



Alejandro Paniagua

Desarrollador de juegos indie
Desarrollador de 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 (nivel alto)

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

Desarrollador Principal - Diseño Niveles - Soporte Artistico

Una mezcla entre Tony Hawk y Crazy Taxi en un estilo PSX retro. Tomarás el rol de un gato trabajador de una empresa de reparto que debe encontrar puntos de recogida, coger la comida y llevarla hasta puntos de entrega haciendo trucos y piruetas con su skate por el camino.

Spyw4re

GameJam - 2024

C#, NodeJS, Unity, VSCode, Blender, Photoshop

Desarrollador Principal - Diseño Niveles

Un juego de miedo estilo PSX retro donde trabajas de operador de CCTV en un asilo y ayudas a un paciente a escapar del edificio mientras este se derrumba, resolviendo puzzles y derrotando enemigos por el camino.

High on Time

GameJam - 2024

C#, Unity, VSCode, Photoshop

Desarrollador Principal

Shooter frenetico con el estilo de Super Hot en el que eres capaz de controlar el tiempo a costo de tu vida. Un juego por oleadas donde puedes deslizarte y realentizar el tiempo a tu antojo en un edificio en construcción.

Esto AÚN no es un Juego

GameJam - 2023

C#, Unity, VSCode, Blender, Photoshop

Desarrollador Principal - Soporte Artistico

Un juego donde ayudarás a un mapache desarrollador a terminar su juego antes de que acabe su GameJam. Para conseguirlo tendrás que adentrarte en su juego y arreglar los bugs desde el interior, resolviendo puzzles en niveles con mecanicas innovadoras.

Portfolio Personal

LinkedIn

Itch.io

alex.paniagua.moreno@gmail.com

+34 640 22 95 83

Madrid, España