Carlos Requena Doña

Ingeniero Informático · Inteligencia artificial, gráficos 3D y videojuegos

Estepona (Málaga) · +34 611 45 49 44 · carlos.requena156@gmail.com
carlos-requena.github.io/Web_Personal · github.com/Carlos-Requena · LinkedIn

PERFIL

Ingeniero Informático por la Universidad de Jaén (2026), orientado a la inteligencia artificial, los gráficos por computador y el desarrollo de videojuegos. En mi Trabajo Fin de Grado diseñé e implementé un módulo de IA explicable (SHAP y LRP) que se ejecuta íntegramente en el navegador. Trilingüe tras un año de estudio y trabajo en Japón. Disponible para incorporación inmediata.

FORMACIÓN

Grado en Ingeniería Informática · Universidad de Jaén — 2021 – 2026
TFG: *Plataforma de explicabilidad (XAI) para modelos de aprendizaje automático*, integrada en Nets4Learning (grupo de investigación SIMIDAT).

Intercambio académico · Ritsumeikan University, Osaka (Japón) — 2024 – 2025
Asignaturas de inteligencia artificial y japonés avanzado.

PROYECTOS

Proyectos de la carrera, programados por mí sin asistentes de IA. Detalles y enlaces en mi web.

TFG · IA explicable en el navegador — React · TypeScript · TensorFlow.js · SHAP · LRP
Módulo XAI para la plataforma educativa Nets4Learning: explicaciones visuales de modelos de deep learning (datos tabulares, MNIST/KMNIST, detección de objetos) calculadas en el cliente, sin backend. Responsable de requisitos, algoritmos e interfaz. Demo: nets4learnings.netlify.app

3D Viewer · motor de renderizado — C++ · OpenGL · GLSL · Assimp · ImGui
Carga de modelos en varios formatos, iluminación Phong, normal mapping y edición de la escena en tiempo real. Desarrollo individual. github.com/Carlos-Requena/3D_Viewer

Roguelike Chibi · The Speedrunner — Unity · C#
Roguelike con dungeons procedurales, IA de enemigos con Context Steering y Object Pool; juego de plataformas en primera persona centrado en el movimiento y la velocidad.

Metaheurísticas: TSP y QAP — C++
Algoritmos genéticos y evolución diferencial para el viajante de comercio; Greedy, búsqueda local, búsqueda tabú y multiarranque para la asignación cuadrática, con análisis experimental.

Mensajería concurrente con JMS — Java · JMS
Diseño e implementación de procesamiento asíncrono y concurrente con colas de mensajes.

EXPERIENCIA

Profesor de inglés y español · Academia de idiomas, Osaka (Japón) — 2024 – 2025
- Clases a alumnado japonés impartidas íntegramente en japonés, compaginadas con el intercambio.
- Preparación de materiales y adaptación de los contenidos a distintos niveles y edades.

Dependiente · El Corte Inglés — Verano 2023
Atención y asesoramiento al cliente durante la campaña de verano, también en inglés.

HABILIDADES

Lenguajes	C++, C#, Java, JavaScript / TypeScript, GLSL
Gráficos y motores	OpenGL, Unity, Assimp, Dear ImGui
IA y optimización	Redes neuronales, IA explicable (SHAP, LRP), TensorFlow.js, metaheurísticas
Web	React, Astro
Herramientas	Git / GitHub, Linux, Makefile, Visual Studio, VS Code, LaTeX
Idiomas	Español (nativo) · Inglés C1 Advanced (Cambridge) · Japonés avanzado (N2–N1; JLPT N2 en diciembre de 2026)