

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

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.

MÉRITOS ACADÉMICOS

2021 – 2022 **Beca por Aprovechamiento Académico Excelente** **Comunidad de Madrid**
Titular de una beca por aprovechamiento académico excelente gracias a las calificaciones obtenidas en el curso 2020 – 2021.

IDIOMAS

Español – Nativo
Inglés – C1 Advanced
Cambridge English

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)