

IAN JOSÉ JIMÉNEZ FENOY

PROGRAMADOR DE VIDEOJUEGOS

Almería, España | ianjosejf@gmail.com | +34 622 81 57 48



RESUMEN

Desarrollador de videojuego con 2 años de exp. usando el motor Unity. Especializado en arquitecturas modulares con comunicaciones vía eventos/delegados, flujos asíncronos y patrón publisher-subscriber. Integración en Steam mediante Steamworks API (gestión de builds, configuración de AppID). Multiplayer con Unity Lobby/Relay (P2P, RPCs, sincronización).

EXPERIENCIA

Videjuegos creados de manera independiente:

- **Gnome Harvest (2D):** Este fue el primer juego que hice, hecho en 1.5 meses. Es un juego donde vas por diferentes niveles recolectando gnomos ocultos.
 - Usé POO (clases, herencia, polimorfismo) para estructurar el código.
- **Luz Interna (3D):** Después decidí aprender 3D y cree este proyecto. Un juego de exploración en una isla sin combate ni mecánicas comunes. Quería darle un toque diferente y personal, y que fuese más inmersivo con el sonido.
 - Diseñé un sistema de subir escaleras verticales, deslizamiento en pendientes y cambio de tamaño, con cámaras dinámicas (zoom, FOV).
- **Rush the Towers (3D):** Este es el último juego que he hecho. Inspirado en el juego "Kingdom Rush" pero alreves (Tower Offense), donde despliegas tus tropas, y destruyes las torre.
 - Programé las tropas con NavMeshAgent para moverse automáticamente al objetivo final, atacando torres en el camino si las detectan. Incluí límite de despliegue, récord de tiempo, habilidades de arrastrar y soltar, y traducción con Google Sheets.

Videjuegos en estudios independientes:

- **Iction Games - Nesphe VII (2D):** Este proyecto es un juego tipo "Metroidvania". Mi puesto era de programador, y me encargué de crear todas las funcionalidades de los enemigos y el inventario.
 - Animé e integré sprites de los artistas, empleando maquinas de estado (Animator) para enemigos y desarrollando comportamientos como patrulla, ataque, física y detección del jugador.

INFORMACIÓN ADICIONAL

- **Habilidades Técnicas:** C# (Avanzado), Unity (Avanzado), Blender (Básico), React (Intermedio)
- **Habilidades adicionales:**
 - Gestión de tareas con **Trello**: Organización y seguimiento de los proyectos.
 - Control de versiones con **Git** (uso de herramientas como SourceTree).
 - Desarrollo **Web**: Experiencia con tecnologías como React, Node.js y Firebase.
- **Idiomas:**
 - Español: nativo.
 - Inglés: Nivel básico (capacidad de lectura y comprensión técnica).
- **Disponibilidad:** Tiempo completo y Movilidad inmediata (Carnet B).