

Andrés Matías González Ros

Programador de videojuegos

Contacto

☎ +34 601 411 433
✉ andrmatgonros@gmail.com
📍 Andrés Matías González Ros
🏠 MakuMarioKujo

Idiomas

Español - Nativo

Inglés - B2 Cambridge



Proyectos

Paradox Rift

4º curso - Sep 2024 / May 2025

Proyecto grupal con supervisión de tutor.
Producción de vídeos y resolución de incidencias técnicas.

Nerfir Protocol

3º curso - Sep 2023 / Abr 2024

Desarrollo ágil con creación de versiones alfa/beta y press kit.
Coordinación de redes sociales y entregables.

Meireki no Hikeshi

2º curso - Sep 2022 / May 2023

Implementación mediante SCRUM.
Elaboración de GDD, requisitos y matriz de trazabilidad.

Alien Parapocalypse

2º curso - Feb 2023

Shooter arcade con IA enemiga y progresión.
Programación de animaciones y optimización del gameplay.

Theo y la puerta de las sombras

1º curso - Ene 2022 / May 2022

Desarrollo de documentación de diseño: Concept, Proposal y Pitch.
Programación de mecánicas principales en Unity (C#).

Joaquín

1º curso - Sep 2021 / Ene 2022

Proyecto introductorio con creación de GDD y Ten Pager.
Presentación final con pitch, tráiler y estrategia de publicación.

Habilidades

Lenguajes

C# (3 años) C++ (3 años)
Blueprints (2 años) HTML5 (2 años)
CSS (2 años) JavaScript (1 año)

Entornos

Unity (4 años) Visual Studio (4 años)
Unreal Engine 5 (2 años) VS Code (1 año)
Brackets (1 año) Construct3 (1 año)

Documentación y Diseño de Juego

Pitch (4 años) GDD (3 años)
Proposal (2 años) Ten Pager (1 año)

Soft Skills

Gestión de equipos Inteligencia emocional
Liderazgo Toma de decisiones
Comunicación efectiva Persuasión

Software de Producción y Arte

Photoshop (6 años) Illustrator (3 años) Aseprite (3 años) 3dsMax (1 año)
Premiere (1 año) Blender (5 años) Marmoset (1 año)

Formación

Grado Oficial de Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales (2021-2025)

Beca STEAM - Proyecto de Skilltoys
UDIT - Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología

Bachillerato de Ciencias (2019-2021)

Colegio Lope de Vega (Alcalá de Henares)

EvAU

Universidad de Alcalá de Henares

Trabajo de Fin de Grado

Generación procedural en tiempo real de circuitos de conducción.
Desarrollado en Unreal Engine 5 con Blueprints y físicas de Chaos Vehicles mediante Splines.

Otros

Prácticas

PLOP! Studio (Mar-Jun 2024)
Prácticas en el desarrollo de Dark Rally.
Implementar colisiones con Quantum.
Revisión semanal del trabajo con el equipo.

Hobbies

Pen Spinning
Jugar Videojuegos
Deporte
Retransmitir en Twitch