



Marco Antonio Gómez Martín es doctor en Informática y profesor Contratado Doctor en la Universidad Complutense de Madrid, donde desde hace más de 15 años compagina su labor docente e investigadora con el desarrollo de videojuegos.

Como docente, ha impartido clases relacionadas con la programación orientada a objetos o estructuras de datos, en diferentes lenguajes de programación y ha sido coordinador del Grado de Videojuegos durante los años 2015 y 2016. También es profesor y tutor de proyectos del título propio Magister UCM en Desarrollo de Videojuegos desde su creación en el año 2004, especializado en arquitecturas y motores de videojuegos. Actualmente es codirector tanto de ese título propio como del Magíster en Arte digital para videojuegos. Es también uno de los creadores del juez en línea *Acepta el reto* (<https://www.aceptaelreto.com>), así como promotor de concursos de programación a nivel de ciclos formativos (ProgramaMe, <http://programa-me.com>) y universitarios (AdaByron, <http://ada-byron.es/>).

Como investigador, combina el mundo de los videojuegos en aspectos como las arquitecturas software y el desarrollo de herramientas de construcción de comportamientos, como el uso de videojuegos para la enseñanza, lo que se ha traducido en la publicación de numerosas publicaciones científicas.

Como desarrollador, ha participado en la creación de herramientas y juegos para PC, consolas y plataformas móviles en la EBT PadaOne Games, con títulos como Zombeer (PS3), Carlos Rey Emperador (móviles) o herramientas como Behaviour Bricks (Unity).