

# Jonathan Andrade Gordillo

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

## Educación

---

**Universidad Complutense de Madrid | Madrid, ES**

Grado en Desarrollo de Videojuegos

2019 – Presente

Graduación esperada, 2024

## 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 de la mayoría del motor físico del motor, haciendo uso de *Bullet Physics*.
- Responsable de la organización y limpieza de la solución y proyectos dentro de la misma.

### Throw the line

Enero - Junio 2022

Videojuego desarrollado en LUA para el motor Aegis mencionado previamente por el mismo equipo.

- Creación de las físicas de colisión del personaje y del escenario.
- Implementación de un sistema de comportamiento de peces responsivo con el entorno basado en ray cast.

### 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.
- Introducción de herramientas de monetización como banners, rewarded ads.
- Implementación de un sistema de persistencia mediante preferencias de android y serialización.

### Ruido Perlin

Mayo 2022

Desarrollo de un proyecto de generación de mapas basados en voxels mediante ruido perlin en Unity.

- Programación desde cero de un script de generación de ruido perlin.
- Creación de un mapa navegable basado en el ruido creado.

### 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.

- Dibujado 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, CUDA.
- Github, Visual Studio, Unity, Unreal Engine, Android studio, Herramientas de Desarrollo de PS4, Aseprite.
- Metodologías Ágiles, Scrum, devQA, Unit Tests.
- Español (nativo), Inglés(fluido).

## Actividades

---

**Madrid Games Week | Madrid, ES**

Septiembre 2019

### Organizador

- 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.