

J. Raimundo Concepción Ruiz

Desarrollador full stack y de videojuegos centrado en la creación de experiencias multimedia para el usuario

jraicr@gmail.com
(+34) 630 782 853
Santa Cruz de Tenerife (38700)

github.com/jraicr
jrai.dev

Experiencia Relevante

Freelance como ingeniero de software · CTA North Jun 2023 - Actualidad

Prácticas como Ingeniero de software Mar 2023 - Jun 2023

- Diseño, desarrollo, documentación, despliegue y mantenimiento de aplicaciones web científicas que facilita a diversos especialistas técnicos y científicos tomar decisiones y evaluar diferentes instrumentos a través de la exploración de datos.
- Colaboración y trabajo junto a científicos y técnicos internacionales del Instituto Max Planck de Física Nuclear y la Universidad de Tokyo para dirigir la investigación, desarrollo y arquitectura de una solución técnica que satisfaga las necesidades del consorcio que forma parte del proyecto Cherenkov Telescope Array.

Fundador y desarrollador · Codenite Studios 2015 - Actualidad

- Desarrollo, asistencia de soluciones y herramientas a medida para el motor de videojuegos Unity.

Administrador de sistemas y gestor de soporte técnico · PYCSECA 2016 - 2019

- Administración de los servicios necesarios de una central receptora de alarmas en sistemas basados en Windows y Debian
- Gestión de incidencias de clientes en todo el territorio nacional (Principalmente oficinas bancarias)
- Gestión de coordinadores técnicos en todo el territorio nacional. Junto a los gestores, me encargaba de planificar y coordinar las actuaciones que debían resolverse de forma semanal utilizando sistemas de información internos.
- Creación y programación de herramientas basadas en Excel para facilitar labores de gestión y facturación.

Desarrollador web y de gameplay en Arma 2 y 3 · UST 101 2012 - 2019

- Fundador y desarrollador web en la comunidad de simulación militar táctica de mayor éxito en España basada en Arma 2 y Arma 3.
- Desarrollador de misiones multijugador donde los jugadores deben resolver situaciones bélicas a gran escala de forma cooperativa y basadas en hechos reales.
- Desarrollo de framework interno que asegura la creación de escenarios bélicos multijugador de Arma 2 y Arma 3 con buen rendimiento y de alta calidad.
- Administración de servidores basados en Windows y posteriormente en Debian, desde los que se ofrecían los servicios de juego y entornos de prueba para otros desarrolladores.
- Gestión de equipos de desarrollo y planificación de proyectos para asegurar una actividad continua a lo largo de los meses.

Asistente de ventas y diseñador gráfico - Mail Boxes Etc. 2007 - 2008

- Diseño gráfico digital e impresión, asesoramiento de imagen corporativa. Creación de imagen, logos y manual de identidad corporativa.

Habilidades

Lenguajes de programación

Javascript, PHP, HTML, CSS, SCSS, Python, C#, Bash

Tecnologías de bases de datos

MySQL, MariaDB, SQL, MongoDB

Librerías y frameworks

Laravel, Astro, Bootstrap, Tailwind

Herramientas y plataformas

Git, Github, Docker, Vite, Unity, Wordpress, VBulletin, Photoshop, Illustrator, Premiere, Figma, Vercel

Proyectos Seleccionados

GIPL

Aplicación web para gestionar las incidencias en las aulas de informática. Configuración de usuarios, roles y privilegios. Administración de inventario y equipos de las aulas. Gestión de alumnos, equipos informáticos, incidencias y seguimiento de su estado.

Trigger Puzzle System

Plugin de Unity que permite crear puzzles fácilmente para diferentes géneros de juegos, como plataformas, RPGs, aventuras tipo Zelda, juegos de lógica y más. Esta herramienta introduce un nuevo sistema de objetos activables y objetos disparadores. Su enfoque se centra en el flujo de trabajo y facilita la separación entre diseño y programación de puzzles en equipos.

Docker Dev Templates

Organización de Github que mantiene unos cuantos repositorios con plantillas para desplegar entornos de desarrollo usando Docker.

Educación

IES José María Pérez Pulido · 2023

Ciclo formativo de grado superior de Desarrollo de Aplicaciones Web. (Matrícula de honor)