



## Contacto

Sevilla, España

mlopez.gamedev@gmail.com

mlopez-gamedev

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

## Habilidades

- Unity
- Godot
- Unreal
- C#
- C++
- Desarrollo web
- Diseño de software
- Clean Code
- Git
- Diseño de juego
- Game Feeling
- Monetización
- UX
- Live Ops
- Narrativa
- Scrum

## Logros

- 15+ años de experiencia
- 50+ juegos desarrollados
- 9 juegos profesionales
- 1 empresa fundada y vendida

## Idiomas

Inglés - B1

# Miguel López

## Desarrollador de videojuegos

Soy un desarrollador de videojuegos con más de 10 años en la industria, especializado en programación con Unity y con amplia experiencia como diseñador de juegos free-to-play.

Después de 7 años creando juegos idle para dispositivos móviles vendí mi empresa, Koron Studios,, para explorar nuevos horizontes en el desarrollo de videojuegos.

Actualmente trabajo en Odders Lab desarrollando videojuegos de Realidad Virtual y Realidad Mixta para la reconocida marca de fitness Les Mills.

Estoy abierto a aportar mi experiencia en proyectos que me hagan crecer profesionalmente.

## Experiencia relevante

- OddersLab | Sevilla** Enero 2024 - Actualidad  
**Programador de videojuegos fullstack**
  - Análisis, documentación y **desarrollo** de funcionalidades de **juegos XR en Unity**.
  - 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**