


MIGUEL RICO FEO

Estudiante en Diseño y
Desarrollo de Videojuegos a
punto de graduarse


Programador con experiencia
en **Game Jams** y proyectos
en **Unity**

 miguelrico2031@gmail.com

 linkedin.com/in/miguelrico2031

 miguelrico2031.itch.io

 github.com/miguelrico2031

 **Portfolio:**
miguelrico2031.github.io

EDUCACIÓN

2021-2025 **Grado en Diseño y Desarrollo
de Videojuegos**
Universidad Rey Juan Carlos

IDIOMAS

Español (Nativo) Inglés (C1) Francés (B1)

SOBRE MÍ

¡Hola! Soy Miguel, y soy programador de videojuegos desde los 12 años, cuando creé mi primer juego en PowerPoint. Desde entonces, he seguido programando y aprendiendo, lo cual me llevó a estudiar Videojuegos en la universidad.

Ahora estoy buscando una empresa donde hacer las prácticas. Mi sueño es formar parte del equipo de desarrollo de un videojuego AAA, así que estoy enfocado en encontrar una empresa grande que trabaje en proyectos a gran escala, donde pueda seguir aprendiendo, y contribuir al desarrollo de un gran videojuego.

He desarrollado varios videojuegos en Unity para Game Jams, junto con mi equipo, logrando el primer lugar dos veces. Esto, al igual que todos los proyectos en grupo de la universidad, me ha servido muchísimo para aprender a trabajar en equipo.

Actualmente estoy desarrollando un videojuego multijugador online en Unity, y mejorando mis habilidades de C++. ¡Échale un vistazo a mi portfolio de juegos!

HABILIDADES

- Unity 
- C# 
- C++
- OpenGL
- HTML5
- CSS
- JavaScript ES6
- Phaser 3
- Python
- Java
- CUDA
- GitHub

PROYECTOS

Soulamander (1° puesto en la GameScholars 2nd Edition 2023)

- Juego de Plataformas en el que posees gólems para avanzar a través de niveles llenos de obstáculos desafiantes.
- Unity (C#), mecánicas tipo Metroidvania, puzzles, programación de Interfaz de Usuario, sistema de diálogos.

Rat in a Box (2° puesto en la Virtual Core Game Jam 2024)

- Juego de puzzles en el que ayudas a una rata a llegar a un botón superando obstáculos.
- Unity (C#), búsqueda de caminos, mecánicas de puzzle.

Defense of the Pumpkin Patch (proyecto de clase)

- Juego de defensa de torre en el que proteges calabazas de granjeros, fantasmas y zombis.
- Unity (C#), mecánicas de tower defense, IA simple de enemigo, implementación de Patrones de Diseño como State, Command y Service Locator.

Stratum (proyecto de clase en curso)

- Juego de cartas multijugador online, en 3D.
- Unity (C#), Netcode, programación de los sistemas del juego de cartas usando un patrón MVC, comunicaciones entre jugadores (arquitectura Listen Server).

MÁS PROYECTOS EN MI [PORTFOLIO!](#)