


PABLO LARIO


Programador de Videojuegos

+34 601 366 273

pablo.lario02@gmail.com

Albacete, España (disponible para relocalización)

 [Perfil de Github](#)

 [Web Personal](#)

 [Perfil de Linkedin](#)

 [Perfil de Itch.io](#)

EDUCACIÓN

Grado en Ingeniería Informática

Especialidad en ciencias de la computación.

Universidad de Castilla-La Mancha

Septiembre 2019 - Febrero 2024

- **Matrícula de honor** en primero en la asignatura de Programación I.

HABILIDADES TÉCNICAS

Lenguajes de programación

Avanzado

- C#
- Python
- Java

Básico

- C / C++
- TypeScript
- Haskell

Motores de videojuegos

Avanzado

- Unity

Básico

- Unreal Engine 5

Tecnologías

Avanzado

- Git
- Notion
- SpringBoot
- Jira
- SQL

Básico

- OpenGL
- SDL2
- HLSL
- Elasticsearch

IDIOMAS

- Español
 - Nativo
- Inglés
 - B2, certificado EOI, Albacete, 2017

PROYECTOS PERSONALES

Los proyectos más importantes que he realizado se pueden encontrar aquí:

 <https://thelario.github.io>

EXPERIENCIA LABORAL

Softtek

INGENIERO DE SOFTWARE JUNIOR

Febrero 2023 - Actualidad

- Procesamiento e indexación de datos con **Elasticsearch**.
- Desarrollo backend con **Java, Spring Boot y SQL**.
- Desarrollo de un script de **Python** para automatizar la creación de **microservicios**.
- Desarrollo frontend con **Vue.js y TypeScript**.
- Tests unitarios con **Mockito y Junit 5**.

Autónomo

DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS INDIE

Mayo 2022 - Junio 2023

- Desarrollo y publicación de **Project Romboid**, mi primer juego comercial como desarrollador de videojuegos. Project Romboid es un juego **2D arcade roguelite** en el que los jugadores deben sobrevivir oleadas de enemigos cada vez más difíciles combinando poderosos objetos.
- El juego ha sido desarrollado con **Unity y C#**.

 [Project Romboid en Steam](#)

Universidad de Castilla-La Mancha

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Junio 2023 - Febrero 2024

- Desarrollo de mi trabajo de fin de grado titulado **“Análisis comparativo de la POO y la POD enfocado al desarrollo de videojuegos con Unity y Unity DOTS”**. En este proyecto se han desarrollado varios prototipos siguiendo ambos paradigmas de programación y posteriormente se han comparado los rendimientos obtenidos por ambos.
- El proyecto se ha desarrollado con **Unity, Unity DOTS and C#**.

 [Código del proyecto en Github](#)