



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

Hardcore Kitty GameJam - 2025

C#, Unity, VSCode, Blender, Photoshop
Programador (Principal) - Diseño de Niveles (Solo) - Artista 3D (Soporte)
Mezcla entre Tony Hawk y Crazy Taxi con estetica PSX. Juega como un gato repartidor que debe entregar pedidos haciendo trucos y piruetas con su skate por el camino.

Spyw4re GameJam - 2024

C#, NodeJS, Unity, VSCode, Blender, Photoshop
Programador (Solo) - Diseño de Niveles (Soporte)
Juego de miedo con estetica PSX. Rompe la 4º pared y controla cámaras de seguridad para ayudar a un paciente de asilo a escapar mientras el edificio se derrumba.

High on Time GameJam - 2024

C#, Unity, VSCode, Photoshop
Programador (Solo)
Shooter frenetico con estetica Super Hot. Realentiza el tiempo a costo de tu vida mientras te deslizas y completas oleadas de enemigos.

Esto AÚN no es un Juego GameJam - 2023

C#, Unity, VSCode, 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 puzles en niveles con mecanicas innovadoras.