

EDUARDO LOZANO MUNERA

DISEÑADOR DE VIDEOJUEGOS

www.eduardolm.com



✉ edward.lm87@gmail.com

🌐 linkedin.com/in/eduardolozmun

☎ 07762 227200 (UK)

📧 edu.lozano.munera

FORMACIÓN

MÁSTER EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID, 2012/13

INGENIERO TEC. DE SISTEMAS

UNIVERSIDAD OF GRANADA, 2006/12

IDIOMAS

- INGLÉS - CAMBRIDGE ADVANCED C1
+ VARIOS AÑOS VIVIENDO EN U.K.
- ESPAÑOL - NATIVO
- JAPONÉS - NOKEN N4

HABILIDADES

DISEÑO DE SISTEMAS Y MECÁNICAS

Sistemas de progreso, gameplay, flujo y acción. Especializado en RPG y acción con narrativa.

MONETIZACIÓN Y ANÁLISIS

Muy familiarizado con F2P y los nuevos paradigmas de monetización. Análisis de KPI's, funnel y diseño de contenido para una monetización robusta.

NARRATIVA AND WORLDBUILDING

Experiencia escribiendo RPG's, reglas y sistemas que le den soporte. Familiarizado con técnicas narrativas, exposición y construcción de personajes y universo.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

Metodologías ágiles, uso de JIRA y capaz de participar en la visión y producción de desarrollos largos. Ordenado, sistemático y claro en la documentación.

HERRAMIENTAS Y LENGUAJES

Uso extensivo de hojas de cálculo, suite Adobe. C# y lenguajes como Python, SQL, Blueprints... Capaz de prototipar en cualquier editor de niveles.

Experiencia en Unity y Unreal Engine 4.

TRABAJO EN EQUIPO Y PASIÓN

Muy proactivo y con excelentes capacidades de comunicación y oratoria. Experiencia en recibir el feedback de inversores, de jugadores y del equipo. ¡Gran apasionado de la industria y de los juegos en general!

VOLUNTARIADO

VICEPRESIDENTE LOCAL - AIESEC GRANADA

Asociación internacional de estudiantes emprendedores y de intercambio, donde desempeñé un cargo de responsabilidad, aprendí valores y comunicación.

COORDINADOR PRINCIPAL - KURONEKO

Responsable de diseñar y enfocar actividades para públicos juveniles en una Asociación Juvenil, colaborando con entidades municipales y autonómicas.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

PROYECTO AAA

SPLASH DAMAGE

TBD

Proyecto en desarrollo. Mi trabajo se beneficia de mis desempeños en:

- Diseño de sistemas en RPG, juegos de acción y uso de editores de niveles.
- Integración de narrativa, sistemas de progreso (niveles, experiencia) y contenido.
- Progresión horizontal y sistemas robustos que soporten el modelo de monetización.

DIRTYBOMB

SPLASH DAMAGE

NOV 2017 - ABR 2017

Multijugador AAA online para PC en Steam

- Diseñador de sistemas responsable de sistemas de progreso, habilidades, etc.
- Muy involucrado en análisis y monetización, diseñando soluciones para mejorar el funnel de retención, UA y conversión, y un diseño de contenido acorde.
- Comprensión de las necesidades, workflow y desarrollo de un proyecto AAA, trabajando con Valve, inversores y jugadores para mantener la visión del juego.

HOT WHEELS RACE OFF

HUTCH GAMES

JUN 2017 - OCT 2017

F2P de carreras y plataformas para la popular franquicia

- Diseño de contenido y niveles, trabajo extensivo en editor de niveles.
- Equilibrio, gameplay e involucrado en el diseño de la economía de juego.
- Trabajo con licencias y requerimientos específicos y departamento de marketing.

RACE KINGS

HUTCH GAMES

ENE 2016 - MAY 2017

Multijugador AAA móvil de carreras para iOS y Android.

- Diseño de sistemas de progresión, equilibrio y contenido.
- Diseño de niveles, incluyendo circuitos, eventos periódicos y progresión.
- Muy involucrado en el diseño de la economía, análisis y trabajo con las grandes marcas del mundo del motor: Mercedes, BMW, Lotus, Pagani...

THAT'S YOU

SECOND IMPACT GAMES

ABR 2015 - JUL 2015

Juego casual de trivia para SONY Playstation 4® y móvil

- Trabajo en desarrollo de la parte móvil (se juega con móviles conectados a la consola), investigación y creación de propuestas para contenido y progreso.

WINCARS RACER

DRAGONJAM STUDIOS

AGO 2013 - DIC 2014

MOBA multijugador de carreras para PC en Steam.

- Involucrado en la programación y el diseño del sistema de carreras, torneos y tienda online.
- Involucrado en el pulido, equilibrado y contenido, así como trato con la comunidad.

OTROS PROYECTOS

EPIPHANY JUEGO DE ROL

EPIPHANY TEAM

ENE 2014 - NOV 2014

Juego de rol de mesa donde los jugadores usan una app en lugar de dados.

- Diseño del sistema, app y producción del proyecto. Presentación editorial.
- Worldbuilding y narrativa: 200+ páginas de contenido y ambientación.

EN PROXIMO LANZAMIENTO

EDUARDO LOZANO

TBD

Varios proyectos en diversas fases de revisión editorial. Entre ellos:

- Una Guía de Diseño de Juegos de Rol, en colaboración con otros autores.
- Otros dos juegos de rol y un canal de Youtube dedicado al diseño y juegos.