

PABLO LARIO GÓMEZ

Programador de Videojuegos

- +34 601 366 273
- pablo.lario02@gmail.com
- Madrid, España (disponible para traslado)

- [Perfil de LinkedIn](#)
- [Perfil de Itch.io](#)
- [Perfil de Github](#)

PORTFOLIO

A través de [este link](#) se puede acceder a mi portfolio web, donde se pueden ver los proyectos de los que más orgulloso estoy y que mejor representan mi nivel como programador de videojuegos.

EDUCACIÓN

Máster en Programación de Videojuegos

Universidad Complutense de Madrid
Octubre 2024 - Julio 2025

Grado en Ingeniería Informática

Especialización en análisis de datos, aprendizaje automático e inteligencia artificial

Universidad de Castilla-La Mancha
Septiembre 2019 - Febrero 2024

- **Matrícula de honor** obtenida en Programación I.

HABILIDADES TÉCNICAS

Lenguajes de Programación

- | Bueno | Decente |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• C / C++• C#• Java | <ul style="list-style-type: none">• Python• JavaScript• TypeScript |

Motores de Videojuegos

- Bueno**
- Unity Engine
 - Unreal Engine 5

Tecnologías

- | Bueno | Decente |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Git• Perforce• Jira• Notion• Spring | <ul style="list-style-type: none">• OpenGL• SDL2• Vue.js• Angular.js |

IDIOMAS

- Español
 - Nativo
- Inglés
 - Alto dominio (B2, certificado EOI Albacete, 2017)

EXPERIENCIA LABORAL

Drunken Duck Co. (TFM)

Programador Gameplay de C++

Diciembre 2024 - Presente

- Desarrollo de *Underpacked!* (videojuego de TFM) usando **Unreal Engine 5** y **C++**. Encargado de tareas como:
 - Desarrollo de **Steering Behaviors** y comportamientos de IA para los enemigos.
 - Creación y prototipado de **mecánicas** de gameplay.
 - Desarrollo de **herramientas** para facilitar la creación de niveles para los diseñadores.
 - Programación de **UI**.

Autónomo

Desarrollador Independiente de Videojuegos

Octubre 2024 - Presente

- Desarrollo de **Dice or Die**, un juego de póker de dados que será publicado en Steam y que fué presentado en el **Guerrilla Games Festival 2024** (desarrollado con **Unity** y **C#**).

Dice or Die en Steam

Mayo 2022 - Mayo 2023

- Desarrollo y publicación de **Project Romboid**, mi primer juego comercial como desarrollador independiente usando **Unity** y **C#**.

Project Romboid en Steam

Softtek

Ingeniero Software

Febrero 2023 - Presente

- Desarrollo de la parte **backend** en diferentes proyectos usando principalmente **Java**, así como **Elasticsearch** para análisis y procesamiento de datos.
- Desarrollo de la parte **frontend** en diferentes proyectos usando principalmente **Angular** y **TypeScript**.