

**Víctor Martínez Simón**

Calle Galileo, 75, 5, Interior B  
Madrid, 28015

**Teléfono:** +34628006956

**Email:** victormartinezsimon@gmail.com

**Web:** <http://victormartinezsimon.com/>

**LinkedIn:** <https://es.linkedin.com/in/victormartinezsimon>



---

**Puesto buscado:** Programador de Lógica y Gameplay.

**Experiencia:**

Dic 2014 - Actualmente:

**Monkimun, Madrid**

Desarrollador de Unity3D y Backend

- Desarrollador de un juego con generación aleatoria del mundo, DLC, sistema de suscripción, métricas...
- Colaboración para la mejora de performance de los juegos antiguos.
- Integración con herramientas externas como Customer.io, así como con el Backend.
- Desarrollador del Backend usando Ruby on Rails.

Enero 2015:

**Global Game Jam, Madrid**

Desarrollador Unity3D

- Desarrollador del juego Fly, you fools!
- Desarrollador de algunas partes del juego utilizando Unity3D, como la generación procedural del mundo.
- <http://globalgamejam.org/2015/games/fly-you-fools>

Oct 2014 - Dic 2014:

**Desarrollador de Videojuegos**

- Desarrollador de un juego por cuenta propia utilizando Unity3D y C#.
- Desarrollo de un algoritmo para la generación de laberintos y la IA de los rivales.
- Desarrollo de la red del juego.
- [http://victormartinezsimon.com/PerdidosEnElLaberinto\\_es.html](http://victormartinezsimon.com/PerdidosEnElLaberinto_es.html)

Jul 2014 – Oct 2014: **Desarrollador Android por cuenta propia**

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

Julio 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/>

Oct 2013 – Oct 2014:

**Máster desarrollo videojuegos UCM**

- Desarrollado un juego para PSVita utilizando C++, Lua y PhyreEngine.
- Desarrollada la lógica del juego, IA, UI, integración LUA - C++, entre otras cosas.
- Desarrollado como proyecto final de Máster.

Enero 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>

- Octubre 2011 – Junio 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:**

Octubre 2013 - Octubre 2014: **Universidad Complutense, Madrid**  
Máster de desarrollo de videojuegos, especialidad de programación.

Octubre 2008 – Julio 2013: **Universidad Complutense, Madrid**  
Ingeniería informática.

#### **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.