

# Alejandro Monge Muñoz

## Detalles Personales

---

Residencia Habitual: Sevilla Capital   Otras Residencias: Málaga Capital

Email: amm\_monje\_@hotmail.com   Otro email: aloan.co1@gmail.com

Móvil: 661030812

**Web/ Portfolio: [www.aloan.ml](http://www.aloan.ml)**



## Experiencia Laboral

---



### CEO, Diseñador y Desarrollador de Videojuegos

AloanStudios (Videojuegos)  
Septiembre 2017 - Actualidad

Software utilizados. Unity3D, C#, JetBrains Rider, SourceTree, Firebase, CMS, SDK Facebook, AWS Amazon, herramientas basicas de Google, diseño de personajes y objetos, rigging, animación y texturizado.



### Desarrollador de Videojuegos

Accenture (Videojuegos)  
Noviembre 2021 - Marzo 2022

Software utilizados. Unity3D, C#, VisualStudio, JetBrains Rider, Source Tree, Swrve, CMS, SDK Facebook, AWS Amazon, herramientas basicas de Google, diseño de personajes y objetos, rigging, animación y texturizado.



### Desarrollador de Videojuegos

CryptoCarsWorld (Videojuegos)  
Mayo 2021 - Actualidad

Software utilizados. Unity3D, C#, VisualStudio, JetBrains Rider, Source Tree, Swrve, CMS, SDK Facebook, AWS Amazon, herramientas basicas de Google, diseño de personajes y objetos, rigging, animación y texturizado.



### Desarrollador de Videojuegos

GeneraGames (Videojuegos)  
Septiembre 2020 - Mayo 2021

Software utilizados. Unity3D, C#, VisualStudio, JetBrains Rider, Source Tree, Swrve, CMS, SDK Facebook, AWS Amazon, herramientas basicas de Google, diseño de personajes y objetos, rigging, animación y texturizado.



LIFEZERO

### Desarrollador de Videojuegos

Life Zero .Inc (Videojuegos)  
Abril 2019 - Septiembre 2019

Software utilizados. Unity3D, C#, UnrealEngine, C#, C++, Java, Blender, Photoshop, Illustrator, Premiere CC VisualStudio, JetBrains Rider, Source Tree, Herramientas basicas de Google, diseño de personajes y objetos, rigging, animación y texturizado. Substance Painter y TVPaint.



### Desarrollador de Videojuegos

AREDV (Videojuegos)  
Septiembre 2017 - Diciembre 2017

Software utilizados. Unity3D, UnrealEngine, C#, C++, Java, Blender, Photoshop, Illustrator, AnimateCC, Affinity Designer, VisualStudio, CorelDraw, diseño de personajes y objetos, rigging, animación y texturizado. Substance Painter y TVPaint.

# Estudios

---

Estudios reglados

F.P. II **Animación 3D, Videojuegos and Entornos Interactivos**  
(Ciclo) Spanish Center from Nuevas Profesiones  
Septiembre 2015 - Junio 2017 (2 años)

Estudios no reglados

CUR **Diseño y desarrollo de Apps multiplataforma**  
(Otros) Google  
Febrero 2018 ( 40 hours)

## Conocimientos

---

### - Diseño Gráfico e Ilustración:

1. Ilustración, Edición y Animación: Adobe Photoshop, Adobe Affet Effect, Adobe Ilustrator, Adobe InDesign, Adobe Flash (Cheer up CC), Affinity Photo, Affinity Designer, Corel (Draw, Photo, Paint), TVPaint y Marmoset Hexels 3
2. Modelado y Texturizado: Blender, 3DMax, 3DStudio, Mayan, Substance Painter y ZBrush.
3. Conceptos: Conocimientos de Animación 2D y 3D, tanto para filmografías como para videojuegos. Diseño de personajes, escenarios, UI/UX, entornos e iluminación. Rigging y modelado 3D. Iluminación y antecedentes.

### - Montaje de video y sonido:

1. Software: Adobe Premiere, Adobe After Effects, Adobe Audition, Sony Vegas, Camtasia, FLStudio, Ableton Live 9, Pro Tools, Tracktor y almohadillas de batería 24.
2. Conceptos: Edición de imagen y sonido con los diferentes softwares. Creación de vídeos con gráficos de efectos creado, diseño y desarrollo de música a partir de sonidos tanto creados como en directo. Música en vivo para videojuegos y filmografías.

### - Interacción y Programación:

1. Entornos Interactivos: Unidad 3D, Unreal Engine 4, CryEngine, Godot, Construir, GameMaker, BlenderGame, Android SDK Android Studio, Oracle VM, Playfab, FireBase, CMS, Swrve, SDK Facebook and AWS Amazon.
2. Letnuajes de Programación: C #, C++, JavaScript, Phytion, Boo, AS3, CSS y HTML.
3. Bases de datos: SQL, mySQL, Oracle, Inskape, Visual Microsoft Studio.
4. Conceptos: Desarrollo de videojuegos tanto 3D como 2D. Avanzada programación de los menús interactivos (UI/UX) y desarrollo de la misma. SOLID, conexión con servidores de Google PlayStore, Facebook e iOS GameCenter. Base de datos en MySQL y en el mismo programa. Juegos multijugador tanto con PhotonNetwork como con el mismo entorno gráfico. Multitarget (Tiradores, Plataformas, Supervivencia, etc. ) y para el público en particular. Programación basica (puntos, powerups, vida, cambio de escena o movimiento del jugador).

## Situación laboral y preferencias

---

### Puesto preferido

Desarrollador de videojuegos

### Objetivos laborales

- Game Developer. - Programador - Diseñador gráfico y artístico. - Modelador, riggeador, texturizador y animador 3D y 2D. - Tester Programmer.

### Categorías preferidas

Programación, Artista Técnico y Diseño (Creación audiovisual)