

LUCILA VÁZQUEZ SORIANO

Teléfono: 622373301
Email: lucilavsoriano@gmail.com
LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/lucilavazquezsoriano/>
Ubicación: Alicante (Spain)
Disponibilidad: Inmediata



PERFIL PROFESIONAL

Graduada en **Ingeniería Multimedia** por la Universidad de Alicante, con una sólida formación en **programación y desarrollo tecnológico**, especializada en **desarrollo de software y realidad virtual**. Cuento con experiencia en Unreal Engine (Blueprints y C++), así como en la optimización de software para entornos inmersivos. Apasionada por la creación de experiencias interactivas.

He trabajado en la **creación y testeo de videojuegos** en diversos motores como **Unreal Engine y Unity**, además de desarrollar un juego en ensamblador Z80 para Amstrad. Destaco mi trabajo en el desarrollo de un Escape Room en realidad virtual, donde diseñé mecánicas interactivas y orienté la experiencia para usuarios mayores con el objetivo de frenar el deterioro cognitivo.

Acostumbrada a trabajar en proyectos colaborativos aplicando **metodologías ágiles** (Scrum, Kanban) lo que me ha permitido desarrollar habilidades en **comunicación, organización, gestión de proyectos** (GitHub, Trello) **y resolución de problemas**.

Soy una persona **creativa, proactiva y meticulosa**, con gran **atención al detalle** y una sólida **ética de trabajo**. Poseo una gran capacidad de **adaptación a nuevas tecnologías** y una mentalidad orientada al aprendizaje continuo.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Desarrolladora en prácticas | Geriátrico Doña Rosa S.L
Oct - Dic 2023

- Implementación de una arquitectura Cliente-Servidor con *SocketIO* y *C++* para experiencias multiusuario en VR.
- Desarrollo y testing de una aplicación web para la organización de tareas del personal.

Monitora | Universidad de Alicante
En - May 2024

- Guía en el Programa de Visitas de Alumnado y Representante en Jornadas de Orientación Académica.

SOFTSKILLS adquiridas: **comunicación efectiva** y **liderazgo**.

PROYECTOS DESTACADOS

Desarrolladora en Unreal Engine | TFG - Escape Room en VR
En - Dic 2024

Diseñé y desarrollé un Escape Room en realidad virtual utilizando Unreal Engine en Blueprints y C++, enfocado en la estimulación cognitiva de personas mayores.

- Diseño del Escape Room:** Diseñé e integré puzzles interactivos que fomentan diversas capacidades cognitivas además de diseñar los entornos, teniendo en cuenta en todo momento al público objetivo.
- Sistema de Puzzles:** Desarrollé un sistema modular de puzzles y un flujo de ejecución optimizado para facilitar la escalabilidad del proyecto.
- Análisis y Seguimiento:** Implementé un sistema de seguimiento de métricas para evaluar el desempeño del usuario, almacenando datos en formato JSON para su posterior análisis.
- Framework hand tracking:** empleo y adaptación de un sistema de seguimiento de manos y agarre de objetos para mejorar la interacción sin controladores en VR.

Technical Artist & Game Designer | Prometheus Ignis Fur
Nov 2022 - May 2023

Un proyecto de videojuego desarrollado desde cero, en grupo para una máquina objetivo limitada.

- Cargador de niveles:** Diseñé un sistema escalable de carga de niveles.
- Herramienta de conversión de escenas:** Creé scripts personalizados en **Python** para convertir escenas de Blender en archivos optimizados para la extracción de datos de entidades.
- Optimización del rendimiento:** Ajusté escenas, modelos y elementos para garantizar un flujo de juego eficiente aplicando técnicas de optimizado como **Level of Detail (LOD)** para reducir la carga gráfica y **clipping**.

Game & Level Designer | Morris.exe
Sept - Nov 2022

Trabajé como artista y game & level desing en un juego llamado Morris.exe, un juego de puzzles en 2D de estilo retro para Amstrad Z80. Al mismo tiempo, aprendí **lenguaje ensamblador**.

- Finalista en la Valencia Indie Summit 2023, destacando por sus puzzles y progresión de dificultad.

EDUCACIÓN

Grado en Ingeniería Multimedia | Universidad de Alicante
Sept 2019 - En 2025

- Itinerario: Creación y Entretenimiento Digital

Bachillerato de Ciencias | IES La Mola
Sept 2017 - Sept 2019

TECNOLOGÍAS

- Motores de juego:** Unreal Engine (Blueprints, C++), Unity
- Programación:** C++, C, Python, Java, Ensamblador Z80
- Diseño 3D:** Blender, Autodesk 3DsMax, Zbrush
- Herramientas:** Git, Trello, Teams
- Metodologías:** Scrum, Kanban

IDIOMAS

- Español | Nativo
- Inglés | Avanzado: C1
- Catalán | Avanzado: C1
- Japonés | Básico: N5