



# NICOLÁS CASAL FERNÁNDEZ

GAME DEVELOPER/GAMEPLAY PROGRAMMER



## Experiencia

### Fosfatina (desde 2013)

En el proyecto "Saucer-like" (<https://store.steampowered.com/app/602590/SaucerLike/>) realicé las funciones de:

- Programador
- Diseñador de Juego

### Ledisson A&T/CETGAVI (enero 2019 - julio 2019)

- Unity 3d Programmer - Programador/Desarrollador de videojuegos

### Polygon-e/Polygon-e Studio (desde agosto 2019)

- Unity 3d Programmer - Programador/Desarrollador de videojuegos
- Formador en Unity 3d

### Curso ETIV (Localización y Traducción de videojuegos) Universidad de Vigo (desde 2019)

- Profesor de **Introducción a la Producción de Videojuegos**



## Formación

Curso de Desarrollo de Videojuegos impartido en la academia Seforma (Vigo) (2016-2017)

En el cual se incluye:

- Narrativa de Videojuegos
- Diseño de Juego
- Inteligencia Artificial
- Teoría de Juegos
- Físicas para Videojuegos



**D.N.I.**  
53184405-X



**Fecha de nacimiento**  
17/12/1984



**Tel.**  
630747576



**E-mail**  
[nicolascalfernandez@gmail.com](mailto:nicolascalfernandez@gmail.com)



**Dirección**  
c/Quintela, nº2, 6ºD  
Vigo (Pontevedra, España)



## Conocimientos

C# ● ● ● ● ●

C++ ● ● ● ● ●

Unity  
(Game Engine) ● ● ● ● ●

Unreal ● ● ● ● ●

Cocos 2D ● ● ● ● ●

GameMaker ● ● ● ● ●

Inglés ● ● ● ● ●

Alemán ● ● ● ● ●