

PABLO DE LA HOZ MENÉNDEZ

Ingeniero de computadores
Animador 3D

Madrid, España
+34 653 095 766
pbldehahoz@gmail.com

pbldehahoz.itch.io
github.com/pbldehahoz
vimeo.com/pbldehahoz

¿QUIÉN SOY?

Soy Pablo de la Hoz, un joven desarrollador de videojuegos y animador con gran pasión por su trabajo. Actualmente estoy terminando mis estudios en Diseño y Desarrollo de Videojuegos e Ingeniería de Computadores, especializándome en el desarrollo de aplicaciones para **realidad virtual** y **animación 3D**.

EXPERIENCIA CON HERRAMIENTAS

Unity – 3 años
Unreal Engine 4 – 1 año
Visual Studio – 5 años
Visual Studio Code – 3 años
Android Studio – 6 meses
PyCharm – 6 meses
GitHub – 3 años
Trello – 3 años

LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

C# – 3 años
C / C++ – 3 años
Java – 4 años
Python – 1 año
Ensamblador – 2 años

FRAMEWORKS, APIS Y PACKAGES

XR Interaction Toolkit (Unity) – 1 año
Oculus Integration (Unity) – 1 año
CUDA – 1 año
OpenGL – 2 años
MPI – 2 años
Spring – 1 año

SISTEMAS DE BBDD

SQL – 2 años
MongoDB – 1 año

ESTUDIOS

2018 – actualidad **Diseño y Desarrollo de Videojuegos + Ingeniería de Computadores** **Universidad Rey Juan Carlos**
Doble grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos e Ingeniería de Computadores cursado en la Escuela Técnica Superior de Ingenieros Informáticos (ETSII).

2016 – 2018 **Bachillerato** **Colegio Santa Ana y San Rafael**
Estudios de bachillerato científico tecnológico.

IDIOMAS

Español – Nativo
Inglés – Nivel C1

METODOLOGÍAS ÁGILES

Estoy familiarizado con las metodologías ágiles de desarrollo de software, habiendo trabajado con las siguientes:

- **Scrum**
- **Kanban**

OTRAS ACTIVIDADES

He participado activamente en la asociación estudiantil **Virtual Soul**, organizadores del evento anual **GameGen**. Como miembro de la asociación, mis principales funciones han sido:

- **Presidente**: (2020 - 2021)
- **Responsable del contacto de ponentes**: (2019 - 2021)