

# Jorge Bello

✉ jbopp.dev@gmail.com | 📞 (+34) 669-842-188 | 📄 jorge-bello-martin | 🐦 @jbopp | 📺 jorgbell | 🏠 jorgbell.github.io/portfolio | 📌 itch

## Competencias

<b>Programación</b>	C#, C++, VB.Net, Transact-SQL, Access-SQL, ASP.NET, C, Python, Java, Javascript, HTML, Lua, GLSL
<b>Librerías y Software</b>	Microsoft SQL Server, Microsoft Access, Unity, SDL2, OpenGL, Ogre3D, Unreal Engine 4
<b>Plataformas</b>	Windows, Android, Native PS4 (C++)
<b>Experiencia trabajando con</b>	Github, Scrum, Agile
<b>Idiomas</b>	Español (nativo), Inglés (B2)

## Experiencia laboral

### Golden Soft S.L.

PROGRAMADOR

Desarrollos en una aplicación relacionada con la contabilidad, nóminas y facturación.

- Visual Basic.NET, SQL (T-SQL, Access SQL).
- Integración de modelos de hacienda, contacto con clientes para la resolución de incidencias y desarrollo de mejoras y nuevas funcionalidades.

Madrid, España

Febrero 2024 - Actualidad

### SOTEC Consulting S.L.

TÉCNICO DE OPERACIONES

- Desarrollo Front-end, Back-end y manejo de bases de datos en aplicaciones web. C#, T-SQL, HTML, Javascript.
- Testing y detección de errores. Elaboración de informes y memorias técnicas.
- Depuración y optimización de código.
- Metodologías SCRUM y Kanban.

Madrid, España

Octubre 2023 - Febrero 2024

## Educación

### Grado en Desarrollo de Videojuegos - Universidad Complutense de Madrid

- Prevista finalización en septiembre de 2024, realizando actualmente TFG.

Madrid, España

Sep. 2018 - Actualidad

## Proyectos universitarios y personales

### Quack Engine - C++ - ⚙️ - 🖥️

Enero - Mayo 2021

- Participación en el diseño y desarrollo de un motor con una estructura a datos siguiendo un patrón de diseño Entity-Component-System con factorías, con soporte para realizar los archivos de datos (niveles, opciones, etc) en Lua.
- Librerías utilizadas: Ogre3D (renderizado), CEGUI (UI), FMOD (sonido), Bullet (físicas) y LuaBridge (soporte de scripting en Lua para C++).
- Videojuego de demostración: The Hallway. Participación en el diseño de mecánicas e implementación de las mismas (linterna, generación aleatoria del laberinto) y en la integración de assets desde Blender3D a Ogre3D.

### Videojuegos en Unity: Wizara / FacunDOOM - C# 🎮 - 🖥️

Enero - Mayo 2019 / Marzo 2023

- Wizara es un videojuego de plataformas y acción en 2D. Rol de programador y diseñador principal de niveles - creado un sistema eficiente de gestión de salas y entidades, multitud de mecánicas de movimiento y acción para el jugador y enemigos.
- FacunDOOM es un FPS con estilo retro y sistema de renderizado de sprite-stacking para los enemigos. Participación principal en el diseño e implementación del sistema de gestión de armas, shaders, gestión de audio, rachas de puntos y scoreboard. Realizado en 48 horas en una Game Jam.

### Nonograma - 📱 - 🎮 - 🖥️

Septiembre - Diciembre 2022

- Implementada una abstracción multiplataforma (PC y Android) para separar llamadas a la API de la lógica mediante módulos de Android Studio.
- Versión de Android mejorada con más funcionalidades que en PC: selección de niveles predefinidos (no sólo aleatorios), progresión con obtención de paletas visuales.
- Principal diseñador de las clases para gestionar los diferentes apartados del motor en PC y Android: bucle para el ciclo de vida de la app, funcionalidades de renderizado y dibujado en pantalla, recepción de entrada, sonido.

### Duck Hunt Clone - C++ - 🎮 - 🖥️

Septiembre - Diciembre 2022

- Implementada una abstracción multiplataforma (PC y PS4) para separar llamadas a la API de la lógica utilizando un proyecto en Visual Studio para cada una de las plataformas.
- Abstracción de la plataforma PC utilizando SDL2, con independencia de las funcionalidades para renderizado de sprites, funcionalidades núcleo de SDL y entrada (teclado, ratón y gamepad).
- Videojuego implementado utilizando hebras de ejecución diferentes sincronizadas para renderizado y lógica.