



Daniel Martínez Arroyo

Programador y Desarrollador de Videojuegos

Desarrollador de videojuegos con experiencia en la creación de experiencias interactivas de alta calidad utilizando Unreal Engine 5 y Unity. Conocimiento avanzado en programación en C++ y C#, con sólidos conocimientos en diseño de mecánicas de juego, programación de IA y físicas. Destaco por mi capacidad para colaborar con equipos multidisciplinarios y gestionar proyectos desde la conceptualización hasta el lanzamiento, adaptándome rápidamente a nuevas herramientas y entornos.



636402664



martinez.d.arroyo@gmail.com



28232 Las Rozas



27/03/2001

Habilidades Técnicas

- Lenguajes de Programación:
C++, C#, HTML5, SQL.
- Motores de Juegos:
Unreal Engine 5, Unity.
- Diseño de Juegos:
Mecánicas de juego, IA, programación de físicas.

Idiomas

- Español (lengua materna)
- Inglés (fluido)

Experiencia profesional

Programador Junior

Getronics, España

Septiembre 2022

Junio 2023

- Desarrollo de soluciones personalizadas
- Desarrollo de Aplicaciones BackEnd y frontEnd en lenguaje C#, Java y JavaScript
- Tecnologías: ASP .net Core, Angular, node, react, bootstrap

Indie Game Dev

Paranoia Studios

Febrero 2024

Octubre 2024

- Creación de Myrmica juego 3D con Unreal Engine 5, centrado en mecánicas de IA, manipulación temporal y narrativas.
- Implementación de sistemas de inteligencia artificial y físicas.

Títulos y formación

Máster en Programación de Videojuegos

Universidad U-tad

Octubre 2024

CFGS Desarrollo Aplicaciones Multiplataforma

Universidad U-tad

Junio 2023

Bachillerato

Colegio Gredos san Diego, Las Rozas