

# Jorge Bello

☎ (+34) 669-842-188 | ✉ jbopp.dev@gmail.com | 🏠 jbopp.itch.io | 📺 jorgbell | 🌐 jorge-bello-martin | 🐦 @jbopp

## Skills

<b>Programming Languages</b>	C++, C#, C, Python, Java, Javascript, Lua, GLSL
<b>Libraries and Software</b>	Unity, SDL2, Nvidia Physx, Vuforia AR, SteamVR, OpenGL, Ogre3D, Unreal Engine 4, Blender 3D, Adobe Photoshop
<b>Platforms</b>	Windows, Native PS4 (C++), Android
<b>Work methodologies</b>	Scrum, Git, Agile, Github, Version Control
<b>Languages</b>	Spanish (native), English (B2)

## Education

### UCM(Universidad Complutense de Madrid)

Madrid, Spain

GRADO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Sep. 2018 - Present

- Expected completion in September 2023, currently working on final degree project (TFG)

## Projects

### Game User Research Helper for Unity

September 2023

GUR HELPER TOOL IN UNITY GAME DEVELOPMENT

- Currently developing a Unity tool that simplifies the implementation of user testing (questionnaires and/or telemetry) in game development projects.
- Based on extensive research conducted as part of a final degree project on the current state and implementation of user testing in the video game industry.

### Quack Engine

May 2021

2D AND 3D GAME ENGINE IN C++

- Designed and developed a data-oriented game engine following the Entity-Component-System design pattern, with support for data files (levels, options, etc.) in Lua. Integration and abstraction of the following libraries: Ogre3D, CEGUI, FMOD, Bullet, and LuaBridge.
- Created two demo video games: The Hallway (first-person horror game where players must escape from a procedurally generated maze) and Splash Showdown (simple game where players control a rubber duck functioning as a tank).

### Wizara, FACUNDOOM

May 2019, March 2023

VIDEOGAMES DEVELOPED IN UNITY

- Wizara is a Metroidvania-style video game with action, platforming and puzzle elements. It features an efficient room and entities management and a multitude of movement and action mechanics for the player and enemies. Served as lead level designer.
- FACUNDOOM is a retro-style 3D shooter for PC and web browsers (WEBGL) developed during the ComJamOn 2023 Game Jam. It achieved fourth place and an honorable mention in the competition.
- In addition to these videogames, I also have experience creating demos and prototypes with Unity using SteamVR, Vuforia AR and FMOD.

### Mortis Causa

May 2020

VIDEO GAME

- Narrative and investigation "point & click" video game, developed using C++ and SDL2 library. It follows an ECS pattern and an abstraction of the SDL2 API to separate it from the game logic.
- I directly participated in the creation of sprites and the composition of the soundtrack.

### Nonograma

December 2022

VIDEO GAME FOR ANDROID AND PC.

- Small version of the famous "Nonograms" game that was developed using Java and Android Studio.
- Implemented a multiplatform abstraction to separate the game engine and the game logic, allowing for the same logic to be compiled for desktop and Android devices. Additionally, I also implemented an advanced version of the game engine and also the game itself that was focused on the Android version.

## Honors & Awards

2019 **Ganador**, Aurigae Cashware Gamejam

Madrid

2023 **4th place and honorary mention**, ComJamOn 2023

Madrid

# Jorge Bello

☎ (+34) 669-842-188 | ✉ jbopp.dev@gmail.com | 🏠 jbopp.it.ch.io | 📺 jorgbell | 🌐 jorge-bello-martin | 🐦 @jbopp

## Competencias

<b>Programación</b>	C++, C#, C, Python, Java, Javascript, Lua, GLSL
<b>Librerías y Software</b>	Unity, SDL2, Nvidia Physx, Vuforia AR, SteamVR, OpenGL, Ogre3D, Unreal Engine 4, Blender 3D, Adobe Photoshop
<b>Plataformas</b>	Windows, Native PS4 (C++), Android
<b>Metodologías de trabajo</b>	Scrum, Git, Agile, Github, Version Control
<b>Idiomas</b>	Español (nativo), Inglés (B2)

## Educación

### UCM(Universidad Complutense de Madrid)

Madrid, España

GRADO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Sep. 2018 - Actualidad

- Prevista finalización en septiembre de 2023, realizando actualmente TFG

## Proyectos

### Game User Research Helper for Unity

Septiembre 2023

HERRAMIENTA PARA FACILITAR EL GUR EN LOS DESARROLLOS CON UNITY

- Herramienta para Unity actualmente en desarrollo que permite facilitar la implementación de pruebas de usuario (cuestionarios y/o telemetría) en los proyectos.
- Apoyado en una amplia investigación en forma de TFG acerca de la realización y estado actual de las pruebas de usuario en la industria del videojuego.

### Quack Engine

Mayo 2021

MOTOR DE VIDEOJUEGOS 2D Y 3D EN C++

- Diseño y desarrollo de un motor orientado a datos siguiendo un patrón de diseño Entity-Component-System, con soporte para realizar los archivos de datos (niveles, opciones, etc) en Lua. Implementación integrando y abstrayendo las librerías: Ogre3D, CEGUI, FMOD, Bullet y LuaBridge.
- Desarrollados además dos videojuegos de demostración: The Hallway (videojuego de terror en primera persona en el que escapar de un laberinto generado proceduralmente) y Splash Showdown (sencillo videojuego en el que controlando un pato de goma que funciona como tanque).

### Wizara, FACUNDOOM

Mayo 2019, Marzo 2023

VIDEOJUEGOS REALIZADOS EN UNITY

- Wizara es un videojuego de acción, plataformas y puzles estilo "Metroidvania". Dispone de un sistema eficiente de gestión de salas y entidades y multitud de mecánicas de movimiento y acción para el jugador y enemigos. Diseñador principal de niveles y su integración.
- FACUNDOOM es un shooter 3D estilo retro para PC y navegador desarrollado durante la Game Jam ComJamOn 2023, cuarto puesto y mención honorífica en la clasificación.
- Además de estos videojuegos, también dispongo experiencia en demos y prototipos con Unity usando SteamVR, Vuforia AR o FMOD.

### Mortis Causa

Mayo 2020

VIDEOJUEGO

- Videojuego narrativo y de investigación estilo "point and click" desarrollado en C++ utilizando la librería de SDL2. Sigue un patrón ECS y una abstracción de la API de SDL2 para separarla de la lógica del videojuego.
- Participación directa en la creación de sprites y composición musical de la banda sonora.

### Nonograma

Diciembre 2022

VIDEOJUEGO PARA ANDROID Y PC

- Pequeña versión de los famosos "Nonogramas" escrito en Java utilizando Android Studio.
- Implementada una abstracción multiplataforma para separar motor y juego, pudiendo compilar una misma lógica para escritorio y dispositivos Android. Además, también implementada una versión avanzada del motor y del videojuego centrada en la versión de Android.

## Reconocimientos

2019 **Ganador**, Aurigae Cashware Gamejam

Madrid

2023 **4º puesto y mención honorífica**, ComJamOn 2023

Madrid