

# Eva Martínez De Oses

Programadora / Software Developer

Sant Feliu de Llobregat, Barcelona

☎ (+34) 664875773

✉ eva.mar.95@gmail.com

in Eva Martínez de Oses

## Sobre mí

Tras varios años de experiencia en el ámbito sanitario, decidí reorientar mi carrera hacia lo que realmente me apasiona : el desarrollo de software. Durante mi formación en el grado superior y la práctica en empresa, confirmé mi motivación y capacidad para programar, trabajar en equipo y resolver problemas de manera creativa. Aspiro a contribuir en proyectos innovadores combinando mis conocimientos técnicos con una visión amplia de la experiencia de usuario.

## Experiencia Relevante

2024 – 2025 **Programadora VR**, *Bohera Creative Minds*, Barcelona

*Tecnologías* : Unreal Engine 5, C++, Blueprints

Desarrollo de experiencias y videojuegos en realidad virtual. Programación de mecánicas interactivas en VR y prototipado de sistemas de gameplay utilizando C++ y Blueprints.

## Otra Experiencia

2022 – 2025 **Content Creator VR**, *Gym Class VR*, Remoto

Creación de contenido en TikTok para la comunidad de **VR gaming**. Coordinación con el equipo de desarrollo para mostrar nuevas funcionalidades y actualizaciones. Experiencia en comunicación con usuarios y promoción de productos digitales.

2017 – 2022 **Podóloga**, *Varios centros médicos*, Barcelona

Gestión de pacientes, resolución de problemas clínicos y trabajo en equipo en entornos de alta exigencia.

## Educación

2022 – 2024 **CFGS Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma, Videojuegos y Ocio Digital**, *IFP*

2017 – 2018 **Máster en Podología Deportiva**, *Universitat de Barcelona*

2013 – 2017 **Grado en Podología**, *Universitat de Barcelona*

2011 – 2013 **Bachillerato Científico-Tecnológico**, *IES Olorda*

## Habilidades Técnicas

Lenguajes : C++, C#, Java, Python, HTML5, CSS

Motores : Unreal Engine 5 (principal), Unity (2D y 3D)

Herramientas : Visual Studio, Git, NetBeans, Eclipse

Sistemas : Windows, Linux (experiencia básica con comandos Bash)

Diseño de juego : elaboración de GDD, prototipado de gameplay

Arte y diseño : Photoshop, 3ds Max (modelado básico 3D)

## Proyectos Personales

HackUPC 2024 **smARt Assistant**, Desarrollo de una solución de **Realidad Aumentada (AR)** para la gestión de almacenes en Seidor. Implementación en **Unity** para Oculus Quest con **Meta Interaction SDK**, programación en **C#** y **Python**, integración de **OpenAI** para lenguaje natural, gestión de datos con **MongoDB** y despliegue en **Microsoft Azure**. Trabajo en equipo multidisciplinario, abordando tanto la programación de interacciones AR como la conexión con servicios de backend e IA.

## Idiomas

Español Nativo

Catalán Nativo

Inglés Intermedio (lectura técnica fluida)