



Pablo Silvestre Soler

Valencia 46008
Fecha de nacimiento: 22/03/1986
Vehículo propio

630273181

pabsilso@gmail.com

<https://www.linkedin.com/in/pablosilvestresoler>

<https://pablosilvestre.com/>

Experiencia profesional

-
- | | |
|---------------------|---|
| 3/21 - ... | ZeptoLab |
| Cargo: | Senior Unity Developer |
| Función: | Desarrollo e integración de nuevas funcionalidades en Evo Pop: iOS y Android.
Desarrollo, soporte y mantenimiento de aplicaciones y juegos. |
| 6/20 - 3/21 | Starloop S.L. |
| Cargo: | Senior Game Developer |
| Función: | Desarrollo e integración de proyectos multiplataforma para aplicación contenedora de juegos de mesa y social casino: iOS, Android y WebGL.
Desarrollo, soporte y mantenimiento de aplicaciones y juegos. |
| 7/18 - 5/20 | RosieReality GmbH |
| Cargo: | Lead programmer - Software engineer |
| Función: | Desarrollo de juegos y aplicaciones interactivas multiplataforma: iOS, Android, tvOS y macOS.
Desarrollo, soporte y mantenimiento de aplicaciones y juegos. |
| 2/16 - 3/18 | Playgram Games S.L. |
| Cargo: | Senior programmer |
| Función: | Creación de una plataforma horizontal para la publicación de juegos sobre un motor gráfico multiplataforma de terceros.
Desarrollo, soporte y mantenimiento de juegos en producción para plataformas móviles y Facebook. |
| 6/16 - 10/16 | Sunburned Games S.A. |
| Cargo: | Game Programmer |
| Función: | Soporte, mantenimiento y desarrollo de cara a la publicación de un juego para PC en la plataforma Steam. |

- 10/12 - 1/16** **The Netwizzy Company S.L.**
Cargo: Programador del departamento de Dispositivos Móviles
Función: Portar las aplicaciones web de que disponía la empresa a formato móvil incluyendo el desarrollo de toda la plataforma móvil (IAP, notificaciones push, conexión con Facebook...) para las plataformas de Google Play, Apple Store y Amazon AppStore. También se realizaron tareas de soporte para el cliente de Our.com y desarrollo de videojuegos web.
- 7/12 - 10/12** **Universidad Politécnica de Valencia**
Cargo: Técnico superior en Área de Comunicación del Vicerrectorado de Alumnado y Cultura
Función: Titular del proyecto INTEGRA2 en la UPV: desarrollo de un Sistema Tutor Inteligente (STI) que tutorice en la selección de estudios y vinculación del STI al sistema de realidad virtual UPV 3D.
- 4/10 - 4/12** **Instituto de Biomecánica de Valencia (IBV)**
Cargo: Beca de especialización en el departamento de desarrollo de software
Función: Desarrollo de proyectos de fotogrametría, plataformas de fuerza y marcadores 3D, programación de pruebas y ensayos para visión estereoscópica y trabajo con cámaras IP.
- 2/10 - 3/10** **Instituto de Biomecánica de Valencia (IBV)**
Cargo: Beca de prácticas de empresa realizada en el departamento de desarrollo de software
Función: Formar parte del equipo de desarrollo de software para la integración del proyecto realizado al producto final.
- 7/09 - 1/10** **Instituto de Biomecánica de Valencia (IBV)**
Cargo: Periodo de colaboración para la realización del proyecto final de carrera
Función: Desarrollo de animación 3D para representar movimientos humanos a través de marcadores. Proyecto "Animación 3D del Raquis Cervical. Aplicación para la Valoración de Cervicalgias"

Formación académica

- 2004-2010** **Ingeniería Informática**
Universidad Politécnica de Valencia
Cursando la especialidad de Informática Industrial
-

Conocimientos y aptitudes

Idiomas:

- Castellano (Hablado: Nativo; Escrito: Excelente; Leído: Excelente)
- Catalán (Hablado: Nativo; Escrito: Excelente; Leído: Excelente)
- Inglés (Hablado: Conversación; Escrito: Fluido; Leído: Fluido)

Gestión de proyectos y tareas:

- Metodologías ágiles (Scrum, Kanban, XP...)
- JIRA, Trello, HacknPlan...

Programación orientada a objetos:

- C# (Nivel alto, 6 años de experiencia)
- C (Nivel medio, 3 años de experiencia)
- C++ (5 años de experiencia)
- Java (Nivel medio, 2 años de experiencia)
- Action Script 3.0 (Nivel alto, 3 años de experiencia)

Programación web:

- HTML5 (Nivel básico)
- PHP (Nivel básico)
- Javascript (Nivel medio)
- CSS (Nivel básico)

Bases de datos:

- Oracle SQL y MySQL (Nivel medio)
- NoSQL: Firebase Cloud Firestore (Nivel básico), MongoDB (Nivel básico)

Otros lenguajes:

- XML, JSON, XSL, Flash, Ant...

Entornos de desarrollo:

- Microsoft Visual Studio (Nivel medio-alto, 5 años de experiencia)
- Eclipse (Nivel medio-alto, 3 años de experiencia)
- IntelliJ, Rider (Nivel medio, 2 años de experiencia)
- Flash Develop, Flash Builder (Nivel alto, 2 años de experiencia)

Game engines:

- Unity 3d (Nivel avanzado, 6 años de experiencia)
- Ogre 3D (Nivel medio, 3 años de experiencia)
- Starling (Nivel alto, 3 años de experiencia)

Otras librerías:

- Librerías de físicas:
 - PhysX (Nivel básico), Bullet (Nivel básico), Libgdx-Box2D (Nivel medio)...
- Librerías multiplayer y backend:
 - SmartFoxServer, Photon, Unet, PlayFab (2 años de experiencia), REST, gRPC...
- Plataformas de métricas:
 - GameAnalytics, Firebase, Unity Analytics, Flurry, Facebook, AppsFlyer...
- Realidad aumentada:
 - Apple ARKit, Google ARCore and Unity ARFoundation
- Modelado 3D:
 - Blender y 3D Studio (Nivel básico)

Documentación:

- UML
- Confluence

Patrones de diseño de software:

- MVC
- SOLID
- Motores de inyección de dependencias

Sistemas de control de versiones:

- SVN (3 años de experiencia)
 - Git (6 años de experiencia)
 - Plastic
-

Formación complementaria

12/03/18 14/04/18 12 horas	Certificado de aprovechamiento en el curso titulado " IBM Blockchain Foundation for Developers ". Impartido por IBM a través de la plataforma Coursera en formato online
16/02/18 16/03/18 30 horas	Certificado de aprovechamiento en el curso titulado " HTML5 Apps and Games ". Impartido por W3Cx a través de la plataforma edX en formato online
7/12/17 08/01/18 35 horas	Certificado de aprovechamiento en el curso titulado " Html5 Coding Essentials and Best Practices ". Impartido por W3Cx a través de la plataforma edX en formato online
26/10/17 25/11/17 30 horas	Certificado de aprovechamiento el curso titulado " Serious Gaming ". Impartido por Erasmus University Rotterdam a través de la plataforma Coursera en formato online
06/06/16 30/06/16 40 horas	Certificado de aprovechamiento en el curso titulado " Business of Games and Entrepreneurship ". Impartido por Michigan State University a través de la plataforma Coursera en formato online
04/02/14 15/04/14 80 horas	Certificado de aprovechamiento en el curso titulado " Gamification ". Impartido por University of Pennsylvania a través de la plataforma Coursera en formato online
1/14 2/14 16 horas	Certificado de aprovechamiento en " Concepts in Games Development ". Impartido por Swinburne University of Technology a través de la plataforma Open2study en formato online
2/13 4/13 150 horas	Certificado de aprovechamiento en el " Curso de 3D para smartphones y tablets iOS, Android y RIM ". Impartido por la empresa Seis Cocos Technical School en formato online
4/12 2/13 300 horas	Certificado de aprovechamiento en el " Curso de diseño y desarrollo de juegos para dispositivos móviles (iOS y Android) ". Impartido por la empresa Crystal eLearning en formato online
12/07/12 27/07/12 30 horas	Certificado de aprovechamiento en el curso " DESARROLLO DE JUEGOS PARA WINDOWS, MAC, WEB, IOS Y ANDROID CON UNITY3D ". Impartido por el centro de formación permanente de la Universidad Politécnica de Valencia
3/07/12 6/07/12 20 horas	Certificado de asistencia (sin posibilidad de aprovechamiento al no incluir el curso prueba evaluada) en el curso " Taller de Desarrollo Ágil con Scrum ". Impartido por el centro de formación permanente de la Universidad Politécnica de Valencia

- 15/07/11**
29/07/11
35 horas
- Certificado de aprovechamiento en el curso "[Android: Programación de Aplicaciones para Móviles](#)"
Impartido por el centro de formación permanente de la Universidad Politécnica de Valencia
- 27/06/11**
1/07/11
20 horas
- Certificado de asistencia (sin posibilidad de aprovechamiento al no incluir el curso prueba evaluada) en el curso "[Programación de Inteligencia Artificial en Videojuegos](#)"
Impartido por el centro de formación permanente de la Universidad Politécnica de Valencia
- 28/03/11**
1/04/11
20 horas
- Certificado de aprovechamiento en el curso "[DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS PARA PC y XBOX 360 CON MICROSOFT XNA GAME STUDIO](#)"
Impartido por el centro de formación permanente de la Universidad Politécnica de Valencia
- 16/02/11**
24/02/11
28 horas
- Certificado de aprovechamiento en el curso "[PROGRAMACIÓN AJAX con HTML, JavaScript y PHP](#)"
Impartido por el centro de formación permanente de la Universidad Politécnica de Valencia
-