

Rubén Rodríguez Pardo

rubi_almansa@hotmail.com • rubirp.dev • 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 y Magic Media, empresas de desarrollo de videojuegos para terceros, donde desempeñé un papel fundamental en el desarrollo de proyectos durante tres años y medio. Colaboré estrechamente con destacadas empresas del sector, como Electronic Arts, contribuyendo al éxito de los proyectos en los que participé.

EXPERIENCIA

MAGIC MEDIA - POGO, ELECTRONIC ARTS

12/2023 - 09/2024

DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS TYPESCRIPT

Tuve la oportunidad de trabajar junto a un equipo completo de profesionales con distintos roles (diseñadores, artistas, desarrolladores, etc.) con el objetivo de desarrollar un proyecto para la plataforma de Pogo. No solo trabajé en el desarrollo del videojuego, sino que también trabajé en herramientas de soporte, como el simulador de balanceo del juego.

- **POGO SLOTS** Juego de Slots – expansión, lobby y mejoras
Primera experiencia trabajando con juegos de tipo slots. Expandimos el videojuego con un nuevo título, realizamos el lobby, mejoramos la experiencia del usuario y ampliamos el contenido.

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
- TypeScript
- C#
- C/C++
- HTML

HERRAMIENTAS

- Git
- Perforce
- Slack
- Jira
- Basecamp

COMPETENCIAS

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

ENLACES DE INTERÉS

- Portfolio personal: rubirp.dev
- Linkedin personal: linkedin.com/in/rubirp
- Mail de contacto: rubi_almansa@hotmail.com
- Web Frasquito Games: frasquitogames.com
- Empresa contratante 1: montigames.com
- Empresa contratante 2: magicmedia.studio
- Plataforma colaborativa: pogo.com