



ALEJANDRO ANTÓN

GAME PROGRAMMER
GAME DESIGNER

PERFIL PROFESIONAL

Graduado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad Rey Juan Carlos. Desarrollador junior capaz de encargarse de tareas dentro tanto del diseño de juegos como de la programación, además de comunicarse en equipo dentro de un equipo multidisciplinar.

CONTACTO

TELÉFONO:
648 58 30 84

EMAIL:
alexantber@gmail.com

LINKEDIN :
<https://www.linkedin.com/in/alejandroantonberenguer/>

PORTFOLIO :
<https://aantonb2018.github.io/AlejandroAnton/>

FORMACIÓN ACADÉMICA

UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS

2018 - 2023

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Nota media 7,44 sobre 10 y nota del Trabajo de Fin de Grado 9,60 sobre 10.

IES CARPE DIEM

2012 - 2018

Título de ESO y Bachillerato.

TRAYECTORIA PROFESIONAL

JAGUAR GAMES – GAME PROGRAMMER

2024

Encargado de la implementación de mecánicas y el arreglo de tanto bugs como fallos para el videojuego de ficción histórica Dream of Darkness.

LEGENDS OF LEARNING – GAME PROGRAMMER & DEVELOPER

2023

Encargado de la dirección de proyecto del videojuego Super Molecule Mixer para la plataforma Legends of Learning, además de diseñar, implementar y testear las mecánicas, el flujo de juego, los sistemas e interfaces de este.

DIDACTOONS GAMES SL - BECARIO EN PRÁCTICAS

2022 (350 horas)

Encargado de conceptualizar, implementar y testear las mecánicas, el flujo de juego, los sistemas e interfaces del videojuego ExcavAge para la plataforma Legends of Learning.

AYUNTAMIENTO DE FUENLABRADA - BECARIO

2021 (40 horas)

Preparación, actualización y mantenimiento de los Equipos Informáticos de Centros Educativos del Ayuntamiento de Fuenlabrada para el curso escolar.

APTITUDES

Lenguajes de Programación: C#, C, C++, Java, JavaScript, HTML y CSS.

Motores de Videojuegos: Unity, Unreal Engine 4, Godot, Phaser.

Idiomas: español (Nativo) e inglés (C2).