



JUAN ANDRÉS MAYORCA

TECHNICAL GAME DESIGNER

Diseñador de Videojuegos con 5 años de experiencia en programación. Especializado en resolución de problemas, prototipado ágil e iteración rápida. Me esfuerzo por mantener una visión integral del proyecto y colaborar de forma efectiva con equipos multidisciplinarios. Disponible para incorporación inmediata y con total disposición para reubicarme.

IDIOMAS

- Español - Nativo
- Ingles - C1

EDUCACIÓN

ESAT Valencia
2023-2025
HND in Game Design

SKILLS

- C++ y C
- C# y GDScript
- Visual Scripting (Blueprints)
- Perforce
- Unreal Engine
- Unity
- Godot
- Python y LUA

SOFT-SKILLS

- Comunicación
- Resolución de Problemas
- Trabajo en Equipo
- Adaptabilidad

HOBBIES

- Leer
- Escalar
- Cafe
- Bicicleta
- E-Sports
- Videojuegos



[Linkedin.com/in/b00le4n](https://www.linkedin.com/in/b00le4n)



JuanMayorca.Dev@gmail.com



www.b00le4n.dev

EXPERIENCIA

Inside the Crow's Nest
Crimson Covenant
Sept 2024 - Julio 2025
Diseñador de Juegos

Como proyecto final de carrera en la ESAT se desarrollo **Inside the Crow's Nest**, un juego de Horror y Supervivencia con cámara fija inspirado por clásicos del genero como Resident Evil. El Equipo de desarrollo consiste en 3 diseñadores, 6 artistas y 6 programadores y fue desarrollado en Unreal Engine 5.4.4.

Mis Responsabilidades como diseñador en este proyecto incluyen:

- Desarrollo de documentos técnicos como un GDD, para comunicar efectivamente el diseño del juego a los otros miembros del equipo.
- Diseño y implementación del primer nivel del juego (Las Mazmorras). Incluye Layout, Gray-Boxing, Implementación de Gameplay y QA
- Contribuí a la planificación del desarrollo, asegurando que las tareas se cumplan a tiempo y sean reportadas a los productores.
- Junto a alumnos de Berklee College of Music, se desarrollo la musica y sonido del juego priorizando una experiencia inmersiva.

Detonation Sequence
Proyecto Personal
2025

Detonation Sequence is a personal project developed in Puzzle Script.

Detonation Sequence es una reinterpretación del clásico estilo Sokoban, donde el objetivo es detonar correctamente todos los explosivos del nivel. El diseño se centra en la resolución lógica de problemas y la planificación precisa de movimientos.

El juego fue presentado en la edición de abril del **Thinky Third Thursday**, un evento mensual dedicado a juegos de lógica y diseño inteligente.

HateF#ck
Global Game Jam 2020
2020

HateF#ck es un pequeño proyecto de Jam desarrollado en Pico-8 por un equipo de 3 personas.

El juego es un Bullet-Hell que consiste en reparar la una relación disfuncional consiguiendo los puntos positivos de la relación. El proyecto gano el tercer lugar en la sede de BUAS en Breda, Holanda.

Durante este proyecto mis responsabilidades incluyeron:

- Implementación del sistema de instanciación y colisión de los proyectiles y el movimiento del Jugador.
- Desarrollo y implementación del sistema de insultos.

Mielikki
Breda University Project
Abril 2024 - Junio 2025
Programador de Juego

- Desarrollado en Unreal Engine 4.26.
- El equipo consiste en 8 personas, con 2 programadores, 2 diseñadores y 4 artistas y se desarrollo durante 6 semanas.
- Forme parte del equipo de concepto original (3 personas). Después de que el concepto fue aprobado mis responsabilidades incluyeron el desarrollo de las acciones del jugador, y la implementación de una zona que se cierra y descolorando y quitando la vida del jugador.

REFERENCIAS DISPONIBLES SI SE REQUIEREN