

MIGUEL RICO FEO

Estudiante de Desarrollo de Videojuegos con experiencia en la industria en Unity y porting de consolas.

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

Hola, soy Miguel y programo videojuegos desde los 12 años. Actualmente estoy buscando unas prácticas de programación de videojuegos o un puesto de nivel inicial, especialmente en C++.

Tengo experiencia en el sector gracias a unas prácticas en las que trabajé portando juegos a varias consolas y contribuí al desarrollo de un juego AA en Unity. También he participado en varias Game Jams con mis amigos, lo que me ha ayudado a mejorar tanto técnicamente como en el trabajo en equipo.

Estoy especialmente interesado en unirme a una empresa que trabaje en proyectos a gran escala, donde pueda seguir aprendiendo y contribuir al desarrollo de grandes juegos junto a profesionales experimentados. ¡Echa un vistazo a mi [portfolio](#) de juegos!

EDUCACIÓN

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

- 2021-2025 (Estudiante de último curso)

EXPERIENCIA

Prácticas de Desarrollo de Videojuegos | Artax Games | Madrid, España

Enero 2025 - Abril 2025

- Porté 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/JS, Python, Java, SQL
- **Frameworks y herramientas:** Unity, Git, OpenGL, CUDA, SFML, CMake, Jenkins, Jira
- **Idiomas:** español (nativo), inglés (C1), francés (B2)

PROYECTOS (¡MUCHOS MÁS EN MI PORTFOLIO!)

Tetris Clone | Proyecto personal | Clon de Tetris hecho para mejorar en C++ | SFML, C++

- Programación de todas las características principales del Tetris original y algunas adicionales. Optimización de varios aspectos del juego.

Stratum | Proyecto de clase | 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.

Defense of the Pumpkin Patch | Proyecto de clase | 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 postprocesado.