

Pablo Rodríguez Saseta

Diseñador de juego

Sevilla

25-02-1997

Teléfono: (34) 633 15 79 98

Correo: rodriguezsaseta@gmail.com

Portfolio: <https://prsaseta.github.io/>

Itch: <https://prsas.itch.io/>



APTITUDES

Inglés (C1)

Diseño de niveles y sistemas

Programación, Ing. Software, Godot Engine

Organización y producción

FORMACIÓN

Universidad de Sevilla - Grado en Ingeniería Informática y del Software

2015-2019

Universidad de Sevilla - Máster Universitario en Lógica Computacional e Inteligencia Artificial

2019-2020

TRABAJO PREVIO

SOLERA - Ingeniero de Software Septiembre 2022 - Actualidad

HITOS

- Participación en **Indie Game Maker Contest** (2015)
- Finalización de mi primer **juego independiente**: *Blood in the Cells* (2017)
- Matrículas de honor en *Sistemas Operativos, Diseño y Pruebas y Complementos de Bases de Datos* por la Universidad de Sevilla (2016, 2018, 2019)
- Premio al *Mejor juego con torretas* en la **Coronavirus Game Jam** (2020)
- Artículo: *Generación de mapas 2D con Autómatas Celulares* (2020)
- Publicación de mi primer **juego comercial**: *The Apocalypse of You* (2021)
- Juego más original en la **Game Jam Academy Game Jam** (2021)
- Participación en el **Crunchless Challenge** (2021)
- Participación en **Spain Game Devs Jam III** (2021)
- Desarrollo de un *roguelike* en Godot Engine, cancelado (2018-2021)
- Publicación de mi primer **juego de móvil**: *999 Bloques* (2022)
- Desarrollo de un TTRPG, en progreso (2022+)
- Participación en la **Godot Wild Jam #42, #44 y #47** (2022)
- Ganador de la **Gotm Jam #20** (2022)
- Finalista de la **Indie Spain Jam 2022**

HOBBIES

TTRPGs: Eterno amo del calabozo

Lectura

Juegos de mesa

Análisis y crítica

Videojuegos

Programación