
Pablo Fernández-Vega Padilla

(34) 633963270

pabloinfo2015.16@gmail.com

Portafolio: <https://pablofdezvega.netlify.app/es/>



APTITUDES

Tengo un alto grado de compromiso y soy una persona que disfruta mucho trabajando en equipo y compartiendo ideas. Además, soy realmente organizado con todas mis tareas.

OBJETIVO PROFESIONAL

Actualmente mi objetivo profesional es ascender en mi carrera como game designer donde pueda adquirir experiencia para liderar un equipo en el ámbito del desarrollo de videojuegos.

EXPERIENCIA

Libro de divulgación - *Escritor*

Enero 2022 - Septiembre 2022. [Publicación 19 de Octubre de 2023.](#)

- En enero de 2022 comencé un proyecto con la editorial Héroes de Papel sobre la franquicia Yu-Gi-Oh! Se publicó en octubre de 2023 y ha tenido una recepción satisfactoria

Codigames, Online - *Game Designer Junior*

Septiembre 2022 - actualmente

- A inicios de septiembre de 2022 comencé a trabajar en la empresa de juegos móviles Codigames como Game Designer Junior al cargo de la creación y balanceo de los distintos juegos Tycoon desarrollados.

E-TECH, Online - *Profesor en Gamificación*

Julio 2022 - Septiembre 2022

- Durante el verano de 2022 trabajé junto con la universidad a distancia, E-TECH, para la creación de un máster especializado en gamificación. En el mismo, me encargué de los temas 'Gamificación Aplicada' y 'Diseño de Gamificación'.

TheGamerEsport, Online - *Redactor*

Agosto 2018 - Marzo de 2020

- Estuve como colaborador de una revista de videojuegos online. Escribía varios artículos por semana, yendo desde noticias a análisis de diseño de juegos. La empresa cerró.

Labotec Games, Presencial - *Game Designer*

Febrero 2021 - Agosto 2021

- Estuve como interno en Labotec Games donde me encargo de desarrollar las mecánicas de distintos juegos de móviles que estamos desarrollando. Sin embargo, también estoy con un proyecto shooter para PC, donde, además de las mecánicas, me encargo de desarrollar la historia y los personajes que tiene.

FORMACIÓN

Universidad Rey Juan Carlos, Madrid - *Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos*

Septiembre 2017 - Julio 2021

Nota media de 7,81 sobre 10 en la carrera.

Gametopia, Madrid - *Curso Online de Guion de Videojuegos*

Septiembre 2019 - Febrero de 2020

Curso de Narración de videojuegos impartido por Daniel Flas. Nota final de 9,6 sobre 10.

TOEIC, Madrid - *Certificado de B2 en inglés*

2019

Certificado de B2 en inglés con una nota de 895 sobre 990.

Goethe Institut, Granada - *Certificado de B1 en alemán*

2016

Certificado de B1 en alemán con una nota media de 75 sobre 100 habiendo aprobado las 4 disciplinas.

LOGROS

He publicado varios juegos indies en la plataforma itch.io y los subidos a las stores móviles. Estos se pueden ver en la [web](#) donde explico mi desempeño en ellos. Sin embargo, de forma resumida, trabajé en el game design y el apartado narrativo. Algunos de ellos se presentaron para Game Jams quedando en puestos realmente altos. Otros fueron trabajos universitarios que obtuvieron todos una nota sobresaliente.