

CARLOS F. IZQUIERDO

UI DEVELOPER | GAMEPLAY PROGRAMMER

Soy un entusiasta de las nuevas tecnologías desde los 15 años. Cuando era pequeño, intenté hacer mis propios videojuegos. Actualmente, soy un programador especializado en Unity y C#. Me gustaría contribuir con vuestros proyectos; por eso, no dudes en ponerte en contacto conmigo.

EXPERIENCIA

Ahora

¡Nuevo!
Freelancing

Gameplay Programmer | UI Developer

2023

4 meses



SpawnPoint Media

Programmer | Technical animator | Animator

2019

Hasta el 2023



Stamp

Gestione todo el canal solo.

Habilidades



Buen manejo de Unity y C#.



Competente en Canvas y en proceso de aprender UI Toolkit.



Algo de experiencia usando Godot 4 y GDScript.



Con ganas de aprender C++ y Unreal Engine 5.



Acostumbrado a usar herramientas de metodologías ágiles tales como Monday, Trello y Jira.



Con experiencia usando repositorios como GitHub y GitLab.



Me defiendo un poco en animación, como de Gestor comunidades y editor de videos en consecuencia a los 4 años en YouTube.



Con carácter extrovertido y con ciertas habilidades sociales.

Educación

Presente

Del 2020



Grado Universitario

Desarrollo de Videojuegos y experiencias Interactivas. Florida Universitaria.

2020

2018 - 2020

Bachiller Tecnológico

Sagrado Corazón Hermanos Maristas

Idiomas

Español: Idioma nativo.

Inglés: Hablado y escrito a nivel alto.

Catalán | Valenciano: Hablado y escrito a nivel alto.

Contacto

 [/StampGameDev](https://twitter.com/StampGameDev)

 stampgamedev@gmail.com

 [/carlosfern](https://www.linkedin.com/in/carlosfern)

 <https://carlosfern.com>

Más información

Experiencia:

SpawnPoint Media

Es una empresa dedicada a montar videos y eventos de Minecraft para YouTube. Utilizábamos una versión modificada de Minecraft que permitía la animación interna en el video juego. Me encargaban la creación de una serie de cortometrajes dentro del videojuego. Aunque el Minecraft estuviera modificado, las partículas, el rig y partes de la animación iban por código.

Otros Proyectos:

Desde el 2018 al 2023, estuve subiendo vídeos a YouTube sobre el juego de Minecraft. El contenido estaba dirigido a un público más jóvenes. Finalice el proyecto con 800k seguidores.

En el 2016 desarrolle mods para el juego de Awesomenauts. Creé un mapa personalizado que transformaba el juego en un entorno de plataformas utilizando las mecánicas de un personaje específico. También diseñé y programé un nuevo modo de juego en el que un jugador se enfrentaba a tres a la vez, modificando características del que estaba solo para tener una ventaja.

Estuve apuntado a la Escuela de Ciencias desde el 2014 hasta el 2016. Donde aprendí conceptos muy básicos de JavaScript, Unreal Engine 3 y Android Studio.

Premios:

Videojuegos:

Lead de programación en el Juego ganador de dos premios en la Florida Fest 2024.

Edición de video:

1º Puesto en Euskal Encounter 26 Wild Compo Creatividad y 2º Puesto en Técnica

1º Puesto en Euskal Encounter 27 Wild Compo Creatividad y 2º Puesto en Técnica.

Redes Sociales:

Placa de los 100.000 suscriptores en YouTube en el canal "StampMaster".

Deporte:

Jugador Revelación del equipo B en Rugby Club Valencia 2017 - 2018.