



# Luis Javier Moreno Rojas

DISEÑADOR Y DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS



+34 697 127 825



luisjamorevela@outlook.com



Calle Oscura, Yuncos



[www.linkedin.com/in/lui14](https://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

**Puedes ver todos mis proyectos en mi portfolio**

<https://lsui14.github.io>