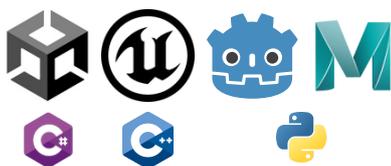




# Ángel Formoso Caamaño

## Herramientas que mejor manejo:



## Herramientas que conozco:



## Datos académicos

### Grado en Creación digital, Animación y videojuegos.

Universidad de La Coruña

## Idiomas



## Contacto

+34 693 79 34 38

angel.formoso.caamano@gmail.com

A Coruña, Galicia, España

[Programming Reel](#)

## Sobre mí

Desarrollador de videojuegos con gran afinidad por las actividades de programación y de diseño de jugabilidad. Con capacidad para trabajar eficientemente en entornos estresantes y con plazos ajustados.

## Habilidades

- Experimentado y motivado con el aprendizaje autodidacta.
- Facilidad para el razonamiento lógico matemático.
- Capacidad reflexiva y creativa para enfrentar situaciones de desafío.
- Gran atención al detalle y búsqueda constante del perfeccionamiento.
- Desenvoltura para el trabajo en equipo y la comunicación.

## Proyectos

- **Proyecto Manthanō** (Trabajo fin de grado individual) [Link](#)

Logros: Aprendizaje autodidacta de Unity, C# y Aseprite. Desarrollo de todas las fases del videojuego 2D "Doom of tools" hasta la presentación de la demo. Gestión y creación en solitario del proyecto de videojuego.

Programas: Unity y Aseprite.

- **NeonNBullets** ([Weird 2022](#)) [Link](#)

Logros: Desarrollo de un proyecto de videojuego 3D en equipo hasta la presentación de la Beta.

Roles: Diseñador de jugabilidad para el GDD. Único programador de gameplay. Modelador de assets.

Programas: Unreal Engine 4 y Autodesk Maya.

- **Pipeline Armed Conflict** [Link](#)

Logros: Desarrollo de un proyecto de videojuego 2D pixel art en equipo en un mes.

Roles: Programador de gameplay. Programador de tools. Tester.

Corrección de errores. Encargado del proyecto en GitHub.

Programas: Godot y Piskel.