

# PABLO DE LA HOZ MENÉNDEZ

Animador 3D  
Ingeniero de computadores

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 **animación 3D** y el desarrollo de aplicaciones para **realidad virtual**.

## EXPERIENCIA CON HERRAMIENTAS

**Blender** – 4 años  
**Autodesk 3ds Max** – 4 años  
**Autodesk Maya** – 2 meses  
**Unity** – 3 años  
**Unreal Engine 4** – 1 año  
**GitHub** – 3 años  
**Trello** – 3 años  
**Clip Studio Paint** – 4 años  
**ToonBoom Harmony** – 2 años  
**Adobe Animate** – 6 meses  
**Adobe Photoshop** – 4 años  
**Visual Studio** – 5 años  
**Visual Studio Code** – 3 años  
**Android Studio** – 6 meses  
**PyCharm** – 6 meses

## 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)