

Laureano Cantó

DESARROLLADOR DE SOFTWARE

PERFIL PERSONAL

Ingeniero multimedia con sólida experiencia en C y C++. Capacidad demostrada para trabajar en entornos colaborativos y motivación constante por seguir aprendiendo. Destaco por la resolución creativa de problemas y una actitud proactiva en el desarrollo de proyectos, con buena gestión del estrés y de la carga de trabajo.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Ingeniero de software C en Accenture (Fremap)

Mayo de 2024 - Actualidad

RESPONSABILIDADES

- Desarrollo de nuevas funcionalidades en C para un proyecto de gestión de citas médicas y otras tareas.
- Colaboración con un equipo de desarrollo web en la migración de una aplicación heredada a una plataforma web.
- Trabajo con equipos de distintos tamaños utilizando Jira.
- Soporte al proyecto mediante el diagnóstico y la resolución de numerosos errores.
- Desarrollo de un proyecto desde cero hasta su puesta en producción.

PALABRAS CLAVE Y TECNOLOGÍAS UTILIZADAS

- Competencias técnicas: C, Python, Java, SQL, Confluence.
- Competencias personales: Scrum, trabajo en equipo, metodologías ágiles, Jira.

Ingeniero de software C++ en HP [Printer Marketplace]

Octubre de 2022 - Marzo de 2024

RESPONSABILIDADES

- Desarrollo e implementación de nuevas funcionalidades para ampliar el software y corregir errores.
- Pruebas exhaustivas con GTest y GMock para garantizar la robustez y fiabilidad de las soluciones de software.
- Colaboración en un equipo de 15 profesionales y participación activa en un repositorio con más de 500 desarrolladores.
- Uso de Jira y Git para el control de versiones y la gestión de tareas, coordinando el flujo de trabajo y el seguimiento del proyecto.

LOGROS PRINCIPALES

- Integración de nuevas funcionalidades para mejorar el rendimiento y la experiencia de uso de los productos de software de HP.
- Identificación y resolución de errores críticos para aumentar la estabilidad y fiabilidad de los sistemas.
- Colaboración en un equipo amplio, favoreciendo la comunicación y la coordinación para cumplir los objetivos y plazos del proyecto.

PALABRAS CLAVE

- Competencias técnicas: C++17, Python, Linux, Git, GTest, GMock, CMake, Confluence, Docker, patrones de diseño.
- Competencias personales: Scrum, trabajo en equipo, metodologías ágiles, Jira.

RESPONSABILIDADES

- Desarrollo y mejora de numerosas funcionalidades de los videojuegos en los que he participado.
- Implementación de un motor propio para distintos juegos.
- Colaboración en un equipo de 5 desarrolladores y participación activa en un repositorio de GitHub.
- Presentación de nuestros videojuegos en eventos como Valencia Indie Summit o CPCRetroDev, en Alicante.
- Participación en sesiones de lluvia de ideas con mis compañeros para mejorar distintos aspectos de nuestros videojuegos.
- Uso de Jira y Git para el control de versiones y la gestión de tareas.

PALABRAS CLAVE

- Competencias técnicas: C++, OpenGL, Raylib, Linux, Git, patrones de diseño, algoritmos y estructuras de datos.
- Competencias personales: Scrum, trabajo en equipo, metodologías ágiles, Jira.

PROYECTOS PERSONALES

- [Recruit Raider](#): Juego personal de estrategia por turnos para Android, desarrollado en C++17 con Raylib y CMake. Desarrollo de los sistemas de combate, colección y progresión de personajes, interfaz táctil adaptable y guardado persistente. Implementación de duelos online con emparejamiento, salas privadas y validación de rondas en el servidor.
- [GYMy](#): Aplicación multiplataforma para el seguimiento de entrenamientos, desarrollada con Flutter y Dart, con Hive para el almacenamiento local y Provider para la gestión del estado. Desarrollo de rutinas, registro de series, descansos, recuperación de sesiones, calendario y seguimiento de récords personales, con temas y tamaños de texto adaptables.
- [Cómo desarrollar un motor de videojuegos \(ECS\) en C++20 desde cero](#): Guía para enseñar a nuevos desarrolladores a crear un motor de entidades propio para gestionar la memoria de un videojuego. Mediante el aprendizaje basado en proyectos, con un total de cinco proyectos de dificultad creciente, se itera sobre el motor para conseguir juegos más potentes y mejor optimizados, paso a paso.
- [Into the Crops](#): Juego de terror inspirado en los títulos de principios de los años 2000 para PS1, como Silent Hill y PS1 Haunted Demodisks. Proyecto desarrollado desde cero con C++ y OpenGL junto a otros cuatro desarrolladores. Mi función incluyó el desarrollo de un motor de juego propio para la gestión de memoria, las mecánicas, la jugabilidad y el diseño de niveles.
- [Disengage](#): Juego roguelike en el que un programador queda atrapado dentro de un videojuego corrupto durante su fase de pruebas. Juego 2D desarrollado desde cero con C++ y SFML. Mi función fue el diseño del motor de entidades, las mecánicas y la jugabilidad.
- [FroggoHop](#): Videojuego para Amstrad CPC desarrollado en ensamblador Z80. Gestión de memoria en ensamblador, jugabilidad, mecánicas y diseño de niveles.
- [laureano.miniwinsgames.fun](#): Mi web personal, desarrollada con HTML, JavaScript y CSS. Incluye secciones para presentar quién soy y qué he realizado, además de un blog para informar sobre el progreso de mis proyectos personales.

Más información sobre estos proyectos en [GitHub](#) o en [mi web](#).

FORMACIÓN

PRINCIPAL

Ingeniería Multimedia	Universidad de Alicante (Matrícula de honor en el TFG)	2018 - 2022
B2 FCE Cambridge	Universidad de Cambridge	

COMPLEMENTARIA

Curso de metodologías ágiles Curso de 2 meses	ITCloud Learning Curso intensivo de metodologías ágiles, con conocimientos prácticos de desarrollo iterativo, integración continua y estrategias eficaces de colaboración en equipo.	2022
Curso de Qt/QML Curso de 2 meses	ITCloud Learning Curso completo de Qt/QML orientado al desarrollo de aplicaciones multiplataforma, con especial atención al diseño y funcionamiento de interfaces de usuario.	2022
Curso de buenas prácticas ITIL Curso de 2 meses	ITCloud Learning Formación especializada en buenas prácticas ITIL, marcos de gestión de servicios, metodologías de mejora de procesos y estrategias para optimizar la prestación de servicios de TI.	2022

TECNOLOGÍAS

DOMINIO	C++, C, Java
BUEN NIVEL	HTML, CSS, JS, QT/QML, PYTHON, SQL
APRENDIZAJE	UNREAL ENGINE 5, UNITY