

## CONTACT

+34 671 234 110

[lauragarciamartin.dev@gmail.com](mailto:lauragarciamartin.dev@gmail.com)

[Portfolio](#) !!

[LinkedIn](#)

[Github](#)

Madrid, Spain

## TECHNICAL SKILLS

### Programming Languages

Advanced: C#, C++, JS, Python

Medium: HTML, CSS, Java, SQL

### Mobile Applications

Android Studio & Flutter

### Artificial Intelligence

Pathfinding algorithms (A\*, Hill-Climbing, Alpha-Beta Pruning, etc.).

Machine Learning (Q-Learning).

### Game Engines

Advanced in Unity

### Github

Experience in managing collaborative projects using Git for version control and releases.

### Agile Methodologies

Scrum. Kanban, Jira, Miró, Figma, Trello

## SOFT SKILLS

- Adaptability
- Proactive
- Teamwork
- Time management
- Communication

## LANGUAGES

- Spanish: Native
- English: C1 Cambridge Advanced

# Laura García Martín

Hello! I am **Laura García Martín**, a fourth-year student of Video Game Design and Development at **Universidad Rey Juan Carlos**.

Over these years, I have gained a solid foundation in programming and critical thinking that enables me to work in diverse areas such as videogames, databases, and mobile applications. I am passionate about learning, combining a **backend** perspective focused on algorithms, solving complex problems, and software architecture with a **frontend** approach oriented towards interface design, storytelling, scripting, accessibility, and user experience.

In my **Final Year Project (TFG)**, I am delving into **cybersecurity**. My project focuses on protecting sensitive patient information using **homomorphic encryption** techniques, contributing to a safer environment for handling data in the healthcare sector.

My peers describe me as a positive, collaborative person who is always ready to take on new challenges. I am motivated to continue growing professionally and to contribute my knowledge and skills.

## ACADEMIC EDUCATION

### DEGREE IN GAME DESIGN AND DEVELOPMENT

Universidad Rey Juan Carlos (Sept 2021 - 2025)

### COURSE IN QUANTUM COMPUTING

Universidad de Castilla La Mancha (April 2023 - May 2023)

## WORK EXPERIENCE

### AI AND VR INTERN - META GLOBAL S.L.

2025 Feb - present

## ACADEMIC PROJECTS

### BOUBA DISTRICT! - Rhythm Videogame in Unity

**Winner - Game of the Year - Web & Social Media Games - Quintana URJC 2025**

Completed and published on [itch.io](https://itch.io). With a 3D cartoon-style, featuring various environments, characters, music, cinematics, and a persistent ranking system.

- Development of mechanics based on BPM music measurements.
- **Game Design**, narrative, Level design.
- **Navegation**, character selection.
- Design and implementation of **UI/UX**.
- Implementation of visual and sound effects.

### THE LAST CANDLE - Multiplayer on JavaScript

Published with **local** multiplayer, available for download with **online** multiplayer.

- **Game Design**, Level Design and documentation.
- Registration, login, password change, user deletion, user count, and chat through **API REST** using **HTTP** methods.
- Network communication via **WebSockets**.
- Design and implementation of **UI/UX** and animations.
- Password encryption using **hash** keys.

## CONTACTO

+34 671 234 110

[lauragarciamartin.dev@gmail.com](mailto:lauragarciamartin.dev@gmail.com)

[Portfolio](#) !!

[LinkedIn](#)

[Github](#)

Madrid, Spain

## HABILIDADES TÉCNICAS

### Lenguajes programación

Avanzado: C#, C++, JS, Python

Medio: HTML, CSS, Java, SQL

### Aplicaciones

Android Studio & Flutter

### Inteligencia artificial

Algoritmos de búsqueda de caminos

(A\*, Hill-Climbing, Poda Alfa-Beta...).

Machine Learning (Q-Learning).

### Motores videojuegos

Avanzado en Unity

### Github

Experiencia en gestión de proyectos colaborativos y uso de Git para control de versiones y releases.

### Metodologías ágiles

Scrum. Kanban, Jira, Miró, Figma, Trello

## SOFT SKILLS

- Adaptability
- Proactive
- Teamwork
- Time management
- Communication

## LANGUAGES

- Español: Native
- Inglés: C1 Cambridge Advanced

# Laura García Martín

¡Hola! Soy estudiante de **4º curso** de **Diseño y Desarrollo de Videojuegos** en la **Universidad Rey Juan Carlos**.

En estos años he adquirido una sólida base en **programación** y pensamiento crítico, que me permite desenvolverse en áreas diversas como videojuegos, bases de datos y aplicaciones móviles. Me apasiona aprender, combinando una perspectiva **backend** enfocada en algoritmos, resolución de problemas complejos y arquitectura de software, con un enfoque **frontend** orientado al diseño de interfaces, narrativa, guiones, accesibilidad y experiencia de usuario.

En mi **Trabajo de Fin de Grado (TFG)**, estoy profundizando en **ciberseguridad**. Basado en proteger información sensible de pacientes mediante **cifrado homomórfico**, contribuyendo a un entorno seguro para el manejo de datos en el ámbito de la salud.

Mis compañeros me describen como una persona positiva, colaborativa y siempre dispuesta a asumir nuevos retos. Estoy motivada por seguir creciendo profesionalmente y aportar mis conocimientos y habilidades.

## FORMACIÓN ACADÉMICA

### GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Universidad Rey Juan Carlos (Sept 2021 - 2025)

### CURSO COMPUTACIÓN CUÁNTICA

Universidad de Castilla La Mancha (Abril 2023 - May 2023)

## EXPERIENCIA LABORAL

### PRÁCTICAS EN IA Y RV - META GLOBAL S.L.

2025 Feb - presente

## PROYECTOS ACADÉMICOS

### BOUBA DISTRICT! - C# Videojuego de ritmo en Unity

Ganador Juego del año - Juegos para Web y RRSS - Quintana URJC 2025

Completo y publicado en itch.io. Videojuego de ritmo estilo 3D Cartoon con diferentes escenarios, personajes, música, cinemáticas y ranking persistente.

- Desarrollo de mecánicas basadas en mediciones BPM de la música.
- Ranking persistente y servidor.
- Game Design, narrativa, niveles y recompensas.
- Navegación y selección de personajes.
- Diseño e implementación de UI/UX.
- Implementación de efectos visuales y sonoros.

### THE LAST CANDLE - Multiplayer on JavaScript

Publicado en multijugador local, disponible en multijugador en red.

- Game Design, Level Design y documentación.
- Registro, inicio de sesión, cambio de contraseña, eliminación de usuario, recuento de usuarios y chat mediante API REST uso de métodos HTTP.
- Comunicación en red mediante WebSockets.
- Diseño e implementación de UI/UX y animaciones.
- Cifrado de contraseñas mediante clave hash