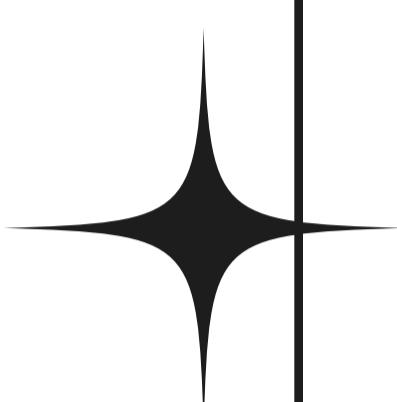
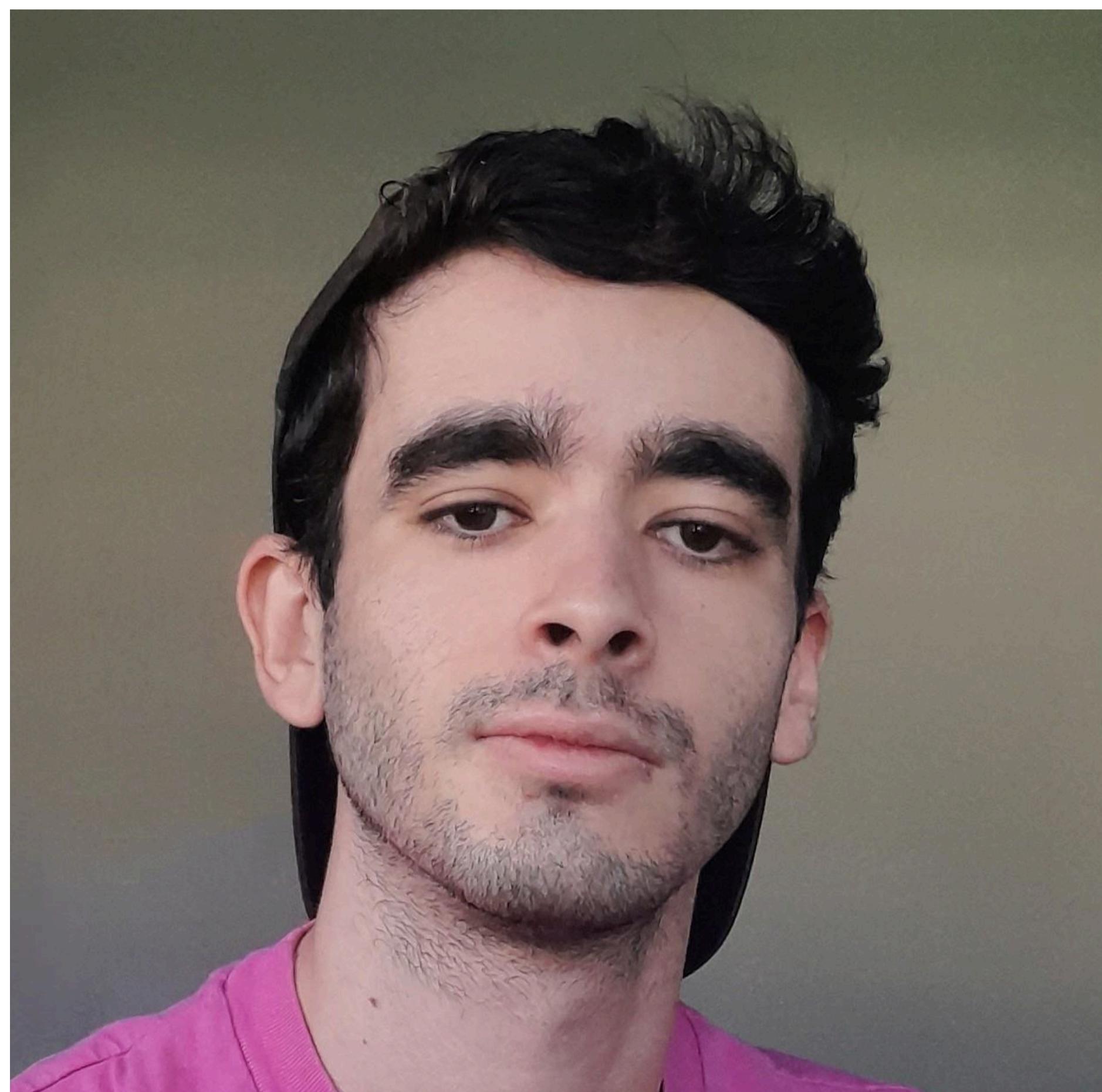


RRICULUM - RESUME - CURRICULUM - RESUME



Alejandro Paniagua

Desarrollador de juegos indie

También haciendo apps & web

SOBRE MI

Soy un desarrollador español que empezó a hacer sus primeros juegos en 2015, con 11 años, para posteriormente aprender desarrollo web y de aplicaciones en 2019.

EDUCACIÓN

Grado en Desarrollo de Videojuegos

◆ Matrícula de Honor en 4 Asignaturas

Universidad Rey Juan Carlos

2022/2023 - 2025/2026

Bachillerato Científico

IES Carlos Bousoño

2020/2021 - 2021/2022

HABILIDADES

Lenguajes de Programación

C#, Java, JS/HTML/CSS, Python, C++, JSON, SQLite, XML

Herramientas

Unity, GitHub, VS Code, Figma, Photoshop, Android Studio

Idiomas

Español (nativo), Inglés (fluido)

Habilidades Blandas

Buena resolución de problemas, comunicación y trabajo en equipo gracias a realizar proyectos personales y participar en GameJams como capitán del equipo

PROYECTOS DESTACADOS

◆ Spyw4re



GameJam - 2024

C#, NodeJS, Unity, Blender, Photoshop

Programador (Solo) - Diseñador de Niveles (Soporte)

Juego de miedo con estética PSX. Rompe la 4º pared y controla cámaras de seguridad para ayudar a un paciente de asilo a escapar mientras el edificio se derrumba.

◆ Tochimochi



GameJam - 2025

C#, HTML, CSS, JavaScript, Unity, Photoshop

Programador (Solo) - Diseñador de Niveles (Principal)

Ayuda a tu nuevo amigo virtual, Mochi, completar la misión de ver a su abuela. Combina el mundo real con el virtual para resolver puzzles usando tu ordenador y tu móvil.

Hardcore Kitty



GameJam - 2025

C#, Unity, Blender, Photoshop

Programador (Principal) - Diseñador de Niveles (Solo) - Artista 3D (Soporte)

Mezcla entre Tony Hawk y Crazy Taxi con estética PSX. Juega como un gato repartidor que debe entregar pedidos haciendo trucos y piruetas con su skate por el camino.

Esto AÚN no es un Juego



GameJam - 2023

C#, Unity, Blender, Photoshop

Programador (Solo) - Artista 3D (Soporte)

Ayuda a un mapache desarrollador a terminar su juego antes de la fecha de salida. Entra y arregla los bugs desde dentro, resolviendo puzzles en niveles con mecánicas innovadoras.