Marco Tejedor González

Curriculum Vitae

Aptitudes

- Programación, programación orientada a objetos: python, C#, javaScript, java, ADA, ensamblador (MIPS32), MatLab
- Videojuegos: Unity3D, diseño de videojuegos, OpenGL, Unreal Engine, Construct, .
- **Tecnologías Web** Django, NodeJS, HTML (HTML5), Cookies, AJAX, WebSockets, WebRTC, RTP, SIP.
- Informática: arquitectura de redes de ordenadores, arquitectura de internet.
- Multimedia: protocolos de transmisión multimedia en internet y TV, estándares de codificación de audio y vídeo, tratamiento de imagen.
- 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.
- Telecomunicaciones: fundamentos, antenas, sistemas de comunicación audiovisual.
- Audio y música: ProTools, Cubase, instrumento: guitarra eléctrica

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

Formación

2016-2017

Máster en Diseño y Desarrollo de Videojuegos Universidad Complutense - Madrid

2012-2016

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

2012

Selectividad en Carlos III de Madrid

2010-2012

Bachillerato en PPEE La Inmaculada, Getafe

2000-2010

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



Resumen

Recién completado Máster en Diseño y Desarrollo de Videojueos de la UCM.

Graduado 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.

1diomas

- Español nativo
- Inglés fluido
- Alemán intermedio

Mail: marco.tejedorg@gmail.com Tlf: 661039246

GitHub:https://github.com/mtejedorg