

# Jon Martinez Lopez de Guereña

---

## Perfil

Jon Martínez, es un ingeniero informático, buscador incansable de nuevos retos y amante de las nuevas tecnologías.

En el 2011 y con 25 años, fundó, junto con 3 socios su propia empresa de desarrollo de aplicaciones móviles para terceros. Tras la adquisición del expertise técnico, comercial y de gestión adquirido en la empresa anterior, y con ganas de crear producto propio y apostar por la tecnología más innovadora existente, en el 2016 crearon la empresa LUDUS para solventar la problemática de training y formación en el sector industrial y de emergencias, mediante el desarrollo de simulaciones de formación con VR.

Hoy en día LUDUS ha creado la primera plataforma digital de VR, que engloba diferentes formaciones dirigidos a la industria.

## Experiencia

Owner-CTO, LUDUS ,Bilbao — 2016 –

Co-fundador de LUDUS TECH SL. LUDUS tech SL, es la evolución de Pulsar Concept. En Ludus, Jon dirige un equipo de más de 20 personas, liderando todos los aspectos tecnológicos relacionados tanto con la Plataforma digital, como con las diferentes simulaciones de VR que desarrolla la empresa. Por otro lado, Jon lidera varios proyectos de I+D de tecnologías inmersivas con diferentes centros tecnológicos, Proyectos siempre enfocados a la mejora de las formaciones de trabajadores de sectores de la industria, emergencias como de sanidad.

Owner-CTO ,Pulsar Concept ,Bilbao — 2011- 2016

Co-fundó Pulsar Concept junto con otros tres socios en 2011. Pulsar Concept era un empresa dedicada a las tecnologías de información y a crear productos de entretenimiento. En Pulsar Concept dirigió a un equipo humano de más de 10 personas que liderando equipos ágiles que desarrollaban tanto videojuegos como aplicaciones móviles utilizando tecnología de vanguardia. Al mismo tiempo se integró en distintos equipos para realizar el desarrollo puntual de funcionalidad en tecnologías como iOS, Android o Web. Además de esto gestionó las relaciones de Pulsar con distintos partners o subcontratas de ámbito tecnológico.

Mobile Engineer , Ideateca , Bilbao — 2009–2011

Comenzó a trabajar en Ideateca en 2009 creando el departamento de desarrollo móvil. Durante su estancia en Ideateca desarrollé varios videojuegos de notable éxito para plataformas como iOS o Android (más de 25 millones de descargas). Se desarrolló profesionalmente gestionando todo el proceso de producción y explotación de dichos videojuegos liderando tanto la concepción, el desarrollo como finalmente la publicación y mantenimiento de varios títulos. Durante su estancia en Ideateca desarrolló conocimientos tanto a nivel de desarrollo, como de gestión ágil de proyectos.

## Formación

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (Mexico) - Ingeniero informático, 2010

Universidad de Deusto — Ingeniero informático , 2008-2010

Universidad de Deusto — Ingeniero técnico en informática de gestión , 2002-2004

