

Víctor Martínez Simón
Nacimiento: 16/04/1990
Dirección: Paseo San Francisco de Sales, 18, 2ªA
Madrid, 28003
Teléfono: +34628006956
Email: victormartinezsimon@gmail.com
Web: <http://victormartinezsimon.com/>



Puesto buscado: Desarrollador Android.

Experiencia:

15/07/2014-13/10/2014:

Desarrollador Android por cuenta propia

- Desarrollado un juego para dispositivos Android con el motor Unity3D.
- Integración con arte y Scripts encontrados en Internet.
- Integración con el servicio de Google Games.
- Desarrollado un algoritmo para la generación aleatoria de los circuitos.
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.victormartinezsimon.randomraces>

01/07/2014-15/07/2014:

Escuela de Verano de la Universidad Complutense, Madrid
Profesor de Unity3D

- Introducción a Unity3D a jóvenes de 12 a 16 años.
- Ayuda en el desarrollo de los proyectos de los grupos surgidos durante las clases.
- <http://vacacionesvideojuegos.wordpress.com/>

17/01/2014-19/01/2014:

Global Game Jam, Madrid
Desarrollador Unity3D

- Desarrollador del juego Clowns & Grannies, Grannies & Clowns.
- Desarrollado en C#.
 - Desarrollo de la interfaz gráfica.
 - Desarrollo de los menús.
 - Desarrollo de la lógica del juego y la puntuación.
- <http://globalgamejam.org/2014/games/clowns-grannies-grannies-clowns>

01/11/2014-15/05/2014:

Management Solutions, Madrid:
Desarrollador JavaEE con una beca de la Universidad Complutense de Madrid.

- Desarrollo de la herramienta S.I.R.O. utilizando JavaEE, Struts, Springs y JQuery.
 - Ayuda con la interfaz gráfica.
 - Desarrollo de algoritmos de importación/Exportación de datos.
 - Ayuda en el desarrollo de Scripts utilizados en la migración de datos.
- Desarrollo de una herramienta para La Caixa utilizando Access 2003 y Visual Basic.
 - Desarrollo del sistema de importación y exportación de datos.
 - Desarrollo de la interfaz gráfica.
 - Desarrollo de los algoritmos de cálculo.
 - Desarrollo del manual de usuario.

14/02/2013-01/11/2014:

Geozyt S.L, Madrid:

Desarrollador Android

- Mantenimiento de la App Mitmi.
 - Incorporación de una Base de Datos a la aplicación.
 - Resolución de problemas encontrados por los usuarios.
 - Mejoras estéticas.
 - Optimización de la aplicación.
- Desarrollo de la App Winkmi.
 - Toma, envío, recepción y edición de las fotos.
 - Incorporación de una Base de Datos.
 - Desarrollo de la interfaz gráfica de la aplicación.

01/10/2012-15/07/2013:

Universidad Complutense ,Madrid:

Proyecto final de carrera (Extracción de información de Informes Médicos).

- Desarrollado en Java.
 - Desarrollo de la indexación de la información.
 - Desarrollo de los módulos de negación y especulación.
 - Desarrollo del corpus del que se extraía la información.
- <http://eprints.ucm.es/22563/>

01/07/2012-01/10/2012:

EspafilTech S.L, Madrid:

Desarrollador web con una beca de la Universidad Complutense de Madrid.

- Desarrollo de dos páginas web utilizando Ruby on Rails.

01/11/2011-30/06/2012:

Universidad Complutense ,Madrid:

Proyecto Iron Hand en la asignatura de Ingeniería del Software.

- Desarrollador de un juego de estrategia en tiempo real para PC.
- Desarrollado con XNA y C#.
 - Desarrollo y depuración de la red.
 - Desarrollo del mapa del juego.
 - Depuración de todo el juego.
 - Encargado del profiling del juego.
- <http://sourceforge.net/projects/ironhand/?source=directory>

Educación:

10/01/2013-09/30/2014:

Universidad Complutense, Madrid

Máster de desarrollo de videojuegos, especialidad de programación.

10/01/2008-07/15/2013:

Universidad Complutense, Madrid

Ingeniería informática.

Idiomas:

Español: Nativo.

Inglés: B2.

Habilidades:

- **Trabajador en grupo:** He estado en grupos de desarrollo de más de 25 personas.
- **Líder:** He sido director de teatro en el Colegio Mayor en el que residí durante mis estudios universitarios. También fui el capitán del equipo de Voleibol.
- **Trabajador:** Obtuve mi título de ingeniero informático en 5 años, sin suspender ningún examen y con una nota final de 8,43.
- **Emprendedor:** Me encanta aprender diferentes lenguajes de programación por mi cuenta y posteriormente, enseñárselo a todo aquel que me pregunte.
- **Tenaz:** Cuando empiezo una tarea, tengo que continuarla hasta que está finalizada.
- **Organizado:** Me gusta tenerlo todo bajo control y planificar con bastante tiempo todos los problemas que puedan surgir durante un proyecto.