

– José Miguel Sánchez Fernández –

Desarrollador .NET, programador de juegos



❖ Portfolio de proyectos:	portfolio.visualstudioex3.com
❖ Email de contacto:	jose.miguel@visualstudioex3.com
❖ LinkedIn:	es.linkedin.com/in/ex3tlsa
❖ Teléfono de contacto:	686 02 60 81
❖ Fecha de nacimiento:	11 de mayo de 1984
❖ Ciudad de residencia actual:	Madrid
❖ Idiomas:	Español (nativo), Ingles (medio/B1)

Aptitudes y conocimientos

Lenguajes:

C#, LINQ, Python, Bash, Action Script 3, SQL, Visual Basic .NET, Visual Basic 6.0, VBA

Entornos/editores:

Visual Studio, FlashDevelop, PyCharm, Notepad++, Vi

Motores/Frameworks/APIs de juegos:

Unity3D, MonoGame, XNA, Flixel, FlashPunk, DirectX

Tecnologías Windows:

.NET, WinForms, GDI+, GDI, Win32, IIS, WebServices

Control de código y gestores de repositorios:

Git, SourceTree, SVN, Tortoise SVN

Tecnologías de bases de datos:

Microsoft SQL Server, MySQL/MariaDB, MongoDB

Entornos Linux/Unix:

CentOS, Ubuntu, Mac OS X

Experiencia laboral

Programador Backend .NET en Virtual Toys

Octubre 2014 – Agosto 2016

Programador Backend .NET para el juego 'Pirates: Treasure Hunters' (<http://piratetreasurehunters.com/>), juego Action-MOBA Free-To-Play desarrollado inicialmente para el mercado coreano (Netmarble) y chino (NetEase) y publicado finalmente en PS4 y Steam para Europa y América.

P.D.: El juego ya no está disponible por cierre del estudio en agosto de 2016. Más información sobre el juego en: <http://portfolio.visualstudioex3.com/2016/06/21/pirates-treasure-hunters/>

Programador FrontEnd/Backend .NET en Atos

Mayo 2014 – Octubre 2014

Programador Senior .NET en Atos para Fundación Caja Madrid, como apoyo entre el equipo de analistas en cliente y el departamento de desarrollo en Valladolid, en el proyecto de migración de los sistemas de Monte de Piedad de la red de Bankia a la red de Banco Santander.

Programador Senior en Atos

Noviembre 2013 – Mayo 2014

*** Fin de excedencia voluntaria de 2 años *** Programador Senior .NET en Atos para BBVA en el departamento de Microinformática AM, desarrollando y manteniendo desarrollos en tecnologías .NET (C#).

Programador freelance a distancia en Plunge Interactive

Noviembre 2012 – Abril 2013

Programador freelance a distancia para desarrollo del port de Slot Bonanza (Infi Apps), de iOS a Windows 8, reescribiendo y adaptando el código original de Objective-C y Cocos2D a .NET con C# y MonoGame. <http://portfolio.visualstudioex3.com/2013/04/23/slot-bonanza-for-windows-8/>

Programador (videojuegos) en Undead Code Studios

Julio 2011 – Diciembre 2011

*** Inicio de excedencia voluntaria de 2 años *** Programador en Undead Code Studios, desarrollando juegos bajo tecnologías Flash y .NET con XNA para Xbox360, además de desarrollo de tecnología y herramientas propias.

Tres proyectos desarrollados y publicados durante ese periodo:

- GreyInfection (XBox360/XBLIG) <http://portfolio.visualstudioex3.com/2011/09/19/greyinfection/>
- Aquanoid (Web) <http://portfolio.visualstudioex3.com/2011/11/03/aquanoid/>
- Escape From Hell (Web) <http://portfolio.visualstudioex3.com/2011/12/05/escape-from-hell/>

Programador Senior en Atos Origin

Febrero 2008 – Julio 2011

Programador Senior en Atos Origin para BBVA Administración de Sistemas y Datos (actualmente departamento de Microinformática AM) desarrollando aplicaciones de escritorio en Visual Basic 6.0 y Visual Basic .NET 2005/2008 y macros para Office 2003 para gestión y automatización de datos de bolsa, aplicación de reporte de gestoras para CNMV, y actualmente cubriendo un desarrollo de un módulo de integración de datos entre Murex y los sistemas actuales de BBVA.

Programador Junior en Atos Origin

Abril 2007 – Enero 2008

Programador Junior en el departamento de desarrollo de Red Exterior de BBVA manteniendo y desarrollando aplicaciones en Visual Basic 6.0 contra EXCEL 2003 y SQL Server 2000, en general aplicaciones pertenecientes a un sistema de gestión de reporte y consulta de datos llamado Disco Óptico, implantado en varias oficinas de toda la red mundial de BBVA, su módulo de generación de reportes en formato EXCEL y generador de campos basado en análisis de entrada de texto en documentos escaneados en OCR, y una utilidad de apoyo para consulta de reglas de seguridad lógica de red.

Certificaciones

Unity Certified Developer - (May 6, 2017 – May 6, 2019) - Código certificación: 201705UCD1998
https://certification.unity.com/certification-lookup?last_name=Sanchez+Fernandez&certification_id=201705UCD1998

Educación y formación

CICE S.A. - (2016 – 2017) - Master en Desarrollo de Videojuegos con Unity3D y 3DS Max Oficial de Autodesk (MPV). Incluye 60h de formación en el motor de físicas Caronte FX.

CICE S.A. - (2010) - Curso intensivo de iniciación en desarrollo de juegos con Unity3D 2.6.

CICE S.A. - (2008) - Seminario de desarrollo y programación de juegos en XNA 2.0.

CICE S.A. - (2006 – 2007) - Master Oficial de Microsoft en Programación y Desarrollo de Software con Visual Basic .NET 2005, Visual C# .NET 2005 y ASP .NET 2005. MCPD.

Arenal Informática - (2006 – 2007) - Master en programación en Visual Basic .NET 2003, ADO.NET, ASP.NET y C++ con Borland C++ Builder 6.

IES Joaquín Araujo - (2002 – 2004) - Bachillerato de Artes.

Azpe Informática - (2002 – 2003) - Master en diseño y modelado 3D con AutoCAD 2000 y 3D Studio Max 4.

Centro de formación CIFE - (2002) - Curso de Diseño Gráfico con Adobe Photoshop 7.0 y Creación de Páginas Web con Microsoft FrontPage y Adobe Macromedia Flash 7.

Azpe Informática - (2001 – 2002) - Master en programación en lenguajes Visual Basic 6.0, C++ (Visual C++ 6.0), programación y gestión de bases de datos con Microsoft Access 2000 (SQL) y programación web (HTML, VBScript, JavaScript, ASP).

Intereses

Informática, Programación, Multimedia, Videojuegos, Desarrollo de videojuegos, Fotografía, Dibujo, Viajes