



Eva Quintela Baloira

PROGRAMADORA DE VIDEOJUEGOS

+34 711 77 93 48 – EVAQUINTELABALOIRA@GMAIL.COM

[PORTFOLIO](#) – [LINKEDIN](#) – [ITCH.IO](#) – [GITHUB](#)

Programadora de videojuegos con tres premios a la excelencia académica en desarrollo de videojuegos y un período de prácticas en el survival multijugador *Smalland*. Me considero una persona perfeccionista y buena trabajadora en equipo a la que le encanta recibir feedback para poder mejorar. Programé varios videojuegos durante la carrera y máster, además de participar en diversas Game Jams que me hicieron destacar por mi capacidad para resolver problemas y mi rápido aprendizaje, dando lugar a juegos completos y libres de bugs en plazos muy ajustados.

SKILLS C++, C#, Unreal Engine, Unity, Python.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

JUNIOR LEVEL DESIGNER, MERGE GAMES STL, REMOTO – 10/2022-01/2023

Prácticas realizadas en el videojuego *Smalland* de forma remota en un equipo multidisciplinar donde realicé tareas de Set Dressing, Level Design y Testing que me permitieron poner a prueba mis habilidades en Unreal Engine. En ellas también aprendí a utilizar GitHub y Asana, mejorando mi capacidad para trabajar en equipo.

PROYECTOS DESTACADOS

UI LIBRARY, PROYECTO INDIVIDUAL – C++ – 06/2025-ACTUALIDAD

Actualmente estoy desarrollando una librería de widgets para UI de videojuegos siguiendo la arquitectura MVVM usando únicamente C++ y SFML para la parte gráfica.

VORAX BREAKOUT, ROGUELIKE, PROYECTO GRUPAL – UNITY – 01/2025-06/2025

Juego de estrategia autobattler y roguelike realizado como TFM donde me encargué de diseñar e implementar la UI.

- Diseño de las interfaces orientadas a un público no familiarizado con el género roguelike.
- Implementación de los distintos elementos de la UI siguiendo un modelo data-driven.
- Refinamiento con animaciones para remarcar las interacciones por parte del jugador.

FLAVOR SAVIOR, RPG, PROYECTO GRUPAL – UNREAL ENGINE – 01/2023-06/2023

RPG en 2.5D realizado como TFG donde tuve el cargo de jefa de programación.

- Planificación de las tareas de programación y creación de deadlines para las mismas.
- Implementación de un sistema de misiones principales y secundarias adaptado a las necesidades del diseñador.
- Creación de un sistema de batalla por turnos con ataques basados en minijuegos.
- Optimización del juego y resolución de bugs.

FORMACIÓN

MÁSTER ONLINE EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS, – UNITY, C++, UNREAL ENGINE

THE CORE SCHOOL – 10/2024-07/2025

Premio al mejor expediente académico en este máster y al mejor expediente de todo The Core School.

GRADO EN CREACIÓN DIGITAL, ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS, – UNREAL ENGINE

UNIVERSIDADE DA CORUÑA – 2019-2023

Premio a la excelencia académica recibido en el tercer curso, centrado en el desarrollo de videojuegos.

OTRA EXPERIENCIA

AYUDANTE DE COCINA, CAFETERÍA QUINTELA – 2017-ACTUALIDAD

Llevo años compaginando mis estudios con ayudar a mis padres en la cocina de su restaurante. Gracias a ello, estoy acostumbrada a trabajar a diario en equipo de forma organizada y bajo presión.