



MIGUEL RICO FEO

Estudiante en Diseño y
Desarrollo de Videojuegos a
punto de graduarse


Programador con experiencia
en **Game Jams** y proyectos
en **Unity**

 miguelrico2031@gmail.com

 linkedin.com/in/miguelrico2031

 miguelrico2031.itch.io

 github.com/miguelrico2031

 **Portfolio:**
miguelrico2031.github.io

EDUCACIÓN

2021- 2025 **Grado en Diseño y Desarrollo
de Videojuegos**
Universidad Rey Juan Carlos

IDIOMAS

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

SOBRE MÍ

¡Hola! Soy Miguel, y soy programador de videojuegos desde los 12 años, cuando creé mi primer juego en PowerPoint. Desde entonces, he seguido programando y aprendiendo, lo cual me llevó a estudiar Videojuegos en la universidad.

Ahora estoy buscando una empresa donde hacer las prácticas. Mi sueño es formar parte del equipo de desarrollo de un videojuego AAA, así que estoy enfocado en encontrar una empresa grande que trabaje en proyectos a gran escala, donde pueda desarrollar aún más mis habilidades como programador.

He desarrollado varios videojuegos en Unity para Game Jams, en las cuales he participado con mi equipo, logrando el primer lugar en dos ocasiones. Esto, al igual que todos los proyectos en grupo de la universidad, me ha servido muchísimo para aprender a trabajar en equipo.

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

¡Échale un vistazo a mi portfolio de juegos!

HABILIDADES

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

PROYECTOS

Soulamander (1° 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 (1° puesto en la Gamegen Game Jam 2023)

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

Rat in a Box (2° 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.