



¡Hola! Me llamo  
**Javier Moreno**  
 y soy Game Designer.

[javiermorenoheuer@gmail.com](mailto:javiermorenoheuer@gmail.com)

**(+34) 667 949 414**

[linkedin.com/in/javimohe](https://www.linkedin.com/in/javimohe)

[javimo.me](https://javimo.me)

Madrid, **ESPAÑA**

## educación

Universidad  
 Complutense de Madrid

Máster en

Diseño y Desarrollo  
 de Videojuegos

2019-2020

Universidad de Zaragoza  
 Grado en

Ingeniería en Diseño  
 Industrial y Desarrollo  
 de Producto

2015-2019

## idiomas

Inglés: Fluido (C1)

## logros



Asociación de Diseño  
 Industrial de Zaragoza

Exdirector y cofundador

## otros cursos

- Control de Calidad y Pruebas de Videojuegos, [Narratech Laboratories](#)
- Introducción al diseño narrativo para videojuegos, [Domestika](#)
- Desarrollo de juegos con Unreal Engine 4 de 0 a profesional, [Udemy](#)
- Animación de personajes en pixel art para videojuegos, [Domestika](#)

¡Hola! Me llamo Javier y trabajo como **Game Designer**. Disfruto participando en proyectos de cualquier género. Me encanta el **trabajo en equipo** y aspiro a construir el mejor ambiente de trabajo posible. Me considero una persona **empática y meticulosa**, con un especial compromiso por el detalle.

## experiencia profesional

**Starloop Studios** dic 2021 - presente

**Junior Game Designer**

Documentación y GDD, Diseño de mecánicas, sistemas y niveles de juego. Creación de prototipos y pantallas para UX/UI. Coordinación entre departamentos y apoyo a la producción.

**CONYCA** mayo - dic 2021

**Desarrollador VR**

Generación y optimización de modelos 3D mediante fotogrametría.

## experiencia no profesional

**Racoon of Doom** sept 2020 - presente

**Pixel artist, UI designer, level designer**

<https://autohit-games.itch.io/rod>

Diseño de interfaces de juego y elementos gráficos para la UI. Diseño de niveles de juego.

**Heart of the Geometry** mayo 2022 - present

**UI Designer**

<https://www.artstation.com/artwork/032ORY>

Diseño e implementación de elementos para la UI: inventario, menú de acceso rápido y HUD.

## game jams

<https://pitticli.itch.io/>

- GMTK Game Jam 2022
- Global Game Jam 2020, 2021 and 2022
- Great Spring Game Jam 2021
- Spain Game Devs Jam II 2021

## herramientas

- Unreal Engine 4, Unity
- Perforce, Git, C#
- Notion, Figma
- Jira, Trello, Drive
- Adobe Suite: PSD, IND, AI
- 3ds Max, Substance Painter
- Aseprite, Pyxel Edit
- SolidWorks, KeyShot

## habilidades

- #Comunicación
- #Trabajo en equipo
- #Empatía
- #Creatividad
- #Proactividad
- #Capacidad analítica