos conseguido el primer lugar.

Actualmente estoy desarrollando un videojuego multijugador online en Unity, y mejorando mis habilidades de C++.

¡Échale un vistazo a mi portfolio de juegos!

EDUCACIÓN

2021- 2025 Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Universidad Rey Juan Carlos

2020 Bachillerato

Colegio Campestre la Colina

HABILIDADES

- Unity ♦
- C# ♦
- C++
- OpenGL
- HTML5
- CSS
- JavaScript ES6
- Phaser 3
- Python
- Java
- CUDA
- GitHub

PROYECTOS

Soulamander (1º puesto en la GameScholars 2nd Edition 2023)

- Juego de Plataformas en el que posees gólems para avanzar a través de niveles llenos de obstáculos desafiantes.
- Unity (C#), mecánicas tipo Metroidvania, diseño de niveles.

KEYSMASH (1º puesto en la Gamegen Game Jam 2023)

- Roguelike de acción 2D donde recuperas teclas perdidas y desbloqueas habilidades especiales.
- Unity (C#), desarrollo de IA básica, diseño de habilidades de personaje.

Rat in a Box (2º puesto en la Virtual Core Game Jam 2024)

- Juego de puzzles en el que ayudas a una rata a llegar a un botón superando obstáculos.
- Unity (C#), búsqueda de caminos, diseño de niveles y mecánicas de puzzle.

Defense of the Pumpkin Patch

- Juego de defensa de torre en el que proteges calabazas de granjeros, fantasmas y zombis.
- Unity (C#), diseño de mecánicas de tower defense, patrones de diseño para sistemas de juego.