



# 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 dirigí 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**  
**Programador de videojuegos fullstack**

Enero 2024 - Enero 2026

  - 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**  
**CEO, Game designer y Programador de videojuegos**

Marzo 2021 - Enero 2023

  - **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**  
**Cofundador y Programador de videojuegos**

Mayo 2016 - Febrero 2021

  - Desarrollo de idle games F2P para móvil en **Unity**.
  - Facilitar la producción con metodologías **LEAN** y **Scrum**.
- **KOTH Studio | Madrid**  
**Game designer y Product manager**

Marzo 2015 - Diciembre 2015

  - 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**  
**Creación y Diseño de videojuegos**

Octubre 2013 - Junio 2014
- **Universidad Europea de Madrid**  
**Máster en Diseño y Programación de videojuegos**

Septiembre 2010 - Julio 2011