



Aitor Morales

DISEÑADOR DE VIDEOJUEGOS · DISEÑADOR DE NIVELES · DISEÑADOR TÉCNICO

Madrid, España · ciudadanía UE · abierto a remoto o a mudanza

✉ aitormorales@honeybungames.com 🌐 aitormorales.com in LinkedIn 📦 itch.io @ Instagram

Diseñador de videojuegos que entrega, y que construye lo que diseña. Diseñador de juego y técnico en Gimica, un estudio de JustPlay, con diseño de sistemas, economía y niveles en más de 50 juegos móviles free-to-play en vivo, con más de 25M de descargas y más de 500K jugadores diarios. Llevo las funcionalidades de principio a fin (diseño, prototipo, construcción, QA y pruebas A/B) en Unity, C#, Godot y Babylon.js, trabajando de cerca con arte, ingeniería, producto y QA. Cofundador del estudio indie Honey Bun Games.

EXPERIENCIA

● Diseñador de videojuegos / Diseñador técnico · Gimica (JustPlay)

CASO DE ESTUDIO →

FEB 2025 A LA ACTUALIDAD · BERLÍN (REMOTO)

- ▶ Diseñador de videojuegos y diseñador técnico en un estudio casual de JustPlay con más de 50 juegos móviles free-to-play en vivo (más de 25M de descargas, más de 500K jugadores diarios).
- ▶ Diseño y publico sistemas reutilizables (economía del juego, boosters, recompensas, bucles de juego principales, dificultad adaptativa) que los equipos del estudio integran en varios títulos.
- ▶ Llevo funcionalidades de principio a fin: diseño, prototipo, construcción (Unity, C#, Godot, Babylon.js), QA y pruebas A/B guiadas por KPIs y telemetría.
- ▶ He diseñado cientos de niveles; llevo experimentos de LiveOps de la hipótesis al despliegue, trabajando a diario con arte, ingeniería, producto y QA.

Diseño de sistemas · Economía del juego · LiveOps · Pruebas A/B · Unity · C# · Godot · Babylon.js

● Diseñador de videojuegos & Cofundador · Honey Bun Games

PROYECTO →

OCT 2023 A FEB 2025 · MADRID

- ▶ Cofundé el estudio y dirigí el diseño de "Love at First Bite", un simulador de citas narrativo, desde el prototipo de game jam hasta un lanzamiento camino de Steam en Unity (PC, Android e iOS).
- ▶ Llevé el proyecto por el programa de preincubación **PowerUp+**: planificación de producción, pitch y desarrollo de negocio.
- ▶ Trabajé junto a los cofundadores en arte, narrativa e ingeniería; conseguimos cobertura de Pocket Gamer y Gamereactor.

● Juego & Diseñador de niveles · Bliss Pictures

DIC 2021 A SEP 2023 · BARCELONA / REMOTO

- ▶ Entré como consultor de desarrollo asesorando a dirección sobre proceso y rumbo de diseño, y después pasé al diseño de juego y de niveles de la demo jugable de "Luzia: Rainbow in the Darkness".
- ▶ Me encargué de mecánicas, sistemas, GDDs y prototipos en motor, trabajando con los directores, artistas y animadores de un estudio de cine.
- ▶ Construí niveles (layout, terreno, iluminación, ritmo), balanceé dificultad y progresión, y programé cámaras y cinemáticas.

● Becario · Pyro Mobile Games

MAR 2016 · LAS ROZAS DE MADRID

- ▶ Inmersión laboral en el día a día de diseñadores de videojuegos y testers de QA.

FORTALEZAS PRINCIPALES

Nivel & Diseño de sistemas EXPERTO

Unity & C# AVANZADO

Economía del juego · F2P · LiveOps AVANZADO

Pruebas A/B · Prototipado AVANZADO

HABILIDADES

DISEÑO

Diseño de niveles

Diseño de sistemas

Economía del juego

Monetización

Retención

Bucles de juego principales

Dificultad adaptativa

GDD

MOTORES & CÓDIGO

Unity

C#

Godot

Babylon.js

Unreal

EN VIVO & HERRAMIENTAS

LiveOps

Pruebas A/B

KPIs · Telemetría

Agile

Figma

FORMACIÓN

U-tad

JUEGO & DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS · 2014-2018

U-tad

INGENIERÍA DEL SOFTWARE · 2013-2014

CERTIFICACIONES

Cambridge C1 (ESOL Level 2)

UNIVERSITY OF CAMBRIDGE · 2012

Programación de Videojuegos L1

DIGIPEN INSTITUTE · 2011

SALTAR AL CONTENIDO

IDIOMAS

Español	Nativo
Inglés	Bilingüe (C1)
Euskera	Fluido

PROYECTOS SELECCIONADOS

Blaster Buds

2020

Ganador en la categoría de Mecánicas, Spain Game Devs Jam II. Un duelo de puzzles espaciales por casillas.

Love at First Bite

2023 +

Simulador de citas con vampiros construido sobre la deducción y una economía de presión. Próximamente en Steam.

R4D10HEAD

2022

Juego de sigilo con interacciones tipo prop-hunt y un robot ruidoso que se sabotea a sí mismo.

Birds of a Feather

2024

Desarrollador en solitario (diseño, código y contenido), Level Up Game Jam 2024.