

BORJA MARTÍNEZ

GAME DESIGNER & PRODUCTOR

 borja.martinez.requena.16@gmail.com

 +34 680717959

 Madrid, España

[linkedin.com/in/borja-martinezr](https://www.linkedin.com/in/borja-martinezr)

[Portfolio - Borja Martínez](#)

ninfer.itch.io

github.com/Ninfer

HABILIDADES

- Diseño de Videojuegos
- Ingeniería de *Software*
- Gestión de equipos en Metodologías Ágiles
- Diseño Narrativo
- Escritura creativa

HERRAMIENTAS

- Unity
- Unreal Engine
- Git
- Desarrollo de *Software* con C#, C++, Python

OTRAS

- Photoshop y herramientas de prototipado 2D y 3D (3DMax, Sketchup)
- Herramientas de Gantt, Excel, Trello

EXPERIENCIA LABORAL

Game Designer y Productor

2022 - Actualidad

Desempeñando el rol de *Junior Game Designer*, centrado en el diseño y la creación de documentación para los proyectos, **prototipado de diferentes aspectos del diseño de juegos** (diseño de niveles y gameplay), **cohesión narrativa** de todos los aspectos del juego y valoración de la viabilidad técnica junto con el equipo de desarrollo. Además, combinándolo con la **dirección Junior de un equipo multidisciplinar de desarrollo técnico y arte** desde el concepto e ideación del juego hasta su finalización y entrega final. Todo esto realizado en el estudio RECOTechnology.

PROYECTOS

 **Baby Shark: Sing & Swim Party**

Enero 2022 - Septiembre 2023

Juego desarrollado para Outright Games, encargado del **diseño y balanceo de niveles e interfaces** así como del trabajo y la gestión del **testing** interno.

 **COLLEGE AND DEANS** - Un juego *Roguelike*

Septiembre - Diciembre 2021

Encargado del **diseño modular de niveles**, mi objetivo fue conseguir una gran **variabilidad** en el rejugado.

EDUCACIÓN

Universidad Rey Juan Carlos

2018 - 2023

Grado en **DISEÑO y DESARROLLO de VIDEOJUEGOS** en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática (ETSII) de la URJC, especializado en el diseño y la narrativa de videojuegos además de profundos conocimientos técnicos por la formación propia de la escuela.

LinkedIn

2021 - Actualidad

- **Experiencia de usuario (UX)** avanzado. 2021. Online.
- **Diseño de interfaces de usuario (UI)** avanzado. 2021. Online.

Udemy

2020 - Actualidad

Diseño Narrativo y Guion de videojuegos. 2020. 6 h. Online.

IDIOMAS

Castellano: Nativo.

Inglés: B2. Competencia básica profesional.