

# MIGUEL RICO FEO

Programador Junior de C++ / Desarrollador de Videojuegos con experiencia profesional en desarrollo en Unity.

[miguelrico2031@gmail.com](mailto:miguelrico2031@gmail.com) | [linkedin.com/in/miguelrico2031](https://linkedin.com/in/miguelrico2031) | [miguelrico2031.itch.io](https://miguelrico2031.itch.io)  
[github.com/miguelrico2031](https://github.com/miguelrico2031) | Portfolio: [miguelrico2031.github.io](https://miguelrico2031.github.io)

¡Hola! Soy Miguel y programo videojuegos desde los 12 años. Estoy buscando un puesto de programador junior, ya sea en desarrollo de software o videojuegos, especialmente en C++. Tengo experiencia en la industria gracias a unas prácticas, donde trabajé en el porting de juegos hechos en Unity a varias consolas y contribuí al desarrollo de un proyecto AA. También he participado en varias Game Jams con amigos, lo que me ha ayudado a crecer tanto técnicamente como en trabajo en equipo. Me interesa especialmente unirme a una empresa que desarrolle proyectos a gran escala, donde pueda seguir aprendiendo y aportar como programador junto a profesionales con experiencia. ¡Échale un vistazo a mi [portfolio](#)!

---

## EDUCACIÓN

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en la Universidad Rey Juan Carlos

- 2021-2026 (Estudiante de último curso)

---

## EXPERIENCIA

Prácticas de Desarrollo y Porting de Videojuegos | Artax Games | Madrid, España  
enero 2025 - abril 2025

- Porteeé juegos de Unity a PS4, PS5, Switch, Xbox One y Xbox Series usando los SDK de cada plataforma
- Contribuí al desarrollo de un videojuego AA junto con el equipo del estudio
- Automaticé procesos de build de Unity a múltiples plataformas usando Jenkins (CI/CD)

---

## HABILIDADES

- Lenguajes de programación: C++, C#, HTML/CSS/JavaScript, Python, Java, SQL, GLSL
- Frameworks y herramientas: Unity, Netcode for GameObjects, Git, OpenGL, CUDA, SFML, CMake, Spring, Jenkins, Jira, Nintendo Switch SDK, PlayStation 4&5 SDK, Microsoft GDK, Steamworks SDK
- Idiomas: español (nativo), inglés (C1), francés (B2)

---

## PROYECTOS (¡MUCHOS MÁS EN MI PORTFOLIO!)

Stratum | Juego de cartas 3D multijugador online | Unity, C#, Netcode for GameObjects

- Programación de todos los sistemas del juego de cartas utilizando un esquema MVC, programación de comunicaciones entre jugadores (arquitectura Listen Server), programación de lobby y sistema básico de Matchmaking. Creación y diseño de shaders y partículas para efectos visuales.

Motor de físicas ECS | Biblioteca de físicas para videojuegos, usa ECS para mejorar el rendimiento | C++

- Programación de todos los componentes del motor de físicas como broad phase con spatial hashing, resolución de colisiones por impulso, y la arquitectura ECS.

Defense of the Pumpkin Patch | Juego tipo Tower Defense en 3D | Unity, C#

- Programación de las mecánicas principales de Tower Defense (torres, IA enemiga, economía simple), implementación de Patrones de Diseño como State, Command y Service Locator.

Soulamander | 1º puesto en la the Game Scholars Game Jam 2023 | Juego de puzzles y plataformas en 2D | Unity, C#

- Programación de todas las mecánicas del juego de plataformas, puzzles, eventos, cinemáticas, programación de la interfaz de usuario, efectos visuales y post-procesado.