



# MIRIAM MARTÍN SÁNCHEZ

## TECHNICAL ARTIST / INGENIERA DE SOFTWARE

Soy Technical Artist e ingeniera de software, con una profunda pasión por la intersección entre el arte y la tecnología en el cine y el desarrollo de videojuegos. Me especializo en la creación y optimización de shaders, herramientas personalizadas y efectos visuales (VFX), siempre con el objetivo de mejorar tanto el rendimiento como la calidad visual de los proyectos. Disfruto explorar soluciones innovadoras que mejoren los flujos de trabajo y eleven la calidad artística de los proyectos en los que participo.

## CONTACTO

-  +34 644975215
-  miriammartinsanchez13@gmail.com
-  [miriam-m-s.github.io/Portfolio/](https://miriam-m-s.github.io/Portfolio/)
-  [linkedin.com/in/miriam-martin-sanchez-947b3b189/](https://linkedin.com/in/miriam-martin-sanchez-947b3b189/)
-  [artstation.com/miriam\\_m\\_s](https://artstation.com/miriam_m_s)
-  [github.com/miriam-m-s](https://github.com/miriam-m-s)

## IDIOMAS

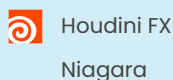
- **Español Nativo**
- **Inglés - B2**  
Competencia Básica  
Profesional

## CONOCIMIENTOS Y APTITUDES

### Motores:



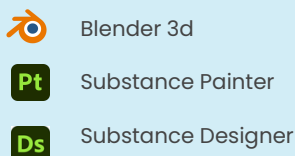
### VFX:



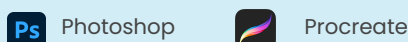
### Lenguajes programación:

C++ / C / C#  
Python / JavaScript  
Java / HLSL / GLSL

### Modelado y texturizado



### Arte 2D



## EDUCACIÓN

- **Máster Avanzado en Technical Artist** 2024 - 2025  
Voxel School
- **Grado en Desarrollo de Videojuegos** 2020-2024  
Universidad Complutense en Madrid
- **Bachillerato Científico-Tecnológico**

## EXPERIENCIA

### Technical Artist /Vfx artist

**Flaming Dog Studios** – Estudio indie de desarrollo de videojuegos

- Desarrollo de herramientas y shaders optimizados para Unreal .
- Soporte al equipo de arte e implementación de efectos visuales.
- Resolución de problemas técnicos en pipeline.
- Colaboración estrecha con programación para la integración de efectos en C++.

### Artista Digital Independiente (3D y 2D)

- Creación del arte promocional para el videojuego **Hellfire Poncho**, colaborando en el diseño visual para atraer a la audiencia y reforzar la identidad del juego.
- Ilustradora de el libro “Cuando el Oro me abandone” por Ángel de Miguel

## VOLUNTARIADOS Y ACTIVIDADES

- **Artista en el diseño de camisetas del concurso Hada Byron** 2024  
Universidad Complutense en Madrid
- **Voluntaria en Guerrilla Game Festival**
- **Mentoría y Orientación para Nuevos Estudiantes**  
Universidad Complutense en Madrid
- **GameJams**  
Global GameJam 2023 /2024/2025  
ComJamon 2024