

# JAVIER MARTÍN MULERO



## DATOS DE CONTACTO

DIRECCIÓN	Calle Valdecobachos, nº13. 28600 Navalcarnero. Madrid España
TELÉFONO	+34 91 811 52 61 +34 684 05 82 78
EMAIL	javier.martinmulero@gmail.com

## DATOS BÁSICOS

NACIONALIDAD	Española
FECHA DE NACIMIENTO	30 de octubre de 2004
ESTADO CIVIL	Soltero
CARNET DE CONDUCIR	B1

## FORMACIÓN ESPECÍFICA

---

- |  |   |
|--|---|
| Año 2022 – En curso<br>(actualmente en 4º curso) | <ul style="list-style-type: none"><li>Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos<br/>(Universidad Rey Juan Carlos)</li></ul> <p>Matrícula de honor: Sonido y música para videojuegos</p> <p>Nota media: 7,54</p> |
| Año 2020 – 2022                                  | <ul style="list-style-type: none"><li>Bachiller de Ciencias<br/>(IES Carmen Martín Gaité)</li></ul> <p>Nota media: 8,35</p>   |
| Año 2016 – 2020                                  | <ul style="list-style-type: none"><li>E.S.O.<br/>(Villa de Navalcarnero)</li></ul>  |

Nota media: 7,91

## FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

---

- |                       |   |
|-----------------------|---|
| Año 2024              | <ul style="list-style-type: none"><li>• Inglés B2</li></ul> <p>Puntuación global: 905/990</p>   |
| Año 2025 - actualidad | <ul style="list-style-type: none"><li>• TFG sobre VFX de explosiones, fracturas, humos volumétricos y motor de partículas con Bullet en tiempo real.</li><li>• Unreal Engine 5: One Course Solution For Niagara VFX</li></ul> |
| Año 2025              | <ul style="list-style-type: none"><li>• Diseño y Producción de videojuegos de 0 a Profesional. Impartido por Carlos Coronado y Eric Rodríguez.</li></ul>  |

## PRINCIPALES CUALIFICACIONES

---

- Ofimática
- Diseño digital 3D
  - 3ds Max
- Programación
  - Ensamblador MIPS 32
  - JAVA
  - HTML 5 y CSS
  - Javascript
  - OpenGL 3.0
  - Unity
  - HLSL (Cg)
  - C#
  - C++
  - CUDA

## TRABAJOS

---

Año 2023	<b>Pac-Man en JavaScript</b> <b>Snake en Ensamblador</b>
Año 2025	<b>Juego Multijugador con NETCODE FOR GAMEOBJECTS</b> <b>Juego publicado en <a href="https://realbananaslip.itch.io/rock-mole">Itch.io</a>:</b> <b><a href="https://realbananaslip.itch.io/rock-mole">https://realbananaslip.itch.io/rock-mole</a></b>

## EVENTOS

---

Año 2024	<b>Game Jam (Game Gen 4ª Edición)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Participación en el encuentro de desarrolladores o hackatón con el propósito de la creación de uno o más videojuegos en un corto periodo de tiempo (1 semana).</li><li>• Desarrollo juego de cartas.</li><li>• <a href="https://acholito.itch.io/animal-clash">https://acholito.itch.io/animal-clash</a></li></ul>
Año 2024	<b>Game Jam (Game Scholars 5ª Edición)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Participación en el encuentro de desarrolladores o hackatón con el propósito de la creación de uno o más videojuegos en un corto periodo de tiempo (1 mes).</li><li>• Desarrollo juego de terror.</li><li>• <a href="https://acholito.itch.io/the-pit">https://acholito.itch.io/the-pit</a></li></ul>
Año 2025	<b>Game Jam (Game Gen 5ª Edición)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Participación en el encuentro de desarrolladores o hackatón con el propósito de la creación de uno o más videojuegos en un corto periodo de tiempo (1 semana).</li></ul>

- Desarrollo de juego FPS y roguelite.
- <https://acholito.itch.io/cyberrush>