

Francisco Jesús Huerta Hervás

Sevilla, España · franforge.es · +34 605 04 80 86 · fjesus.fjhh@gmail.com

Más de 2 años de experiencia como Desarrollador de Videojuegos en Unity. Tengo experiencia en Unity tanto en 2D como en 3D. He publicado juegos en Nintendo Switch, Steam y Google Play. Me especializo en creación de sistemas, optimización, desarrollo de herramientas y liderazgo de equipos pequeños.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

ENTHARIEL GAMES

Sevilla, España

Unity Developer, Team Lead Programmer & CTO.

Marzo 2023 - Septiembre 2025

- Unity Developer, Team Lead Programmer & CTO (Octubre 2024 - Septiembre 2025)
 - Unity Developer & Team Lead Programmer (Febrero 2024 - Octubre 2024)
 - Unity Developer (Marzo 2023 - Febrero 2024)
- He publicado videojuegos en Nintendo Switch, Steam y Google Play, entre ellos actualmente disponibles, *Animal Strikers* y *Luminaria: Dark Echoes*.
 - He desarrollado mecánicas como *multijugador local*, *sistema en línea pequeño* (Photon PUN), *controlador de personajes en plataformas 2D y 3D*, *batallas RPG por turnos*, *minijuegos genéricos* y más usando Unity.

PARTICULAR

En remoto, España

Profesor particular para Programación en Unity y C#

Mayo 2024 - Julio 2024

- Trabajé como profesor de apoyo para el módulo de Programación en la carrera de desarrollo de videojuegos.

TRECE COMPUTER

Sevilla, España

Técnico Informático.

Marzo 2021 - Junio 2021

- Reparé equipos de sobremesa, portátiles y dispositivos móviles.
- Formatee e instalé sistemas operativos en diferentes dispositivos. Además también configuré entornos básicos para un usuario estándar.

EDUCACIÓN

IES PROFESOR TIERNO GALVÁN

Sevilla, España

Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos.

Septiembre 2021-Junio 2023

IES SAN JERÓNIMO

Sevilla, España

Técnico Medio en Sistemas Microinformáticos y Redes.

Septiembre 2019-Junio 2021

Honores: Matrícula de Honor en todo el curso formativo y Primer expediente de la promoción.

SKILLS ADICIONALES

- Lenguajes: C#, C++, HTML, CSS.
- Herramientas: Unity, Visual Studio, Github, PlasticSCM, Unreal Engine.
- Idiomas: Español nativo, Inglés básico.
- Porting y optimización (Consolas y dispositivos móviles).