



JAVIER CABLES CHOZAS

Programador de Videojuegos

javier.cables00@gmail.com | +34 684 24 43 98 | Leganés, España

javiercables.net | [LinkedIn](#)

Objetivo Profesional

Desarrollador de videojuegos con más de un año de experiencia liderando proyectos de programación en entornos colaborativos. Busco crecer en la industria y explorar nuevos ambientes fuera del sector de los videojuegos, donde pueda tanto aplicar mi experiencia como seguir aprendiendo, con el objetivo de mejorar mis habilidades como programador.

Proyectos

javiercables.net

Programación y diseño desde cero de página web para utilizar como portfolio

What Happened To Earth?

Desarrollo de prototipo de videojuego que enseña a programar C#

Formación

Creación y Narración de Videojuegos

Universidad Francisco de Vitoria
Pozuelo, España
2019 – 2023

Technical Artist

Universidad Francisco de Vitoria
Pozuelo, España
2019 – 2023

Habilidades

Lenguajes de programación

C#, Lua, C++, HTML, CSS, JavaScript y Verse

Herramientas

Unity, Roblox Studio, Unreal Engine, UEFN, VSCode, Github, Photoshop

Idiomas

Español – Nativo
Inglés – C1

Experiencia

Playoffnations

Desarrollador de videojuegos | Madrid, España

Noviembre 2023 – Actualidad

- Liderazgo de la programación de dos proyectos de largo desarrollo, para las marcas Telefónica y McDonald's en Roblox.
- Responsable de la programación de proyecto de largo desarrollo, para la marca Kellogg's en Fortnite.
- Responsable de la programación y funcionalidad en cinco proyectos internos en Roblox, gestionando todo el desarrollo técnico, desde bases de datos y mecánicas del juego hasta la inteligencia artificial y sistemas de personalización, exceptuando el arte y modelado 3D.
- Roblox Studio | Lua
- Unreal Editor for Fortnite | Verse

Next Level Studio

Programador | Pozuelo, España

Marzo 2022 – Mayo 2023

- Desarrollo integral en el videojuego Caminos Legendarios para dispositivos móviles como parte de un equipo de cuatro programadores.
- Responsable de la programación y pruebas de software antes de la publicación final del producto.
- Participación activa en la presentación del producto junto al equipo de desarrollo en Ávila.
- Creación y desarrollo de 3 de los 6 capítulos del videojuego.
- Unity | C#

Electronic Arts

Estudiante de prácticas | Madrid, España

Octubre 2022 – Febrero 2023

- Desarrollo de prototipo universitario de videojuego en colaboración con un equipo de seis estudiantes.
- Coordinación y colaboración con otros cinco programadores, asegurando la cohesión del código y la estructura del proyecto.
- Desarrollo de la inteligencia artificial para enemigos.
- Participación en el desarrollo del sistema multijugador.
- Unreal Engine 5 | C++