



JAVIER CABLES CHOZAS

Programador de Videojuegos

javier.cables00@gmail.com | +34 684 244 398 | Leganés, España

javiercables.com | LinkedIn

Formación

Creación y Narración de Videojuegos

Universidad Francisco de Vitoria
Pozuelo, España
2019 – 2023

Technical Artist

Universidad Francisco de Vitoria
Pozuelo, España
2019 – 2023

Bachillerato Científico

I.E.S Pablo Neruda | Leganés, España
2016 – 2018

Habilidades

Programación

C#, HTML, CSS. Conocimientos básicos de C++ y JavaScript

Herramientas

Unity, Unreal Engine, Visual Studio Code, Github, Photoshop, 3ds Max, ZBrush

Idiomas

Español - Nativo
Inglés - C1

Proyectos

PizzaCoin

Serious Game sobre cryptomonedas
Publicado en « 20minutos.es »

Global Game Jam

Programador en GGG 2021, 2022 y 2023

Frenzy Fighters

Prototipo de juego de lucha
Unreal Engine | Multijugador | Blueprints

Experiencia

Next Level Studio

Programador | Pozuelo, España
Marzo 2022 – Mayo 2023

- Programador en proyecto « [Caminos Legendarios](#) »
- Código coordinado con cuatro programadores con gráficos 2D y 3D
- Programación y prueba de software antes de la publicación del producto
- Viaje con equipo de desarrollo a Ávila para mostrar el producto
- Desarrollo de 2 de los 6 capítulos, diversas mecánicas y arreglo de bugs
- Unity | C#

Electronic Arts

Estudiante de prácticas | Madrid, España
Octubre 2022 – Febrero 2023

- Desarrollo de prototipo para universidad entre seis estudiantes
- Código coordinado con cinco programadores
- Desarrollo de la inteligencia artificial de enemigos
- Desarrollo de parte del sistema multijugador
- Unreal Engine 5 | C++

Péndulo Studios

Alpha Tester | Pozuelo, España
Enero 2022

Informe de errores y feedback de la versión alpha del videojuego « [Tintin Reporter - Cigars of the Pharaoh](#) »

Blackmouth Games

Pre-Alpha Tester | Pozuelo, España
Marzo 2020

Informe de errores y feedback de la versión pre-alpha del videojuego « [Hit 'n Rush](#) »

Resumen Profesional

- +3 años de formación como desarrollador de videojuegos
- +1 año trabajando en la industria del videojuego
- Uso y manejo de motores como Unity y Unreal Engine
- Experiencia en testeo y bug-fixing
- Experiencia en el proceso completo de la producción de un videojuego
- Capacidad de simulación de inteligencias artificiales
- Capacidad de creación de sistemas multijugador
- Experiencia con herramientas de gestión de proyectos como Trello y Notion
- Desarrollo de portfolio « javiercables.com » de forma autodidacta, con el objetivo de ampliar conocimientos en HTML, CSS y JavaScript