

Víctor Martínez Simón

Calle Galileo, 75, 5, Interior B
Madrid, 28015

Teléfono: +34628006956

Email: victormartinezsimon@gmail.com

Web: <http://victormartinezsimon.com/>

LinkedIn: <https://es.linkedin.com/in/victormartinezsimon>



Puesto buscado: Programador de Lógica y Gameplay.

Experiencia:

Enero 2016:

Global Game Jam, Madrid

Desarrollador Unity3D

- He desarrollado del juego para PC: OCD
- He desarrollado el sistema de animaciones, el movimiento por el mundo, los menús y los minijuegos.
- Este juego ganó los premios de: 2º Mejor arte, Mejor videojuego para los participantes y mejor videojuego para el jurado profesional.
- <http://globalgamejam.org/2016/games/oed-3>

Dic 2014 - Actualmente:

Monkimun, Madrid

Desarrollador de Unity3D

- He participado en el desarrollo de varios juegos en el mercado. He implementado sistemas de compras dentro del juego, sistemas de descarga de contenido, desarrollo de un mundo generado aleatoriamente entre otras tareas.
- He ayudado en la optimización de antiguos juegos de la compañía para que funcionasen mejor en todos los dispositivos.
- Integré varias herramientas externas para facilitar el desarrollo de todos los juegos.
- He sido desarrollador del Backend utilizando Ruby on Rails.

Enero 2015:

Global Game Jam, Madrid

Desarrollador Unity3D

- He desarrollado del juego para PC Fly, you fools!
- He desarrollado el algoritmo de la generación procedural del juego, así como he integrado del arte y los menús del juego.
- <http://globalgamejam.org/2015/games/fly-you-fools>

- Oct 2014 - Dic 2014: **Desarrollador de Videojuegos**
- He desarrollado un juego por cuenta propia utilizando Unity3D y C#.
 - He desarrollado un algoritmo para la generación de laberintos y la IA de los rivales.
 - He desarrollado la red del juego.
 - http://victormartinezsimon.com/PerdidosEnElLaberinto_es.html

- Jul 2014 – Oct 2014: **Desarrollador de Videojuegos**
- He desarrollado un juego para dispositivos Android por cuenta propia con el motor Unity3D y C#.
 - He desarrollado un algoritmo para la generación aleatoria de los circuitos.
 - He integrado el arte y los scripts encontrados en Internet.
 - He integrado el servicio de Google Games.
 - <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.victormartinezsimon.randomraces>

- Julio 2014: **Escuela de Verano de la Universidad Complutense, Madrid**
Profesor de Unity3D
- He explicado e introducido a Unity3D a jóvenes de 12 a 16 años.
 - He ayudado en el desarrollo de los proyectos de los grupos surgidos durante las clases.
 - <http://vacacionesvideojuegos.wordpress.com/>

- Oct 2013 – Oct 2014: **Máster desarrollo videojuegos UCM**
- He desarrollado un juego para PSVita utilizando C++, Lua y PhyreEngine.
 - He desarrollado la lógica del juego, la IA, la UI, y he integrado LUA con C++.
 - Se desarrolló como proyecto final de Máster.

- Enero 2014: **Global Game Jam, Madrid**
Desarrollador Unity3D
- He desarrollado el juego Clowns & Grannies, Grannies & Clowns.
 - He desarrollado en C# la interfaz gráfica, los menús del juego, así como la lógica y la puntuación del mismo.
 - <http://globalgamejam.org/2014/games/clowns-grannies-grannies-clowns>

Octubre 2011 – Junio 2012: **Universidad Complutense, Madrid:**
Proyecto Iron Hand en la asignatura de Ingeniería del Software.

- He desarrollado un juego de estrategia en tiempo real para PC.
- He desarrollado con XNA y C#:
 - Implementación y depuración de la red.
 - Implementación del mapa del juego.
 - Depuración de todo el juego.
 - Encargado del profiling del juego.
- <http://sourceforge.net/projects/ironhand/?source=directory>

Educación:

Octubre 2013 - Octubre 2014: **Universidad Complutense, Madrid**
Máster de desarrollo de videojuegos, especialidad de programación.

Octubre 2008 – Julio 2013: **Universidad Complutense, Madrid**
Ingeniería informática.

Habilidades:

- **Trabajador en grupo:** He estado en grupos de desarrollo de más de 25 personas.
- **Líder:** He sido director de teatro en el Colegio Mayor en el que residí durante mis estudios universitarios. También fui el capitán del equipo de Voleibol.
- **Trabajador:** Obtuve mi título de ingeniero informático en 5 años, sin suspender ningún examen y con una nota final de 8,43.
- **Emprendedor:** Me encanta aprender diferentes lenguajes de programación por mi cuenta y posteriormente, enseñárselo a todo aquel que me pregunte.
- **Tenaz:** Cuando empiezo una tarea, tengo que continuarla hasta que está finalizada.
- **Organizado:** Me gusta tenerlo todo bajo control y planificar con bastante tiempo todos los problemas que puedan surgir durante un proyecto.