

About Me

My name is Germán López Gutiérrez and my main objective is to develop fun, unforgettable and immersive video games, where the gameplay is the main target.

Skills

Game Design

- Level design, dialogue system, enemy encounter and cutscenes
- Mechanics and gameplay design
- Menu design and implementation
- Combat system design, balance and programming
- Intuitive UI design
- Planning of the elements to be developed
- Visually focused design documentation

Engines

- Unreal Engine 4
- Unity
- GameMaker: Studio

Programming

- C++, C#, Java
- Unreal Engine: Blueprints Visual Scripting, C++
- Unity C# (HDRP y URP)
- OpenGL Libraries
- HTML, CSS, JSON, XML
- JavaScript

Software

- Adobe Photoshop, Premiere, & After Effects
- Microsoft Office & Google Docs
- 3DsMax & Sketch Up
- Audacity
- Visual Studio, Eclipse, Visual Studio Code

Experience

Overjumper, 2020 → **Development:** 1 month | **Team Size:** 1 | **Role:** Game Designer, Programmer, 2D Artist | **Available on:** Google Play (Android)

Revenge .44, 2020 → **Development:** 1 week | URJam winner | **Team Size:** 2 | **Role:** Game Designer, Programmer, Lighter | **Available on:** itch.io

Shinobi No Noboru, 2020 → **Development:** 1 month | **Team Size:** 4 | **Role:** Game Designer, Programmer | **Available on:** Newgrounds, Kongregate, Gamejolt, itch.io and play.idevgames

Triangles.exe, 2019 → **Development:** 2 days | **Team Size:** 1 | **Role:** Game Designer, Programmer, 2D Artist | **Available on:** itch.io (browser)

4LP4K, 2019 → **Development:** 1 week | Texel Jam #1 winner | **Team Size:** 3 | **Role:** Game Designer, Programmer | **Available on:** itch.io

Languages

Basic professional **English** level (TOEIC – B2).

Education

Rey Juan Carlos University

Game Design and Development Degree (current).

Presentación

Me llamo Germán López Gutiérrez y mi objetivo principal es desarrollar juegos divertidos, inolvidables y con un contenido narrativo interesante, donde el *gameplay* sea la atracción principal.

Habilidades

Game Design

- Diseño de niveles, sistemas de diálogos, encuentro con enemigos y cinemáticas
- Diseño de mecánicas y jugabilidad
- Distribución, diseño e implementación de menús
- Sistema de combate, balance y programación
- Interfaces de usuario intuitivas
- Planificación de los elementos a desarrollar
- Documentación visual, clara y concisa del diseño

Engines

- Unreal Engine 4
- Unity
- GameMaker: Studio

Programación

- C++, C#, Java
- Unreal Engine: Blueprints Visual Scripting, C++
- Unity C# (HDRP y URP)
- Librerías OpenGL
- HTML, CSS, JSON, XML
- JavaScript

Software

- Adobe Photoshop, Premiere, & After Effects
- Microsoft Office & Google Docs
- 3DsMax & Sketch Up
- Audacity
- Visual Studio, Eclipse, Visual Studio Code

Experiencia

Overjumper, 2020 → **Desarrollo:** 1 mes | **Tamaño del equipo:** 1 | **Rol:** Game Designer, Programador, Artista 2D | **Disponible en:** Google Play (Android)

Revenge .44, 2020 → **Desarrollo:** 1 semana | Ganador de URJam | **Tamaño del equipo:** 2 | **Rol:** Game Designer, Programador, Iluminador | **Disponible en:** itch.io

Shinobi No Noboru, 2020 → **Desarrollo:** 1 mes | **Tamaño del equipo:** 4 | **Rol:** Game Designer, Programador | **Disponible en:** Newgrounds, Kongregate, Gamejolt, itch.io y play.idevgames

Triangles.exe, 2019 → **Desarrollo:** 2 días | **Tamaño del equipo:** 1 | **Rol:** Game Designer, Programador, Artista 2D | **Disponible en:** itch.io (navegador)

4LP4K, 2019 → **Desarrollo:** 1 semana | Ganador de Texel Jam #1 | **Tamaño del equipo:** 3 | **Rol:** Game Designer, Programador | **Disponible en:** itch.io

Idiomas

Nivel profesional básico de **inglés** (TOEIC – B2).

Educación

Universidad Rey Juan Carlos

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos (Actualmente en 4º curso)