

Jonathan Andrade Gordillo

+34 677029529 | jonathanandradegordillo@gmail.com | github: jonandra | [portfolio](#)

Acerca de mí

Soy un desarrollador de software especializado en videojuegos, con habilidades sólidas que me permiten abordar una amplia gama de proyectos. Fuera del ámbito de la programación, me dedico a actividades que fomentan mi bienestar físico y mental, como la lectura, el dibujo, el gimnasio, correr, tocar la guitarra o el piano.

Educación

Universidad Complutense de Madrid | Madrid, ES

2019 – 2024

Grado en Desarrollo de Videojuegos

Experiencia

TOBConsulting - Desarrollador C++

- Realización de análisis estático de código utilizando la herramienta Understand, aplicando métricas personalizadas desarrolladas en Python bajo los estándares MISRA.
- Creación de una herramienta automatizada para la generación de diagramas UML a partir de código C, utilizando PlantUML.
- Desarrollo de herramienta para la creación de documentos en formato DOCX y PDF, basados en las métricas y verificaciones de código extraídas de Understand.

Proyectos

Aegis Enero - Junio 2022

Aegis es un motor de videojuegos desarrollado por Kirin Studios en C++ con el fin de proporcionar un soporte para programar juegos usando LUA como lenguaje de scripting. Desarrollado por un equipo de 9 personas.

- Desarrollo y mantenimiento del apartado del motor físico del motor, haciendo uso de *Bullet Physics como base*.
- Responsable de la organización y limpieza de la solución y proyectos dentro de la misma.

Pixel creator Septiembre 2023 - Junio 2024

Simulador de partículas web desarrollado en un equipo de dos personas mediante Rust y Blockly.

- Creación de partículas con sus respectivos atributos e interacciones físicas
- Implementación de bloques de código (similar a Scratch) que permiten al usuario crear sus propias partículas

Nonogramas Septiembre- Diciembre 2022

Videojuego desarrollado para dispositivos móviles basado en la resolución de nonogramas. Desarrollado por un equipo de 3 personas en Android Studio.

- Desarrollo de la abstracción de la parte de motor para dispositivos móviles.
- Adición de herramientas de monetización como banners o rewarded ads.
- Implementación de un sistema de persistencia mediante preferencias de android y serialización con encriptación.

Paintless Enero - Junio 2021

Videojuego multijugador de estrategia por turnos en el cual los jugadores disponen de un amplio abanico de personajes.

Desarrollado por un equipo de 10 personas en C++ haciendo uso de SDL.

- Dibujo y animado de gran parte de los personajes mediante Aseprite.
- Responsable del correcto funcionamiento de la UI y de la implementación de las mecánicas básicas de juego y de los personajes.

Habilidades

- C++, C, C#, Java, Python, Javascript, SQL, PL/SQL, CUDA, HLSL, Rust.
- Github, SVN, Visual Studio, Unity, Unreal Engine, Android studio, Godot.
- Aseprite, Photoshop, Blender, Audacity.
- C++ STL, OpenGL, Bullet Physics, Physx, Shaders, Compute shaders, TCP/IP, Herramientas de Desarrollo de PS4.
- Metodologías Ágiles, Scrum, devQA, Unit Tests.
- Español (nativo), Inglés(fluido).

Actividades

Participación en Guerrilla Game Festival | Madrid, ES

Diciembre 2022

- Presentación de Paintless al público.

Organizador Madrid Games Week | Madrid, ES

Septiembre 2019

- Atención y relación con el público en un stand propio.
- Preparación previa, dirección y asistencia para el presentador dentro de charlas y talleres

Voluntariado residencia | Madrid, ES

Enero 2019 - Mayo 2019

- Atención y cuidado de personas ancianas.