



# Pablo Fernández

## DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS

### Educación

(2019-2023)

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**

*Grado en Desarrollo de Videojuegos*

**UDEMY**

*Unreal Engine 5 C++: The Ultimate Game Developer Course*

### Habilidades

- Programación en C++, C, C#, Java, Python y Javascript
- Experiencia en Unity 3D y Unreal Engine 5
- Conocimientos básicos en Bases de Datos, Big Data, Ciberseguridad, Aplicaciones Web y Linux
- Experiencia sistemas de control de versiones (Git)
- Buena comunicación, trabajo en equipo y aprendizaje rápido

### Experiencia

- Desde Marzo de 2024 hasta la actualidad como Desarrollador C++ en Euromar Technology/Siemens

### Proyectos

Entre los proyectos a destacar se encuentran:

- Motor y editor de videojuegos 2D para no programadores. Proyecto desarrollado para mi TFG en el que me encargué del motor, escrito en C++. Enlace al repositorio:

[Shy Engine](#)

- Videojuego survival shooter scroller 2D llamado DOME. Enlace al repositorio:

[DOME](#)

Más información sobre mis proyectos en mi portfolio:

[Portfolio](#)

### Perfil

Graduado en el Grado en Desarrollo de Videojuegos de la UCM. Mi objetivo es el sector de los videojuegos pero puedo adaptarme y aprender cualquier tecnología.

- Carné de conducir tipo B.
- Nota TFG: 9,5
- Inglés C1 Advanced.

### Contacto



675 45 63 62



pablofa01@gmail.com



<https://github.com/PabloFernandezAI01>



Las Rosas, Madrid 28017