





Laura García Martín

CONTACTO

-  +34 671 234 110
-  lauragarciamartin.dev@gmail.com
-  [Portfolio](#) 
-  [LinkedIn](#)
-  [Github](#)
-  Madrid, España

HABILIDADES TÉCNICAS

LENGUAJES PROGRAMACIÓN

Avanzado: C++, C#, JS, Python.
Alto: HTML, CSS, Java, SQL.

APLICACIONES MÓVILES

Android Studio y Flutter

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Algoritmos de búsqueda de caminos (A*, Hill-Climbing, Poda Alfa-Beta...).

Machine Learning (Q-Learning).

GITHUB

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

HABILIDADES BLANDAS

Flexibilidad, colaboración efectiva en equipos multidisciplinares, capacidad para afrontar desafíos. Habilidad para presentar ideas de manera clara.

IDIOMAS

Español: Nativo

Inglés: Título C1 Cambridge Advance

SOBRE MÍ

¡Hola! Soy **Laura García Martín**, 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 desenvolverme 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 - Mayo 2023)

PROYECTOS ACADÉMICOS

BOUBA DISTRICT! - Videojuego de ritmo en Unity

Ganador de Juego del año - Juegos para Web y RRSS - Campus 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.
- **Game Design, narrativa, niveles** y recompensas.
- Diseño e implementación de **UI/UX**.
- Implementación de **efectos visuales y sonoros**.

THE LAST CANDLE - Multijugador JavaScript

Publicado en multijugador local, disponible descarga de 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**.

Laura García Martín

CONTACT



+34 671 234 110



lauragarciamartin.dev@gmail.com



[Portfolio](#)



[LinkedIn](#)



[Github](#)



Madrid, Spain

TECHNICAL SKILLS

PROGRAMMING LANGUAGES

Advanced: C++, C#, JS, Python.
High: HTML, CSS, Java, SQL.

MOBILE APPLICATIONS

Android Studio and Flutter

ARTIFICIAL INTELLIGENCE

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

Machine Learning (Q-Learning).

GITHUB

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

SOFT SKILLS

Flexibility, effective collaboration in multidisciplinary teams, ability to tackle challenges. Skilled in presenting ideas clearly.

LANGUAGES

Spanish: Native

English: C1 Cambridge Advance

ABOUT ME

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 VIDEOGAME DESIGN AND DEVELOPMENT

Universidad Rey Juan Carlos (Sept 2021 - 2025)

COURSE IN QUANTUM COMPUTING

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

ACADEMIC PROJECTS

BOUBA DISTRICT! - Rhythm Videogame in Unity

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

Completed and published on 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.**
- 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**.