



## Conocimientos

---

- **Lenguajes de programación**

Amplia experiencia con C++ - C#

Familiar con JavaScript – C – Python – LUA

- **Workflow**

Amplia experiencia con metodologías ágiles de producción como Scrum o Kanban y el software de control de versiones Git

- **Librerías y herramientas:**

**Audio:** FMOD Studio – FMOD API – Reaper

**Entornos de Desarrollo:** Unity – Android Studio – VSCode

**Herramientas adicionales:** SDL2 – Box2D – Ogre3D – OpenGL – Telegram Bot API – Blender – NumPy – Bullet

- **Desarrollo multiplataforma**

PC/Android – PC/PS4

## Proyectos

---

- **PTSD-Engine** 🔗

Motor de videojuegos basado en C++ que permite crear videojuegos en 3D con lógica, gráficos y sonidos personalizados descritos mediante scripts de LUA. Utiliza las tecnologías Ogre3D, FMOD y Bullet, entre otras.

- **Massively Multiplayer Telegram Fantasy Game (MMOTFG)** 🔗

Framework de Desarrollo que permite crear videojuegos de rol conversacionales integrados con bots de Telegram. Desarrollado en .NET e integrado con una base de datos Firebase.

- **Programa de Convivencia Espacial (PCE)** 🔗

Party game online desarrollado en C++, con renderizado basado en SDL.

- **Oh nO! y FlowFree** 🔗

Copia versionada de los juegos de móvil Oh nO! y FlowFree, implementadas en Android Studio y Unity respectivamente. Se utilizó el desarrollo multiplataforma para jugar a los juegos desde Android y PC.

## Educación

---

- **Grado en Desarrollo de Videojuegos** – Universidad Complutense de Madrid
- **Inglés** – B2 Cambridge certificado y múltiples visitas a Canadá y Países Bajos en programas de inmersión lingüística.
- **Japonés** – Nōken 5 certificado
- **Español** – Nativo