

Proyectos

Quack Engine - C++ - ⚙️ - 🖥️

Enero - Mayo 2021

- Participación en el diseño y desarrollo de un motor con una estructura a datos siguiendo un patrón de diseño Entity-Component-System con factorías, con soporte para realizar los archivos de datos (niveles, opciones, etc) en Lua.
- Librerías utilizadas: Ogre3D (renderizado), CEGUI (UI), FMOD (sonido), Bullet (físicas) y LuaBridge (soporte de scripting en Lua para C++).
- Videjuego de demostración: The Hallway. Participación en el diseño de mecánicas e implementación de las mismas (linterna, generación aleatoria del laberinto) y en la integración de assets desde Blender3D a Ogre3D.

Videjuegos en 🎮: Wizara, FacunDOOM, AKELA ROCK - C# - 🎮 - 🖥️

Mayo '19; Marzo '23; Diciembre '24

- Wizara es un videjuego de plataformas y acción en 2D. Rol de programador y diseñador principal de niveles - creado un sistema eficiente de gestión de salas y entidades, multitud de mecánicas de movimiento y acción para el jugador y enemigos.
- FacunDOOM es un FPS con estilo retro y sistema de renderizado de sprite-stacking para los enemigos. Participación principal en el diseño e implementación del sistema de gestión de armas, shaders, gestión de audio, rachas de puntos y scoreboard. Realizado en 48 horas en una Game Jam.
- AKELA ROCK es un videjuego de habilidad y ritmo realizado para la Game Jam Cultura Abierta 2024. Hecha integración con FMOD e implementados todos los sistemas y efectos visuales dependientes del pulso de la banda sonora original.

Nonograma - 🎮 - 🎮 - 🖥️

Septiembre - Diciembre 2022

- Implementada una abstracción multiplataforma (PC y Android) para separar llamadas a la API de la lógica mediante módulos de Android Studio.
- Versión de Android mejorada con más funcionalidades que en PC: selección de niveles predefinidos (no sólo aleatorios), progresión con obtención de paletas visuales.
- Principal diseñador de las clases para gestionar los diferentes apartados del motor en PC y Android: bucle para el ciclo de vida de la app, funcionalidades de renderizado y dibujado en pantalla, recepción de entrada, sonido.

Duck Hunt Clone - C++ - 🎮 - 🖥️

Septiembre - Diciembre 2022

- Implementada una abstracción multiplataforma (PC y PS4) para separar llamadas a la API de la lógica utilizando un proyecto en Visual Studio para cada una de las plataformas.
- Abstracción de la plataforma PC utilizando SDL2, con independencia de las funcionalidades para renderizado de sprites, funcionalidades núcleo de SDL y entrada (teclado, ratón y gamepad).
- Videjuego implementado utilizando hebras de ejecución diferentes sincronizadas para renderizado y lógica.

Experiencia laboral

Golden Soft S.L.

PROGRAMADOR

Madrid, España

Febrero 2024 - Actualidad

- Programador en el proyecto Golden.NET, software de gestión destinado a PYMES y autónomos.
- Visual Basic.NET, SQL (T-SQL, Access SQL).
- Integración de modelos de hacienda, contacto con clientes para la resolución de incidencias y desarrollo de mejoras y nuevas funcionalidades.

SOTEC Consulting S.L.

TÉCNICO DE OPERACIONES

Madrid, España

Octubre 2023 - Febrero 2024

- Desarrollo Front-end, Back-end y manejo de bases de datos en aplicaciones web.
- Testing y detección de errores. Elaboración de informes y memorias técnicas.
- Depuración y optimización de código.
- Metodologías SCRUM y Kanban.

Competencias

Programación	C++, C#, VB.Net, SQL, ASP.NET, C, Python, Java, Javascript, GDScript, Lua, GLSL, HTML, CSS
Librerías y Software	Unity, Unreal Engine, Godot, SDL2, Nvidia Physx, Vuforia AR, SteamVR, OpenGL, Ogre3D, Blender 3D, Microsoft SQL Server,
Plataformas	Windows, HTML5, Native PS4 (C++), Android
Experiencia trabajando con	Scrum, Github, Agile
Idiomas	Español (nativo), Inglés (B2)

Educación

Grado en Desarrollo de Videjuegos - Universidad Complutense de Madrid

Madrid, España

Sep. 2018 - Actualidad

- Realizando actualmente TFG sobre la creación de una herramienta para la categorización y preservación de archivos de guardado de videjuegos.

Reconocimientos

- | | | |
|------|--|--------|
| 2025 | Exposición en OXO Madrid y galardonado (AKELA ROCK), Game Jam Cultura Abierta 2024 | Madrid |
| 2023 | 4º puesto y mención honorífica, ComJamOn 2023 | Madrid |
| 2019 | Ganador, Aurigae Cashware Gamejam | Madrid |

Jorge Bello

✉ jbopp.dev@gmail.com | 📞 (+34) 669-842-188 | 🌐 jorge-bello-martin | 📺 jorgbell | 🏠 jorgbell.github.io/portfolio | 🎮 itch

Projects

Quack Engine - C++ - ⚙️ - 🖥️

January - May 2021

- Participated in the design and development of an engine with a data-driven structure following an Entity-Component-System design pattern with factories, supporting data file creation (levels, options, etc.) in Lua.
- Libraries used: Ogre3D (rendering), CEGUI (UI), FMOD (audio), Bullet (physics), and LuaBridge (Lua scripting support for C++).
- Demo game: The Hallway. Contributed to mechanic design and implementation (flashlight, random maze generation) and asset integration from Blender3D to Ogre3D.

Games in 🎮: Wizara, FacunDOOM, AKELA ROCK - C# - 🎮 - 🖥️

May '19; March '23; December '24

- Wizara is a 2D action-platformer. Role as lead programmer and level designer - developed an efficient room and entity management system, multiple movement and action mechanics for the player and enemies.
- FacunDOOM is a retro-style FPS with a sprite-stacking rendering system for enemies. Led the design and implementation of the weapon management system, shaders, audio management, score streaks, and scoreboard. Created in 48 hours for a Game Jam.
- AKELA ROCK is a rhythm-based skill game developed for the Open Culture Game Jam 2024. Integrated FMOD and implemented all systems and visual effects synchronized with the original soundtrack's pulse.

Nonogram - 🎮 - 🎮 - 🖥️ - 📱

September - December 2022

- Implemented a cross-platform abstraction (PC and Android) to separate API calls from game logic using Android Studio modules.
- Enhanced Android version with additional features: predefined level selection (not just random ones), progression system with unlockable visual palettes.
- Lead designer of the core classes managing different engine components for PC and Android: application lifecycle loop, rendering and drawing functionalities, input handling, and audio.

Duck Hunt Clone - C++ - 🎮 - 🖥️ - 📱

September - December 2022

- Developed a cross-platform abstraction (PC and PS4) to separate API calls from game logic using a Visual Studio project for each platform.
- Abstracted the PC platform using SDL2, making rendering, core SDL functionalities, and input handling (keyboard, mouse, and gamepad) independent.
- Implemented the game using separate synchronized execution threads for rendering and logic.

Work Experience

Golden Soft S.L.

PROGRAMMER

Madrid, España

February 2024 - Present

- Development in a desktop application related to accounting, payroll and billing.
- Visual Basic.NET, SQL (T-SQL, Access SQL).
- Integration of finance management features, contact with clients to resolve tickets, development of improvements and new functionalities.

SOTEC Consulting S.L.

OPERATIONS TECHNICIAN

Madrid, Spain

October 2023 - February 2024

- Front-end and back-end development, and database management in web applications.
- Testing and error detection. Preparation of technical reports and documentation.
- Code debugging and optimization.
- SCRUM and Kanban methodologies.

Skills

Programming	C++, C#, VB.Net, SQL, ASP.NET, C, Python, Java, JavaScript, GDScript, Lua, GLSL, HTML, CSS
Libraries & Software	Unity, Unreal Engine, Godot, SDL2, Nvidia PhysX, Vuforia AR, SteamVR, OpenGL, Ogre3D, Blender 3D, Microsoft SQL Server
Platforms	Windows, HTML5, Native PS4 (C++), Android
Experience working with	Scrum, GitHub, Agile
Languages	Spanish (Native), English (B2)

Education

Game Development Degree - Universidad Complutense de Madrid

Madrid, Spain

Sep. 2018 - Present

- Currently working on a Bachelor's Thesis (TFG) about the creation of a tool for the categorization and preservation of video game save files.

Awards & Recognitions

- | | | |
|------|---|--------|
| 2025 | Exhibited at OXO Madrid and awarded (AKELA ROCK) , Game Jam Cultura Abierta 2024 | Madrid |
| 2023 | 4th place and honorary mention , ComJamOn 2023 | Madrid |
| 2019 | Winner , Aurigae Cashware Game Jam | Madrid |