



# Jose Luis Romaguera Montero

Correo: [joseirm890@gmail.com](mailto:joseirm890@gmail.com)

Telefono: +34 633040115

País: España

Ciudad: Algemesí, Valencia.

Linkedin: [www.linkedin.com/in/jose-romaguera-montero-a2a8a9201](https://www.linkedin.com/in/jose-romaguera-montero-a2a8a9201)

Web Personal: <https://joseromaguera.com/>

Fecha de nacimiento: 20/04/2001

Programador especializado en sistemas a bajo nivel, motores de videojuegos y aplicaciones en tiempo real. Apasionado por comprender profundamente los problemas y crear software innovador y de alto rendimiento que eleve las experiencias interactivas.

Mas información y proyectos destacados en mi **Web Personal**: <https://joseromaguera.com/>

## Experiencia

- **Silver Engine** - Game Engine Programmer (marzo 2020 - septiembre 2024).
  - Desarrollé un motor de videojuegos 2D y 3D desde cero utilizando C/C++.
- **Glimmer Chain** - Founder and Lead Programmer (junio 2022 - abril 2024).
  - Desarrollé un juego utilizando C/C++ y **Silver Engine**.
  - Publiqué un producto pulido y finalizado, mostrando mecánicas complejas y un alto nivel de refinamiento técnico.
- **Cosmic Spell** - Game Programmer (marzo 2022 - actualidad).
  - Contribuí al desarrollo de un juego para móviles basado en Unity utilizando C#, trabajando en networking, gameplay, UI y herramientas internas.
- **Dreamlight Games** - Game Programmer (diciembre 2022 - junio 2024).
  - Trabajé en un juego basado en Unity implementando gameplay en C#, asegurando su mantenibilidad.

## Habilidades

- Programación en C/C++ (desde 2018).
- Optimización de sistemas complejos.
- Programación de motores gráficos (Vulkan, OpenGL y DirectX11).
- Programación de tools, sistemas de visualización y experiencias interactivas.
- Bases de datos SQL.
- Programación de UI (modo retenido e inmediato).
- Programación en C#, Java y Python.

## Títulos y idiomas

- **FP Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma**: IES Consuelo Aranda.
- **Bachillerato**: IES Bernat Guinovart.
- **Idiomas**: Español, valenciano e inglés.