

Alejandro Castillo Prieto

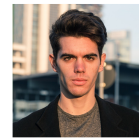
Desarrollador de Videojuegos Junior

Madrid, Spain
alex.castillo@gmail.com

+34 645 782 319

linkedin.com/in/alexcastillogamedev

alexcastillo.itch.io



Graduado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universitat Jaume I con nota media de **8,0/10**. Realicé **prácticas de 5 meses en MercurySteam** donde implementé sistemas de IA para **3 tipos de enemigos** y optimicé el rendimiento de la build de consola en un **25%**. Experiencia con Unreal Engine 5, C++, Unity y C#. Juego indie publicado en itch.io con más de **2.400 descargas**.

Experiencia

Becario de Programación Gameplay, MercurySteam, Madrid

Ene 2025 – May 2025

Incorporación al equipo de gameplay programming en un proyecto AAA desarrollado con Unreal Engine 5.

- Implementé sistemas de **IA para 3 tipos de enemigos** (patrulla, persecución, combate) utilizando árboles de comportamiento en Unreal Engine 5
- Optimicé el rendimiento de la build de consola, reduciendo el frame time en un **25%** mediante profiling y reestructuración de **12 blueprints** críticos
- Corregí **15 bugs críticos** reportados por el equipo de QA en las builds semanales, cumpliendo los plazos de cada milestone
- Participé en **8 sesiones de code review** semanales con programadores senior, integrando feedback en el flujo de trabajo con Perforce

Formación

Título y especialidad, Universitat Jaume I (UJI), Castellón

Sept 2021 – Jun 2025

Nota media: **8,0/10**. TFG: desarrollo de un sistema de generación procedimental de dungeons para un RPG en Unreal Engine, calificado con **Sobresaliente (9,1)**.

- Especialización en Programación y Motores de Juego
- Proyecto de equipo: juego de plataformas 3D desarrollado en **4 meses** por un equipo de **6 personas**, presentado en el showcase anual de la UJI

Habilidades

Unreal Engine 5 (Blueprints, C++) • Unity (C#) • C++ (programación de sistemas y gameplay) • IA para videojuegos (árboles de comportamiento, FSM) • Optimización de rendimiento y profiling • Control de versiones (Git, Perforce) • Programación orientada a objetos • Física y colisiones en motores de juego • JIRA y metodologías ágiles (Scrum) • Diseño de niveles y prototipado

Idiomas

Español (nativo) • Inglés (C1 - Cambridge Advanced)

Proyectos

Juego de acción y exploración 2D desarrollado en Unity durante 3 meses en solitario.

- Publicado en itch.io con más de **2.400 descargas** y una valoración media de **4,2/5**
- Ganador del **premio a la mejor mecánica** en la Global Game Jam Castellón 2024 entre **18 equipos** participantes