



Daniel Fernández

About me

Videogame programmer with basic knowledge of web development. Fluent in C# and Unity, although I also have experience with C++ and Unreal.

Additionally, I've participated in a variety of GameJams, publishing a few games both alone and with small teams of up to 4 people.

Contact



+34 684 30 82 71



lunosdev@gmail.com



[LinkedIn](#)



<https://lunosdev.github.io>

Skills

- C# --> 4 years
- C++ --> 2 years
- Html5, CSS, JS --> 2 years
- Lua --> 1 month
- Unity --> 4 years
- Unreal 5 --> 1 year
- Construct 3 --> 1 year
- Core --> 1 month
- Visual Studio --> 4 years
- VS Code --> 1 year
- Brackets --> 1 year
- Photoshop --> 3 years
- Illustrator --> 2 years
- 3DsMax --> 1 year

Languages

Spanish --> Native
English --> B2

Driving licence

Am, A1, A2, B

Hobbies

- I act as a dungeon master for a weekly session of dungeons & dragons.
- I enjoy assisting at events or conventions such as the Japan Weekend.

Notable projects

[Skating Hazard](#)

In person GameJam in UDIT - Universidad de Diseño y Tecnología

- Project I made alone
- Theme: Local culture
- A game where you skate through a street in the city of Madrid.

[End the Loop](#)

In person GameJam in UDIT - Universidad de Diseño y Tecnología

- Project I made with another person. I've worked on programming and Unity engine implementation.
- Theme: Arcade
- A game where you replay the same level with 3 different characters, once with each. Every character has a different ability: Jump, teleport or inverse gravity.

[Karen slayer](#)

University project

- Project I made with two other people. I've worked on programming and Unity engine implementation.
- We had to make a very addictive game with sense of humor.
- A game where you destroy waves of Karens with a bat while they shout things at you.

Studies

[Degree in videogame design and development](#) **4 years**

UDIT - universidad de diseño y tecnología, Madrid

Work experience

[Driving simulators helper](#)

3 years

Miguel García (+34 649 46 10 63)

This is a job I take every year when the Japan Weekend convention arrives in Madrid, usually in September, February and June. My responsibilities within the team is to help assemble and disassemble the stand and the simulators, while also dealing with any software setup or troubleshooting to finally guide any participants through the basics to play and have fun.



Daniel Fernández

Sobre mí

Programador especializado en videojuegos con conocimientos básicos de desarrollo web. Con fluidez en C# y Unity además de experiencia en C++ y blueprints con Unreal.

Adicionalmente, he participado en multitud de GameJams, terminando varios juegos tanto en solitario como en equipos pequeños de entre 2 y 4 personas.

Contacto



+34 684 30 82 71



lunosdev@gmail.com



[LinkedIn](#)



<https://lunosdev.github.io>

Competencias

- C# --> 4 años
- C++ --> 2 años
- Html, CSS, JS --> 2 años
- Lua --> 1 mes
- Unity --> 4 años
- Unreal 5 --> 1 año
- Construct 3 --> 1 año
- Core --> 1 mes
- Visual Studio --> 4 años
- VS Code --> 1 año
- Brackets --> 1 año
- Photoshop --> 3 años
- Illustrator --> 2 años
- 3DsMax --> 1 año

Idiomas

Español --> Nativo

Inglés --> B2

Carnét de conducir

Am, A1, A2, B

Pasatiempos

- Actúo como dungeon máster en una partida semanal de dungeons and dragons.
- Disfruto de eventos o convenciones como la Japan Weekend.

Proyectos destacables

Skating Hazard

Evento presencial en UDIT - Universidad de Diseño y Tecnología

- Proyecto en solitario
- Tema: Cultura local
- Juego de hacer skate a través de una calle madrileña

End the Loop

Evento presencial en UDIT - Universidad de Diseño y Tecnología

- Proyecto en pareja, trabajando en la programación e implementación en el motor de Unity
- Tema: Arcade
- Juego en el que repites el mismo nivel 3 veces, una vez con un personaje distinto. Cada personaje tiene una habilidad distinta: Saltar, teletransportarse o invertir la gravedad.

Karen slayer

Proyecto universitario

- Proyecto en grupo con otras dos personas, trabajando en programación e implementación en el motor de Unity.
- Teníamos que hacer un juego extremadamente adictivo con sentido del humor.
- Un juego donde destruyes oleadas de Karens con un bate mientras te gritan cosas.

Estudios

Grado en diseño y desarrollo de videojuegos **4 años**

UDIT - universidad de diseño y tecnología, Madrid

Experiencia laboral

Monitor de simuladores de conducción **3 años**

Miguel García (+34 649 46 10 63)

Este es un trabajo intermitente que ocupa un fin de semana en septiembre, febrero y junio. Mis responsabilidades dentro del equipo son ayudar con la carga y descarga, ayudar montando los simuladores y preparando el software para finalmente guiar a los participantes a través de la experiencia, ayudando a arreglar problemas que puedan surgir.