



# GERMÁN LÓPEZ

Technical Designer

Madrid, España  
+34-637-603-651  
contact@gerlogu.com  
www.gerlogu.com

## GAME DESIGN

- Diseño de mecánicas y jugabilidad
- Diseño de niveles, sistemas de diálogos, encuentro con enemigos y cinemáticas
- Distribución, diseño e implementación de menús
- Sistema de combate, balance y programación
- Interfaces de usuario intuitivas
- 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
- Unity C# (HDRP y URP)
- 3DsMax & Sketch Up
- Visual Studio, Eclipse, Visual Studio

## SOBRE MÍ

Soy **Germán López Gutiérrez**, un **Game Designer** cuyo principal objetivo es desarrollar juegos divertidos donde la jugabilidad sea el principal atractivo. Tengo interés en el diseño técnico, la jugabilidad y en los sistemas de juego.

## EXPERIENCIA

**Gerlogu Games** | 2020 - 2021 **Combat Designer, Level Designer & Scripter**

- **Stigma Protocol** (Demo técnica disponible en itch.io)
  - Diseñé las mecánicas de juego, incluyendo el número de armas, enemigos y habilidades.
  - Diseñé y prototipé el nivel para la *Vertical Slice*.
  - Programé en Unreal Engine 4 todo el contenido del videojuego: Sistema de diálogos, armas, inteligencias artificiales, movimiento del personaje e interfaces.
  - Realice un total de 25 animaciones en Blender, las cuales incorporé en Unreal Engine 4.

**Gold Pillow Games** | 2020 - 2021 **Game Designer, Combat Designer & Scripter**

- **Into the Cave** (Disponible en itch.io - *Navegador*)
  - Diseñé las mecánicas de juego, incluyendo el número de armas, enemigos y habilidades.
  - Programé en Unity tanto el manejo del personaje, como las transiciones e interfaces.
  - Incorporé el modo multijugador mediante el uso de Photon Pun 2.
  - Realicé todas las animaciones mediante el uso de Blender.
- **Garden Gnome: Prune the Weeds** (Disponible en itch.io - *Navegador*)

**Gerlogu Games** | 2020 **Game Designer & Scripter**

- **Overjumper** (Disponible en Google Play Store)
  - Diseñé todo el concepto de juego, junto al nivel y las mecánicas.
  - Programé todo el videojuego y me encargué de la publicación en la Google Play Store.
  - Incorporé el sistema de monetización mediante el uso de anuncios con AdMob.

**Kama Side Team** | 2019 - 2020 **Game Designer & Scripter**

- **Shinobi no Noboru** (Disponible en itch.io - *Navegador*)
  - Diseñé y programé en Javascript las mecánicas de juego junto al nivel desarrollado.

## EDUCACIÓN

**U-tad**  
Máster  
2021-2022  
Game Design

**Universidad Rey Juan Carlos**  
Grado  
2017-2021  
Diseño y Desarrollo de Videojuegos

## OTRA EDUCACIÓN

**Story and Narrative Development for Video Games** *Coursera*  
**World Design for Video Games** *Coursera*

## IDIOMAS

Español ●●●●●  
Inglés ●●●●●