



Luis Javier Moreno Rojas

DISEÑADOR Y DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS



+34 697 127 825



luisjamorevela@outlook.com



Calle Oscura, Yuncos



www.linkedin.com/in/lui14

Más información

Carnet de conducir - B
Vehículo propio

Idiomas

Castellano: Nativo

Inglés: B2 (Quality language in action - Certificado Cambridge)

Soft Skills

Buena comunicación
Capacidad de liderazgo
Gestión y trabajo de equipos
Resolución de problemas
Atención al cliente
Aprendizaje continuo
Flexibilidad ante cambios

Herramientas y Tecnologías

A continuación, muestro algunas de las herramientas y tecnologías que he aprendido a usar durante mi formación académica y proyectos:

- Unity
- Android Studio
- Java
- Python
- JavaScript/HTML/CSS
- RStudio
- C++
- C#
- GitHub
- SQL
- 3DS Max
- PhotoShop

Sobre mí

Joven, con ganas de aprender y amante de los videojuegos. Me defino como una persona trabajadora, comunicativa y empática que siempre busca dar su máximo potencial para crear las mejores experiencias posibles para el usuario.

Formación Académica

Bachillerato de ciencias - IES La Cañuela

2019 - 2021

Diseño y Desarrollo de Videojuegos - Universidad Rey Juan Carlos

2021 - 2025

Experiencia Laboral

INbodas - Camarero en "Los Rosales de Cubas"

Me aportó:

- Trabajo en equipo
- Experiencia de cara al público
- Atención al detalle
- Adaptabilidad

Proyectos

Desarrollo de un Juego Web Competitivo

En "Echoes of Xyphoria" tuve la responsabilidad de ser **Game Designer**. Fui el encargado de diseñar las mecánicas, dinámicas, narrativa, personajes y escenarios del juego. Además, participé como **UI Designer** creando las interfaces in-game. Actualmente el juego está disponible en Itchio. [Enlace](#)

Tecnologías utilizadas: Unity, 3ds Max, GitHub, Substance Painter, PhotoShop, Audacity y Visual Studio.

Desarrollo de un Juego para Dispositivos Móviles

En "Fall Of" tuve la responsabilidad de ser **Concept Artist**. Fui el encargado de diseñar los personajes. También tuve el rol de **Sound Engineer**. Actualmente el juego está en beta cerrada en PlayStore.

Tecnologías utilizadas: Unity, GitHub, PhotoShop, Audacity y Visual Studio.

Diseño de un Escenario 3D Animado

En este proyecto individual diseñé y modelé un escenario 3D con varias animaciones propias (manadas, controladores...). Además, diseñé y modelé un personaje 3D para ese escenario con varias animaciones propias como caminar, correr o atacar.

Tecnologías utilizadas: 3ds Max, PhotoShop, Substance Painter y Unity