

Programador Unreal Engine | C++ y Blueprints

FRANCISCO JAVIER LEON PEREZ

CONTACTO

@ FRANCISCOJAVIERLEONPEREZZ@GMAIL.COM

+34 608 953 121

ISLAS CANARIAS

REEL PORTFOLIO



PERFIL PROFESIONAL

Desarrollador centrado en Unreal Engine con experiencia en Blueprints/C++, sistemas de gameplay, IA, UI, prototipado y desarrollo de herramientas. Dispuesto y con ganas de ampliar mis conocimientos en programación gráfica, shaders y HLSL.

CONOCIMIENTOS TÉCNICOS



Blueprints, C++, Sistemas de Gameplay, UI/UX, IA, DataTables, Replicación, Debugging, Prototipado.



C++, Debugging y Gestión de Proyectos.



Control de Versiones con Git, y GitHub Desktop (LFS configurado para proyectos de Unreal).



Comunicación en equipo y organización de tareas.

PROYECTOS



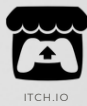
The Last Nightmare - En Desarrollo (2026)

Prototipo de terror cooperativo para 4 jugadores centrado en jugabilidad multijugador, gestión de inventario, objetos interactivos, objetivos basados en trabajo en equipo y sistemas de gameplay.



Take Care (of me) - Proyecto Final (2025)

Publicado en Steam como parte de un proyecto grupal. Responsable de la programación e implementación de sistemas técnicos.



York's Pizza Express - Vertical Slice (2024)

Diseñado y programado todo el Gameplay/UI utilizando Blueprints

FORMACIÓN

Técnico Superior en Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos (2023-2025)

CIFP Felo Monzón Grau-Bassas, Las Palmas de Gran Canaria (2023 - 2025)

Unreal Engine 5 - Blueprints Multiplayer Crash Course

Enfocado en lógica de replicación y sistemas online (Udemy 2025)

Unreal Engine 5 - C++ Game Development

Centrado en la integración de C++ con Blueprints y sistemas de gameplay en Unreal.

Nivel de Inglés: B1 Preliminary (PET) - Intermedio

EXPERIENCIA

Technical Designer - Moonmana 2025)

Desarrollo de Prototipos - SparklingTech (2025)