DESARROLLADOR UNITY Y DISEÑADOR DE VIDEOJUEGOS

Jordan Amaya

Madrid, España
jaamayac1@gmail.com
jaamaya.github.io/es/portfolio
linkedin.com/in/jordanamaya
github.com/JAAmaya

Desarrollador de videojuegos con 2 años de experiencia especializada en el ecosistema Unity y C#. Mi trabajo se centra en el rendimiento y la arquitectura: código limpio, optimización, gestión de memoria, rendering, físicas y matemáticas aplicadas. Mi faceta como diseñador complementa mi visión técnica, permitiéndome entender las necesidades del desarrollo para construir arquitecturas modulares, estables y configurables que faciliten la edición, el ajuste y el pulido del juego.

EXPERIENCIA

Desarrollador Unity
Jun 2024 - Presente

Vacaflama Studio

Desarrollador Unity y líder técnico en Vacaflama Studio. Trabajo en scripting C#, netcode, game design, optimización, creación de herramientas de editor e integración de assets e interfaces. Publiqué "El Gran Teatro del Mundo: El Videojuego" para WebGL y Android, y actualmente desarrollo "SUN BURN NITRO", un juego de carreras arcade multijugador.

Desarrollador VR en Unity
Oct 2023 - May 2024

Premium Cine, Departamento VR

Desarrollador VR en Unity en Premium Cine, Departamento VR. Implementé interacciones VR, flujos de usuario e integración de assets para cuatro aplicaciones educativas de "VIRION", un proyecto Erasmus+ centrado en aprendizaje inmersivo STEM. También preparé contenido e interfaces para que las experiencias fueran claras, estables y localizables.

EDUCACIÓN

Máster en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual
Oct 2025 - Jun 2026

Universidad Rey Juan Carlos

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
Sep 2019 - May 2024

Universidad Rey Juan Carlos

HABILIDADES

Unity · **VR** · **C#** · **Computer Graphics** · **3D Math** · **Physics** · **UI/UX** · **Testing** · **WebGL** · **Android**

IDIOMAS

Español nativo · Inglés C1

PROYECTOS

El Gran Teatro del Mundo: El Videojuego
2024

Unity · Vacaflama Studio / Compañía Nacional de Teatro Clásico

Implementé el código Unity de gameplay, el flujo de pantallas, el guardado, la lógica de diálogos, las interacciones de puzles, la integración de UI, herramientas internas y la preparación de publicación WebGL/Android.

VIRION Project
2024

Unity VR · Premium Cine, VR Department

Implementé interacciones VR en Unity, flujos de usuario, integración de assets educativos y estructuras de texto preparadas para localización en los módulos STEM.

Mechanoccult
2026

Unity · Universidad Rey Juan Carlos / typtyp studios

Diseñé la arquitectura de gameplay para cartas, hechizos y efectos de estado, separé el estado de escritura de la presentación e implementé lógica de duelo orientada a netcode y persistencia.

SUN BURN NITRO
2027

Unity · Vacaflama

Definí dirección técnica, prototipé gameplay de carreras, implementé bases para habilidades de personajes e interacciones competitivas, y preparé el proyecto para futuras restricciones de netcode.