



PABLO RODRÍGUEZ-BOBADA GARCÍA-MUÑOZ

Programador

Especializado en el desarrollo de videojuegos.

PERFIL

Desarrollador de videojuegos graduado en la Universidad Complutense de Madrid, donde he participado con diferentes equipos en el desarrollo de diferentes aplicaciones, herramientas y juegos para PC, móviles y PS4.

Busco plaza donde aportar mis habilidades de programación y seguir aprendiendo, principalmente en el ámbito de los videojuegos, aunque estoy abierto a explorar otros puestos.

Tengo flexibilidad para trasladarme al lugar de trabajo o para trabajar en remoto.

CONTACTO

E-MAIL: pablorbmg@gmail.com

TELÉFONO: 685 53 86 32

PORTFOLIO:

<https://pablorbmg.github.io/>

LINKEDIN:

www.linkedin.com/in/pabloRBGM

GITHUB:

<https://github.com/PabloRBGM>

IDIOMAS

Español – Nativo

Inglés – Competencia Profesional

FORMACIÓN

Grado en Desarrollo de Videojuegos, Universidad Complutense de Madrid

Septiembre 2018 – Junio 2022

English Level 2 in ESOL International (First), University of Cambridge

Septiembre 2016 – Agosto 2018

Grade A, demostrando un nivel de C1

Bachillerato de ciencias tecnológico, I.E.S. Ojos del Guadiana

Septiembre 2016 – Junio 2018

APTITUDES Y HABILIDADES

Programación

- Uso principal de C++ y C#, además de un uso más básico de C, Java, Python, LUA y Javascript.
- Manejo amplio del motor de videojuegos Unity, y del UnrealEngine, de una forma más básica.
- Diseño y desarrollo de aplicaciones extensibles y reutilizables.
- Diseño y desarrollo de aplicaciones multiplataforma y multihilo.
- Programación a bajo nivel en PS4.
- Programación de aplicaciones en realidad aumentada y realidad virtual.

Diseño

- Planteamiento e implementación de la parte lógica (mecánicas) en videojuegos.
- Diseño e implementación de UI.

Gestión

- Uso de metodologías ágiles para el desarrollo, como Pair Programming y SCRUM.
- Amplio uso de sistemas de control de versiones, principalmente GIT.
- Uso de software de gestión de proyectos, como PivotalTracker.
- Desarrollo de software iterativo e incremental: planificación, fijación de objetivos, desarrollo y pruebas.

Arte

- Manejo básico de Photoshop.
- Manejo básico de Blender.