



# Jose Manuel Soriano

Disponibilidad: Inmediata a partir de Octubre de 2025

+34 693 066 279

josemanuelorianob@gmail.com

Callosa de Segura, Alicante

linkedin/josemanuel

## EDUCACIÓN

2018 -09 – 2020-06

### Bachillerato Científico

IES Vega Baja, Callosa de Segura

2020-09 – 2024-06

### Escuela Politécnica Superior, Grado en Ingeniería Multimedia

Universidad de Alicante, Alicante

Programa Académico ubicado entre las ingenierías tradicionales e Informática, formando profesionales para liderar proyectos en el ámbito multimedia, ocio digital y gestión de contenidos. Mi formación abarca diseño gráfico, desarrollo web, programación, producción audiovisual, animación digital y tecnologías emergentes. A través de proyectos prácticos y grupales, he desarrollado competencias clave en la creación y gestión de contenido multimedia, preparándome para enfrentar desafíos en la industria con enfoque técnico y creativo.

2024-10 – 2025-10

### Programa Avanzado en Programación de Videojuegos

U-TAD, Madrid

Programa orientado a implementar entornos 2D y 3D en Unreal Engine 5, fundamentos de la programación gráfica con OpenGL y C++, comportamientos de entidades entre otros. Durante el mismo se desarrolla un videojuego formando parte de un equipo multidisciplinar y bajo la supervisión de expertos de la industria.

## HABILIDADES

- Gestión de proyectos – metodologías hábiles
- Web/App - FrontEnd - HTML5, CSS3 y JS
- Web/App - Backend - PHP y NodeJS
- Gestión DDBB – SQL y MongoDB
- OOP- C++, Java, Python y C#
- Game Engines – Unreal Engine y Unity
- Gráficos - OpenGL
- Modelado y Texturizado – Blender y 3dsMax

## IDIOMAS

Español : Nativo

Inglés: B2 Cambridge

## HOBBIES

Interesado en el mundo de la IA en videojuegos.

Seguidor de las novedades que incluyen las últimas versiones del motor Unreal a través de la comunidad española y LinkedIn.

## PRÁCTICAS DE EMPRESA

2023-07-10 – 2023-08-03

### Gameplay Programmer y diseñador UI/UX – Mahado Limited

Amplié mis conocimientos en Unreal Engine desarrollando un FPS, programando mecánicas como checkpoints, spawning de enemigos, menú, desbloqueo de armas y guardado de partida mediante BluePrints/C++. También reforcé habilidades de comunicación en equipo y control de versiones.

2024-07-08 – 2024-08-08

### Tools Programmer – Universidad de Alicante – Dpto. tecnología informática

Optimicé el pipeline del proyecto en Unreal Engine mediante la programación de un actor en C++ para capturar animaciones de MetaHumanos y automatización de escenas con importación/exportación JSON. Además, cree un IK retargeter para reorientar animaciones entre diferentes personajes.

## PROYECTOS

Mis proyectos personales y grupales se encuentran recopilados en un portfolio web que he desarrollado yo mismo, en el siguiente enlace: <https://josemaik.github.io/portfolio/>