



## LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

- C++, Java, C#
- Python y scripts en Blender
- HTML5, CSS3, Javascript, PHP
- Bases de datos (SQL y NoSQL)
- Kotlin

## PROGRAMAS

- Unity, Unreal Engine 4
- Photoshop
- Slack, Mattermost
- Atlassian (Jira, Confluence, Bitbucket), Sourcetree
- Android Studio
- Firebase

## APTITUDES

- Comprometido y responsable
- Habilidades multitarea y organizado
- Espíritu de iniciativa, aprendo y me adapto rápido
- Trabajo bien en equipo
- Carné de conducir de coche
- Metodologías Ágiles (Scrum, Kanban)
- Git Flow
- Buenas prácticas de código mantenible y reutilizable

## IDIOMAS

- Castellano - Nativo
- Valenciano - Nativo
- Inglés - B2

## CONTACTO

+34 660 56 15 03  
raul.sanzjo@gmail.com  
Calle de la Florista, 127, 8, 46035 Valencia  
<https://raulsanzjo.wixsite.com/portfolio-raulsj>

# RAÚL SANZ JODAR

## INGENIERO MULTIMEDIA

### SOBRE MÍ

Soy Raúl Sanz Jodar, estudiante de cuarto de Ingeniería Multimedia de la Universidad de Valencia. En mi tiempo libre me gusta programar aplicaciones móviles y expandir mi conocimiento sobre estas. También dedico parte de mi tiempo a la escritura de mis novelas y leer.

Busco desarrollarme profesionalmente dentro de una empresa para poder aplicar y aumentar mis conocimientos como programador.

### EXPERIENCIA LABORAL

2021 - ACTUALIDAD

TIRYS SOFTWARE | PROGRAMADOR APLICACIONES ANDROID

Puesto de trabajo enfocado a programar varias aplicaciones móviles de Android en el entorno de Android Studio. Trabajo con Atlassian, Slack, SourceTree, Git Flow, Scrum y Firebase, entre otros.

He trabajado utilizando un diseño MVVM y siguiendo los principios SOLID y de Clean Architecture. También he utilizado Koin para inyección de dependencias y he tenido que utilizar tanto bases de datos remotas en tiempo real como locales.

### EDUCACIÓN

2018 - ACTUALIDAD

UNIVERSIDAD DE VALENCIA - ETSE | GRADO EN INGENIERÍA MULTIMEDIA  
Avinguda de l'Universitat, 46100 Burjassot, Valencia

### EDUCACIÓN COMPLEMENTARIA

2020 - 8H

DOMESTIKA | UNREAL ENGINE 4 PARA VIDEOJUEGOS

Curso de iniciación en el que aprendí a desarrollar con Blueprints las mecánicas básicas de un videojuego, la integración y desarrollo de personajes, la interfaz gráfica y la inteligencia artificial.

2017 - 20H

UNIVERSIDAD DE VALENCIA | TALLER DE NARRATIVA BREVE

Taller en el que aprendí las nociones básicas de cómo estructurar un relato o novela corta, estudiando las bases clave que deben tener los personajes, diálogos, escenas, y todos los elementos clave.