

## Rubén Rodríguez Pardo

(+34) 691 94 35 53 • [rubi\\_almansa@hotmail.com](mailto:rubi_almansa@hotmail.com) • Almansa (02640), Albacete, España

[rubirp.dev](https://rubirp.dev) • [linkedin.com/in/rubirp](https://linkedin.com/in/rubirp)

---

### PERFIL – DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS

Graduado como Ingeniero Multimedia, me dediqué al desarrollo de videojuegos. Fundé Frasquito Games, una marca independiente bajo la cual publico mis proyectos. También trabajé en Monti Games, una empresa de desarrollo de videojuegos para terceros, donde desempeñé un papel fundamental en el desarrollo de proyectos durante dos años y medio. Colaboré estrechamente con destacadas empresas del sector, como Electronic Arts, contribuyendo al éxito de los proyectos en los que participé.

### EXPERIENCIA

#### MONTI GAMES - POGO, ELECTRONIC ARTS

05/2021 - 08/2023

##### DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS

Colaboré directamente con la rama de Pogo (Electronic Arts), plataforma web dedicada a servir videojuegos de corte casual. Formé parte del equipo de ingeniería dedicado exclusivamente al desarrollo y mantenimiento de videojuegos. También realicé tareas de desarrollo de herramientas generales, como actualizaciones de “frameworks” y “SDKs” utilizados.

- **RISK: POGO DOMINATION** 3º proyecto – refactor y rendimiento  
Realizamos un refactoring completo del proyecto, con el objetivo de mejorar su rendimiento y facilitar su mantenimiento. Implementamos nuevas funcionalidades, migramos código de la lógica del cliente a la parte del servidor, mejoramos la sincronía entre jugadores, permitimos restaurar el estado de las partidas por abandono y corregimos bugs.
- **YAHTZEE: WILD** 2º proyecto – juego desde cero  
Desarrollamos este juego desde su inicio, me involucré en diversas tareas durante el desarrollo de este juego, abarcando lógica y mecánicas del cliente y servidor, restauración de partidas, emparejamiento, recompensas, FTUE, mejoras de rendimiento y corrección de errores, entre otras.
- **SCRABBLE: CROSSWORD GAME** 1º proyecto – rebranding  
Implicó una actualización gráfica y mecánica de un juego existente en la plataforma. Mi enfoque principal fue brindar soporte, principalmente del lado del cliente. Esta experiencia me ayudó a familiarizarme con la metodología de trabajo y los frameworks utilizados por el equipo.

## **FRASQUITO GAMES – PROYECTOS INDEPENDIENTES**

01/2018 - 05/2023

### **DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS**

Durante esta etapa, me enfoqué en el desarrollo de proyectos personales con el propósito de perfeccionar mis habilidades como programador y desarrollador. Este enfoque me permitió enriquecer mi portafolio profesional. Fundé mi propia marca, Frasquito Games, junto con su sitio [web](#), donde he compartido estos proyectos de manera accesible.

## **EDUCACIÓN**

### **UNIVERSIDAD DE ALICANTE**

2012 - 2017

Grado en Ingeniería Multimedia

### **IES HERMINIO ALMENDROS**

2010 - 2012

Bachillerato de Ciencias y Tecnología

## **HABILIDADES**

#### **FRAMEWORKS**

- Cocos Creator
- Unity
- Godot
- PhaserJS
- SFML

#### **LENGUAJES**

- JavaScript
- C/C++
- C#
- HTML
- CSS

#### **HERRAMIENTAS**

- Git
- Perforce
- Slack
- Jira
- Basecamp

#### **COMPETENCIAS**

- Español Nativo
- Inglés Nivel B1
- Trabajo en equipo
- Proactividad
- Autogestión

## **ENLACES DE INTERÉS**

- Portfolio personal: [rubirp.dev](https://rubirp.dev)
- LinkedIn personal: [linkedin.com/in/rubirp](https://linkedin.com/in/rubirp)
- Mail de contacto: [rubi\\_almansa@hotmail.com](mailto:rubi_almansa@hotmail.com)
- Web Frasquito Games: [frasquitogames.com](https://frasquitogames.com)
- Itch.io de Frasquito Games: [frasquitogames.itch.io](https://frasquitogames.itch.io)
- Empresa contratante: [montigames.com](https://montigames.com)
- Plataforma colaborativa: [pogo.com](https://pogo.com)