



Mario Rojas Rodríguez

Fecha de nacimiento: 06/04/2001 | **Nacionalidad:** Española |

Género: Masculino | mariomgmp10@gmail.com |

<https://bedfastgit.github.io/bedfast-bld-website/index.html> |

https://www.instagram.com/bedfast_bld/ |

www.linkedin.com/in/mario-rojas-rodríguez-45a0061aa |

Whatsapp Messenger: 609400125

Sobre mí:

Soy un técnico superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos interactivos entusiasta del mundo del Hardware de PC. A lo largo de los últimos años he adquirido de forma autodidacta conocimientos sobre montaje, mantenimiento, resolución de problemas, selección de piezas y configuración de BIOS y software (instalación de SO, herramientas, undervolting, etc).

Tengo experiencia en el montaje de equipos de diversas características, socket 115x o AM4, marca y ensambladora de la tarjeta gráfica, refrigeración por aire y líquida AIO, factor de forma ATX, micro ATX o mini ITX, etc.

● EXPERIENCIA LABORAL

15/03/2021 – 18/06/2021 – Madrid, España

PROGRAMADOR JUNIOR (FCT) – ISOSTOPY SL

- AR Foundation en Unity 3D para el desarrollo de una aplicación móvil multiplataforma haciendo uso de realidad aumentada para mostrar un entorno 3D integrado.
- Spark AR Studio para la creación de filtros de Facebook e Instagram, enfocándose principalmente en una serie de capas 2D que, mediante el uso de animaciones propias del engine junto con Adobe AfterEffects, crea un efecto de tunel y tridimensionalidad.
- Testeo y control de calidad de las distintas aplicaciones y filtros.
- Enfrentar problemas técnicos y limitaciones de las distintas herramientas y plataformas.

● PUBLICACIONES

Gure (TFC)

Trabajo de fin de ciclo - Videojuego

<https://teamgure.itch.io/gure> – 2021

Gure es un videojuego de puzzles en primera persona desarrollado en Unity3D por un equipo de 3 personas con los siguientes roles:

- Katherine Defaz: concept art, 2D art, 3D art.
- Lara Redondo: diseño de puzzles, 3D art, rigging y animación.
- Mario Rojas: diseño de gameplay y puzzles, programación.

Este proyecto está publicado en itch.io y está disponible a día de hoy.

● EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

21/09/2021 – 21/02/2022 – Madrid, España

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS – ESNE

Primer semestre en materias de 1er - 3er curso.

esne.es

esne.es

09/2017 – 06/2019

BACHILLERATO TECNOLÓGICO – IES Montes de Toledo

● AFICIONES E INTERESES

Entusiasta de PC

Mi pasión es el mundo del Hardware de PC y, por ello, sigo al día las noticias para estar al tanto de todas las novedades, lanzamientos en el horizonte y las mejores opciones dependiendo del tipo de uso. En esto último me ha sido de gran ayuda mi formación, ya que he adquirido competencias en un amplio abanico de herramientas de software, usadas en muchos más campos que el desarrollo de videojuegos (diseño gráfico, animación, render para productos publicitarios, rigging, edición de video, entre otros); de modo que soy capaz de configurar un PC óptimo para cualquiera de estos usos concretos, pudiendo ofrecer una configuración específica para animadores o editores de video freelance, algo muy común en la industria, así como para estudiantes de dichas disciplinas.

Sigo mejorando y ampliando mis conocimientos y habilidades cada día, montando PC's, investigando, diagnosticando problemas y viendo como otros profesionales lo hacen; en definitiva, haciendo lo que me gusta y ayudando a aquellos que puedo con sus problemas y dudas en este ámbito.

Además he creado una cuenta pública de instagram donde comparto algunos de mis mejores trabajos así como algunos productos que voy adquiriendo además de set ups. Dejo abajo el enlace por si están interesados, un saludo.

@bedfast_bld

https://www.instagram.com/bedfast_bld/

● COMPETENCIAS DE IDIOMAS

Lengua(s) materna(s): **ESPAÑOL**

Otro(s) idioma(s):

	COMPRENSIÓN		EXPRESIÓN ORAL		EXPRESIÓN ESCRITA
	Comprensión auditiva	Comprensión lectora	Producción oral	Interacción oral	
INGLÉS	B2	C1	B2	B2	B2

Niveles: A1 y A2 (usuario básico), B1 y B2 (usuario independiente), C1 y C2 (usuario competente)

● COMPETENCIAS DIGITALES

Unity 2D/3D | Visual C - Visual Studio | Adobe Premiere, Adobe Photoshop | Adobe AfterEffects | 3DS Max | Substance Painter | zBrush | Marmoset Toolbag | AMD Ryzen Master | MSI Afterburner | CPU-Z | Hardware PC Benchmarks and Utilities (3DMarks, Cinebench, Intel XTU, Furmark etc) | HWMonitor | hwinfo