Marco Tejedor González

Curriculum Vitae

Aptitudes

- Programación, programación orientada a objetos: python, javaScript, java, C#, ADA, MatLab, picky, ensamblador (MIPS32).
- Tecnologías Web Django, NodeJS, HTML (HTML5), Cookies, AJAX, WebSockets, WebRTC.
- Videojuegos: Unity3D, Diseño de videojuegos, OpenGL.
- Multimedia: protocolos de transmisión multimedia en internet y TV, estándares de codificación de audio y vídeo.
- Análisis de señales: sistemas lineales, codificación, diseño y análisis de filtros, procesado de señales.
- Acústica: acústica en campo libre, acústica de recintos.
- Electrónica: electroacústica, VHDL, electrónica digital, análisis y diseño de circuitos.
- Comunicaciones: fundamentos, antenas, sistemas de comunicación audiovisual.
- Informática: arquitectura de redes de ordenadores, arquitectura de internet.



Experiencia	laboral y	Cursos	realizados

	Historial			
2016	Estudio de Grabación Ritmo y Compás – Madrid	Prácticas Universitarias		
2016	Curso Superior Universitario en Robóntica	URJC		
2015	Curso de introducciónn a Unity			
2013	Curso de Sonido básico – Captación y mezcla			

Formación

2000-2010

Educación Primaria y ESO (Educación Secundaria Obligatoria) en PPEE La Inmaculada, Getafe

2010-2012

Bachillerato en PPEE La Inmaculada, Getafe

2012

Selectividad en Carlos III de Madrid

2012-2016

Grado en Ingeniería de Sistemas Audiovisuales y Multimedia Universidad Rey Juan Carlos – Fuenlabrada

Resumen

Estudiante del Máster en Diseño y
Desarrollo de Videojueos de la UCM
A falta del Trabajo de Fin de Grado en
Ingeniería de Sistemas Audiovisuales y
Multimedia, impartido por la Escuela
Técnica Superior de Ingeniería de
Telecomunicación (ETSIT) de la
Universidad Rey Juan Carlos, campus
de Fuenlabrada, Madrid.

Idiomas

- Español nativo
- Inglés fluido

(Con certificado Cambridge First Certificate)

Alemán intermedio
 (EOI de Leganés)

Mail: m.tejedorg@gmail.com

GitHub:https://github.com/mtejedorg