



FERNANDO MARTÍNEZ LINEROS

UNITY/UNREAL DEVELOPER

CONTACTO

+34 697570234

fermartilin@gmail.com

[LinkedIn](#)

[Portfolio](#)

HABILIDADES

- Resolución de problemas
- Trabajo en equipo y colaboración
- Creatividad
- Gestión del Tiempo
- Adaptabilidad
- VR/AR
- Optimización

IDIOMAS

- Español (Nativo)
- Inglés (B2)

CERTIFICACIONES

- [Complete Game Design Course](#)
- [Narrative design and video game script course](#)
- [Unreal Engine 5 VR Blueprint Crash Course](#)
- [The Psychology of Games - Secrets of Good Game Design](#)

PERFIL

Desarrollador de videojuegos con 2 años de experiencia en simulaciones interactivas utilizando Unity. Experto en C#, diseño 3D y juegos multijugador, con experiencia en grandes empresas como Airbus. Buscando nuevos desafíos en el desarrollo de videojuegos, enfocado en la colaboración y la creación de experiencias inmersivas.

RESUMEN DE EXPERIENCIA LABORAL

- ATEXIS** 2024 - PRESENTE
Middle software developer
 - Desarrollé experiencias XR para Airbus utilizando Unity.
 - Creé modelos 3D para TES con Blender.
 - Guie a nuevos miembros del equipo y fomenté la innovación.
- ATEXIS** 2022 - 2024
Junior software developer
 - Pruebas de VR en Unity para Airbus.
 - Modelado y optimización 3D en Blender para Navantia.
 - Módulos interactivos en JavaScript para Airbus.
 - Briefing virtual en AR (prueba de concepto) en Unity para Eurosatory a través de Alten.
 - Desarrollé tareas de mantenimiento en AR/VR, incluyendo multijugador en VR.
- Erynek3D** 2021 - 2021
3D Modeler
 - Diseño de personajes para un videojuego móvil usando Cinema 4D.
 - Animación en Cinema 4D de personajes para acciones e interacciones dentro del juego.
- CadmiaTeam** 2019 - 2021
Web Designer and Programmer
 - Desarrollo en HTML, CSS y JavaScript, así como diseño con Photoshop y Adobe Illustrator.

EDUCACIÓN

- U-TAD** 2024 - 2028
 - Grado universitario en Diseño de Productos Interactivos.
- ILERNA FP** 2020 - 2022
 - Formación Profesional Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos.

EXPERIENCIA LABORAL

Middle software developer ATEXIS

2024 - PRESENTE

En este puesto, desarrollé una **experiencia XR interactiva** para **Airbus**, adaptable a varios modelos de aeronaves y ubicaciones, para entrenar a los load masters en el manejo seguro de la carga. El entrenamiento incluía análisis de carga, métodos de aseguramiento, inspecciones visuales y subida de la carga, guiado por una lista de verificación interactiva que evaluaba el desempeño y proporcionaba una puntuación basada en acciones y errores. Esto fue desarrollado en **Unity** para **Oculus Quest 2** y **Quest Pro**.

Además, modelé en 3D un vehículo de combate para **TES** utilizando **Blender** y desarrollé tareas de mantenimiento para el mismo con **Eyeflow**.

También formé a compañeros en modelado 3D y optimicé flujos de trabajo mediante scripting.

Junior software developer ATEXIS

2022 - 2024

Desarrollé un **proyecto multijugador en VR** para **Airbus** utilizando **Unity**, con el fin de entrenar a paracaidistas en procedimientos de rescate, incluyendo la gestión de enredos y el corte de líneas cuando fuera necesario. Construí el sistema multijugador desde cero, optimizando para minimizar el retraso, compartir objetos, detección automática de host/cliente y funcionalidad **LAN**.

Además, creé un proyecto piloto en **Unity** que dio lugar a un proyecto de mantenimiento para un vehículo de combate de TES. Esto implicó la generación automática de tareas a partir de archivos XML y modelos 3D, implementado en **VR** con **Oculus Quest 2** y en **AR** en dispositivos móviles usando **Vuforia**.

También modelé un submarino para **Navantia**, preparándolo para tareas de mantenimiento.

Para **Airbus**, desarrollé módulos interactivos en **JavaScript**, **CSS** y **HTML** para involucrar a los usuarios en el entrenamiento de operaciones de aeronaves, incorporando gráficos de **Illustrator** y **Photoshop** para esquemas de cabina y sistemas.

Finalmente, desarrollé una aplicación en **Unity** y **Vuforia** para la visualización en **AR** de planes militares en dispositivos móviles, mejorando la comprensión de las operaciones mediante efectos visuales como partículas y shaders.

3D Modeler Erynek3D

2021 - 2021

Trabajé en Polonia modelando personajes con **Cinema 4D** y animando en el mismo software, además de participar en el proceso creativo de diseño y creación de personajes. Esta experiencia me permitió utilizar el **inglés** en un entorno profesional.

Web Designer and Programmer CadmiaTeam

2019 - 2021

Tengo experiencia en el desarrollo de sitios web utilizando **HTML**, **CSS** y **JavaScript**, junto con el diseño en **Photoshop** y **Adobe Illustrator**. Por ejemplo, he trabajado en sitios web comerciales para cibercafés, demostrando mi capacidad para crear soluciones digitales personalizadas.