

# Martín do Río Rico

📍 A Coruña, Spain   ✉ mdoriorico@gmail.com   ☎ 654 85 60 27   in Martín do Río Rico   🌐 Meleagrista

## Experiencia

**Ingeniero de Investigación y Desarrollo**  
*ITG Centro Tecnológico*

*Abr 2024 – presente*  
*A Coruña, España*

- Desarrollo de un asistente de chat para facilitar el acceso a datos de diferentes artículos para comerciales.
- Desarrollo de una herramienta interna de evaluación de respuestas generadas con modelos de lenguaje, a través de métricas clásicas de extracción de información y LLM-as-a-judge.
- Contribución a la mejora del producto del agente *Generación Aumentada por Recuperación* (RAG), implementando integraciones con diversas fuentes documentales y bases de datos.

## Educación

**Universidad de A Coruña**  
*Grado en Ingeniería Informática con mención en Computación*

*Oct 2020 – Sep 2024*

- Nota media: 8.2975
- Participación en el Programa de Grado Bilingüe en Inglés.
- Cursado un año académico en la Università degli Studi di Milano (Italia).
- Matrícula de Honor en el Trabajo de Fin de Grado.

## Proyectos

**Made In The Abyss**

[\*drive.google.com/drive/folders\*](https://drive.google.com/drive/folders/) [!\[\]\(95b425611cbd2b8716a140cf67c81822\_img.jpg\)](#)

- Desarrollo de un prototipo funcional de un juego roguelike 2D multijugador con vista lateral, con mapas generados proceduralmente y enemigos con distintos comportamientos, además del diseño de un plan para su financiamiento y comercialización, junto con la creación de todos los assets.
- **Herramientas Utilizadas:** Unity, C#, PhotoShop, CapCut, Replica.

**Sunward Break 2D**

[\*drive.google.com/drive/folders\*](https://drive.google.com/drive/folders/) [!\[\]\(3342c215b2a8b663596a81468d5dc314\_img.jpg\)](#)

- Desarrollo de un juego individual de obstáculos y sigilo 2D con vista top-down, implementando mecánicas de conos de visión y patrones de comportamiento para diferentes NPCs.
- **Herramientas Utilizadas:** Python, PyGame, Tiled.

**Sunward Break 3D Heat Gale**

[\*drive.google.com/drive/folders\*](https://drive.google.com/drive/folders/) [!\[\]\(19d44b37fb4fa155bf9d60c77a3d3cb2\_img.jpg\)](#)

- Desarrollo de un juego shooter PvE de plataformas 3D individual, con mecánicas de movimiento enfocadas en la velocidad.
- **Herramientas Utilizadas:** Unity, C#, Blender.

## Competencias Técnicas

**Lenguajes de Programación:**

- **Avanzado:** Python
- **Intermedio:** C#, Java
- **Básico:** C, C++, OCaml, JavaScript, SQL, HTML, CSS

**Herramientas y Tecnologías:**

- **Motores de Juego:** Unity, Pygame
- **Control de Versiones:** Git, GitLab, GitHub
- **Gráficos y Diseño:** Blender, Photoshop, GIMP
- **Motores de Renderizado:** OpenGL
- **Integración y Despliegue:** Docker

**Idiomas:**

- **Español:** Nativo
- **Inglés:** C1 (Avanzado)

**Áreas de interés**

---

**Procesamiento de Lenguaje Natural (NLP):** Enfocado en la investigación y desarrollo de modelos de lenguaje y sus aplicaciones a diferentes campos.

- Conocimiento sólido de conceptos clave como *Modelos de Lenguaje Grandes* (LLM) y *Modelos de Embedding*, con experiencia práctica en su implementación y aplicación.
- Participación en el desarrollo de sistemas de análisis de intenciones como parte del flujo de toma de decisiones en agentes conversacionales.

**Machine Learning:** Interesado en el potencial del entrenamiento de redes neuronales como herramienta predictiva.

- Experiencia práctica en el desarrollo de aplicaciones que utilizan modelos de aprendizaje profundo para la clasificación de imágenes y la predicción de respuestas de usuario.