



# AITOR IZURRATEGUI

DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS | UNITY | C# |  
UNREAL ENGINE

Experimentado en Unity y C#, especializándome en diseño de videojuegos. Con conocimientos en programación gráfica y desarrollo de motores. Mi pasado en sistemas y redes aportan competencia técnica. Conocido por el entusiasmo y el trabajo en equipo.

Madrid, España • +34-672144246 • aitorizur@gmail.com

[Portfolio](#) [Linkedin](#) [Github](#)

## EXPERIENCIA PROFESIONAL

LURTIS RULES • Móstoles, España Sept 2022 - Junio 2024 (1 año 10 meses)

### Desarrollador de videojuegos en Unity

- Programé, probé y optimicé mecánicas de juego y entornos en un título transmedia móvil RPG no anunciado en Unity URP.
- Ayudé a diseñar y documentar mecánicas de juego, UI y la experiencia general del juego para un título transmedia móvil RPG no anunciado.
- Coordiné equipos de arte 3D y 2D utilizando un flujo de trabajo ágil para crear e implementar recursos en el motor, siguiendo la documentación de diseño.
- Ayudé a crear la campaña de promoción inicial para un título transmedia móvil RPG no anunciado.
- Desarrollé un panel de control para equilibrar y gestionar el juego móvil "ZPLN," conectando a un backend de Google Firebase utilizando Angular y TypeScript.
- Diseñé un modo de prueba multijugador para el videojuego móvil "ZPLN" utilizando un backend de Firebase.

LURTIS RULES • Móstoles, España Sept 2021 - Ago 2021 (4 meses)

### Desarrollador de Unity como becario

- Implementé mecánicas de juego y UI para un juego serio enfocado en enseñar historia reciente a adolescentes en un entorno de aula.

ISOSTOPY • Madrid, España Feb 2020 - Julio 2020 (6 meses)

### Desarrollador de Unity en prácticas

- Asistí en el desarrollo de un simulador de inspección de camiones para una empresa que emite licencias de conducir camiones en los Estados Unidos.
- Asistí en el desarrollo de un videojuego tipo runner para una empresa española.

GENETSIS • Madrid, España Feb 2017 - Junio 2017 (5 meses)

### Técnico de redes en prácticas

- Diseñé e implementé soluciones de redes para pequeñas empresas utilizando routers y switches de Cisco y otros terceros.
- Atendí llamadas de clientes para resolver problemas cotidianos en redes previamente instaladas.

MULESOL, AENA • Madrid, España Sept 2016 - Nov 2016 (3 meses)

### Técnico informático como becario

- Trabajé en la resolución de problemas informáticos diarios para los empleados de la empresa.

## EXPERIENCIA ADICIONAL

Por cuenta propia online 2022  
**Profesor particular en Unity y Programación C#**

## LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

- C#
- Python
- C++
- Javascript / Typescript

## PROYECTOS

G!RO (Unity) • Videojuego procedural Top-down Arcade	2022
<b>Diseñador y programador (Equipo: 2 Programadores y 2 Artistas)</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>Diseñé y programé la experiencia general del juego, mecánicas, progresión y UI. Recibió el premio del público al "Most Enjoyable Game" en el evento Fun&amp;Serious de Bilbao (2022).</li><li>También fue nominado al premio "Best Retro Game".</li></ul>	
Gravity Down Quick (Unity) • Plataformas FPS basado en niveles	2019
<b>Diseñador y Programador (Equipo: 1 Diseñador/Programador y 1 Artista)</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>Diseñé e implementé las mecánicas de juego y los niveles.</li></ul>	
FADE (Unity) • Juego Serio de Puzles	2019
<b>Programador (Equipo: 1 Diseñador, 2 Programadores y 2 Artistas)</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>Programé todas las mecánicas principales y ayudé a diseñar los puzles.</li><li>Desarrollado en 48 horas para el evento "Hackathon" de Telefónica (2019) como un juego serio para ayudar a visualizar los problemas de las personas mayores con Alzheimer. Obtuvimos el 3º premio en la categoría de "juegos serios y gamificación".</li></ul>	
C++ Motor de Juego • 3D y 2D	2023
<b>Programador</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>Desarrollé un motor de juegos en C++ utilizando SDL2 y OpenGL con fines de aprendizaje.</li></ul>	
Herramientas para Unity	2024
<b>Programador</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>Variedad de herramientas desarrolladas con el tiempo mientras usaba Unity, incluyendo componentes, extensiones, etc.</li></ul>	
Herramientas para Notion (Pyhton y Notion API)	2024
<b>Programador</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>Desarrollé herramientas para gestionar bases de datos en Notion.</li></ul>	

## EDUCACIÓN

Universidad Rey Juan Carlos • Móstoles, España	2022
<b>Máster universitario en informática gráfica, juegos y realidad virtual</b>	
UDIT • Madrid, España	2018 - 2022
<b>Grado Universitario en Diseño y Desarrollo de Videojuegos</b>	
UDIT • Madrid, España	2018 - 2020
<b>Grado Superior en 3D, Animaciones, Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos</b>	
UDIT • Madrid, España	2018 - 2020
<b>Higher National Diploma (UK) en "Creative Media Production"</b>	
JOYFE • Madrid, España	2016 - 2018
<b>Grado Medio en Sistemas Microninformáticos y Redes</b>	

## EDUCACIÓN ADICIONAL

JOYFE • Madrid, España	2022
<b>Cisco CCNA: Routing and Switching</b>	
JOYFE • Madrid, Spain	2022
<b>Microsoft Office Specialist para Word, Excel, Power Point y Excel</b>	

## TECNOLOGÍAS

- Unity
- Unreal Engine
- Git
- Github Actions
- OpenGL
- GLSL
- Angular
- Firebase
- HTML
- CSS

## OTRAS HABILIDADES

- Notion
- Clickup
- Metodologías Ágiles
- Canva
- Miró
- Photoshop
- Premiere
- Audition
- Zbrush
- 3DS MAX
- Substance Painter
- Marmoset Viewer
- After Effects

## IDIOMAS

- Español (Nativo)
- Inglés (Fluido)

## AFICIONES

Me encanta practicar casi cualquier deporte y actualmente formo parte de un equipo de voleibol. Me considero un entusiasta de los videojuegos y trabajo todos los días para ampliar mi conocimiento en la industria y el diseño de juegos.