

Nicolás Casal Fernández

Desarrollador de Videojuegos | Diseñador de Juegos |

Programador de Gameplay |

Programador Backend en ASP.NET Core |

📍 Vigo, Galicia, España

✉ nicolascasalfernandez@gmail.com

🌐 <https://nicolascasal.com>



🔧 Experiencia Profesional

Fosfatina – Desarrollador de Videojuegos *Enero 2013 – Actualidad* | Vigo, España

- Desarrollador principal del videojuego *Saucer-like* (Steam).
- Desarrollo completo en Unity: mecánicas de juego, movimiento, interacciones, sistema de diálogos y puzles.
- Diseño y montaje de niveles, personajes, cinemáticas y entornos.
- Desarrollo e integración del sistema de interfaz de usuario.
- Implementación de sistema de localización propio.
- Diseño sonoro y montaje del paisaje auditivo.
- Coautor del guion y codiseñador del juego.
- Porting a Android y Nintendo Switch.

Polygon-e / Polygon-e Studio – Desarrollador Unity & Backend / Formador *Agosto 2019 – Actualidad* | Vigo, España

- Desarrollo de videojuego tipo point & click para detección precoz de Alzheimer (Universidad de Santiago) con tratamiento de datos en ASP.NET con Entity Framework.
- Creación de videojuego cooperativo para cuatro jugadores sobre conservación marina, testado en colegios gallegos.
- Diseño de plataforma educativa con 10 minijuegos para alumnos de primaria, con backend para seguimiento docente y personalización en ASP.NET core.
- Desarrollo de editor de niveles voxel para programa educativo europeo STEM, con campañas compartibles entre usuarios.

Ledisson A&T / CETGAVI – Desarrollador Unity Enero 2019 – Julio 2019 | Vigo, España

- Desarrollo de app en realidad aumentada para líneas de montaje robóticas, con escaneo de códigos QR y visualización de modelos 3D.
- Prototipo de app gamificada en Unity para evaluar el rendimiento de empleados mediante minijuegos con tratamiento de datos en ASP.NET con Entity Framework.
- Prototipos: juego de plataformas móvil free-to-play para niños y RPG por turnos para terceros.
- Docente en cursos de formación en desarrollo de videojuegos con Unity.

Universidad de Vigo – Profesor colaborador Desde 2019 | Vigo, España

- Curso: Introducción a la producción de videojuegos (Localización y Traducción) – Programa ETIV.



Formación Académica

Curso de Desarrollo de Videojuegos Academia Seforma | Vigo, España | 2016–2017

- Narrativa de videojuegos
- Diseño de juego
- Inteligencia artificial
- Teoría de juegos
- Física aplicada a videojuegos



Competencias Digitales

- **Lenguajes de programación:** C#, C++, JavaScript
- **Motores de juego:** Unity (nivel experto), Godot, Unreal
- **Frameworks:** ASP.NET Core
- **Tecnologías web:** HTML, CSS, MySQL
- **Control de versiones:** Git
- **Plataformas:** Android, Nintendo Switch, WebGL
- **Herramientas adicionales:** VSCode, Visual Studio, Github



Idiomas

Idioma	Comprensión	Expresión oral	Escritura
Español	Nativo	Nativo	Nativo
Inglés	Avanzado	Avanzado	Avanzado

