



Miguel López

Desarrollador de videojuegos

Programador de videojuegos con más de **15 años de experiencia**, especializado en **Unity**. He trabajado en proyectos comerciales cubriendo todo el ciclo de desarrollo: desde prototipos y validación técnica hasta publicación y soporte en producción.

Cuento con experiencia en múltiples lenguajes y tecnologías como **.NET**, **C/C++**, **Java/Kotlin**, desarrollo **web**, **SQL**, **Steam**, **XR**, así como en la integración de servicios y APIs de terceros habituales en videojuegos free-to-play (monetización, analíticas, live ops).

Además del rol técnico, he desempeñado funciones de liderazgo como **productor**, **diseñador** y **director** de **Koron Studios**, un estudio que dirigió durante siete años antes de su venta.

Me defino como un perfil senior versátil y orientado a resultados, con especial atención a la arquitectura, la calidad y mantenibilidad del código, y al trabajo en equipo dentro de entornos de desarrollo colaborativos.

Contacto

Sevilla, España

mlopez.gamedev@gmail.com

mlopez-gamedev

<https://mlopez-gamedev.github.io>

Habilidades

- Unity
- Godot
- C#
- C++
- Diseño de software
- Desarrollo XR
- Desarrollo web
- Porting
- Git

- Diseño de juego
- Game Feeling
- Monetización
- UX
- Live Ops
- Narrativa
- Scrum

Logros

- **15+** años de experiencia
- **50+** juegos desarrollados
- **11** juegos profesionales
- **15+** cursos y certificaciones
- **1** empresa fundada y vendida

Idiomas

Inglés - B2

Experiencia relevante

- **OddersLab | Sevilla** **Enero 2024 - Enero 2026**
Programador de videojuegos fullstack
 - Análisis, documentación y **desarrollo** de funcionalidades de **juegos XR** en **Unity**.
 - Portabilidad de videojuegos de **Meta XR** y **Apple Vision Pro** a **Steam XR** y **Pico**.
 - Desarrollo de proyectos de I+D dentro del programa **Reality Labs** de **Meta**.
 - Programación de funcionalidades **backend** del API Rest en **Node.js** y **MySQL**.
- **Koron Studios | Sevilla** **Marzo 2021 - Enero 2023**
CEO, Game designer y Programador de videojuegos
 - Dirección empresarial y de producto.
 - **Diseño de juego** integral: sistemas, UX, monetización, LiveOps, balanceo.
 - Programación **Unity** de LiveOps y mejoras de producto.
- **Koron Studios | Sevilla** **Mayo 2016 - Febrero 2021**
Cofundador y Programador de videojuegos
 - Desarrollo de idle games F2P para móvil en **Unity**.
 - Facilitar la producción con metodologías **LEAN** y **Scrum**.
- **KOTH Studio | Madrid** **Marzo 2015 - Diciembre 2015**
Game designer y Product manager
 - Análisis y **diseño** completo de videojuegos para **iOS** y **PlayStation 4**.
 - **Planificación** de la producción y **gestión del equipo**.
 - Gestión de QA y supervisión del cumplimiento de los requisitos de las plataformas.
 - Apoyo técnico programando en **Unity 3D** y en **PHP**.

Formación relevante

- **CICE** **Octubre 2013 - Junio 2014**
Creación y Diseño de videojuegos
- **Universidad Europea de Madrid** **Septiembre 2010 - Julio 2011**
Máster en Diseño y Programación de videojuegos