

SAMUEL SOUTULLO SOBRAL

Graduado en Ingeniería Informática con un máster realizado en Suecia en Game Design and Technology. Me considero una persona a la que le encanta aprender cosas nuevas. En consecuencia, he adquirido experiencia en campos diversos tales como el desarrollo de videojuegos, de aplicaciones móviles y de aplicaciones web.



CONTACTO

✉ samuelsoutullosobral@gmail.com
📍 Santiago de Compostela, Galicia
🏠 www.samuelsoutullo.com
📧 @samuelss1996
🌐 www.linkedin.com/in/samuel-soutullo

HABILIDADES

Lenguajes de propósito general

Java
Kotlin
C/C++
Python
Bash

Lenguajes y tecnologías web

HTML
CSS
JavaScript/TypeScript
jQuery
Angular
PHP
Java Servlets
Node.JS (Express)
SQL
MongoDB

Computación gráfica

OpenGL (GLSL)
Unity
Unreal Engine 4

Plataformas/API's

Android
JavaFX, Swing, SWT
PySpark

Diseño

Diseño de gameplay
Diseño de niveles
Diseño de software (UML)
Modelado de bases de datos (E-R)

Other

Prototipado de UI/UX (Adobe XD, Figma)
Administración de sistemas y redes
LaTeX

EDUCACIÓN

📅 2018 - 2020

Máster en Game Design and Technology
Universidad de Gotemburgo, Suecia

📅 2014 - 2018

Grado en Ingeniería Informática
Universidade de Santiago de Compostela, Galicia

EXPERIENCIA LABORAL

📅 24/08/2020 - 14/12/2020

Técnico Superior de Apoyo a la Investigación

Centro Singular de Investigación en Tecnologías Inteligentes, Santiago de Compostela (Galicia)
Desarrollo de un visualizador de datos LiDAR para PC usando Java. El renderizado 3D fue implementado usando OpenGL 4, empleando JOGL como librería para los bindings con Java. La GUI fue implementada usando Java Swing.

📅 12/06/2017 - 31/08/2017

Prácticas de Big Data

Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA), Santiago de Compostela (Galicia)
Desarrollo de algoritmos para filtrado y volcado de datos, así como detección de anomalías en series de datos de trabajos paralelos.

📅 01/07/2017 - 31/07/2017

Beca de Investigación

Centro Singular de Investigación en Tecnologías Inteligentes, Santiago de Compostela (Galicia)
Desarrollo de un visualizador de datos LiDAR para dispositivos Android usando OpenGL.

📅 01/07/2016 - 31/08/2016

Prácticas Académicas - Programador

Oesía Networks S.L., Santiago de Compostela (Galicia)
Desarrollo de aplicaciones Java con funcionalidad CRUD y con GUI usando SWT. Programación de consultas SQL para una base de datos IBM DB2.

LOGROS

• Proyectos relevantes

- **Blitter**. Una aplicación para Android que permite a los usuarios escanear un ticket usando la cámara y compartir los gastos con amigos o familia. Ha conseguido más de 10.000 descargas hasta ahora.

• Reconocimientos

- Una de las 10 becas de posgrado en el extranjero de la Fundación Barrié.
- Uno de los tres mejores expedientes del Grado en Ingeniería Informática.

• Iniciativas

- **Curso de JavaFX**. Durante el grado organicé e impartí un curso gratuito de JavaFX dirigido a otros estudiantes.

OTRA INFORMACIÓN

- **Lenguas maternas**: Gallego, Español
- **Nivel certificado de inglés**: C1 (IELTS)
- **Permiso de conducir**: B