

# Darío Artiles Díaz

darioartilesdiaz@gmail.com

+34682876525

[LinkedIn](#) | [Portfolio](#)

## SOBRE MI

Soy un programador hábil con competencia en C y C++ y experiencia trabajando con Unreal Engine 4 y Unity. He desarrollado satisfactoriamente dos motores de videojuegos desde 0, utilizando el kit de desarrollo de PlayStation 5 y SFML. Pongo mucho énfasis en escribir código legible y eficiente. Adicionalmente, soy bueno en equipo y mantengo la calma y la compostura bajo presión.

## EXPERIENCIA

### **Programador Qt6 C++ / Aerolaser System**

Febrero - Abril 2025

*Refactoricé código en funciones principales de la aplicación, resolviendo memory leaks, limpiando código y haciéndolos mas eficientes.*

### **Programador UE4 C++ / ESAT**

2022 - 2023

Implementé la lógica de la mecánica de bloqueo, integré partículas de Niagara, y optimicé código existente.

### **Programador Remoto React / Hapsto**

Abril - junio 2020

Desarrollé el backend y el frontend de una aplicación de data entry, manejé el trabajo de forma independiente y llegué a las metas.

## EDUCACION

### **Sheffield Hallam University - Sheffield**

#### **Bachelor's degree en Computer Science for Games**

2023 - 2024

Aprendí a usar el Kit de Desarrollo de PlayStation y gané conocimientos avanzados de C++.

### **ESAT - Valencia**

#### **HND en Programacion de Videojuegos**

2020 - 2023

Aprendí a usar Unreal Engine 4, Unity y C++ y herramientas de desarrollo como Trello and Parsec.

### **CIFP Villa de Agüimes - Gran Canaria**

#### **Ciclo Superior de Desarrollo de Aplicaciones Web**

2018 - 2020

Aprendí a usar HTML, CSS y JavaScript.

## PROJECTS

### **Invicta: The Next Queen (ESAT)**

- Implementé la lógica de la mecánica de bloqueo, integré partículas de Niagara, y optimicé código existente.
- Tecnologías: C++, Unreal Engine 4

### **Data Entry Application (Hapsto)**

- Desarrollé el backend y el frontend de una aplicación de data entry con formularios.
- Tecnologías: React, HTML, CSS, JavaScript

## HABILIDADES TECNICAS

**Lenguajes:** C++, C#, ARM Assembly, HTML, CSS, JavaScript

**Motores de Videojuegos:** Unreal Engine 4 (C++ and blueprints), Unity

**Herramientas:** PlayStation SDK, OpenGL, Perforce, Trello, Parsec

**Frameworks:** Reactm, Qt

## IDIOMAS

Inglés (Fluido), Español (Nativo)