PABLO GABRIEL HERRERA ORTIZ (Ethyrid)

Game & Level Designer | Gameplay Programmer | Systems & Narrative

Godoy Cruz, Mendoza, Argentina (100% Remoto / Híbrido) | pablog.herreraortiz@gmail.com | WhatsApp Business: +54 9 11 3200-5820
Portfolio: ethyrid.dev | LinkedIn: linkedin.com/in/pablogho | GitHub: github.com/Ethyrid | itch.io: ethyrid.itch.io

PERFIL PROFESIONAL

Game & Level Designer y Gameplay Programmer (3.° año en Universidad de Mendoza, egreso est. feb. 2027). Creo juegos donde historia, mecánicas y niveles confían en la inteligencia del jugador: diseño reglas, espacios y narrativa, los construyo en Unity (C#) y los someto a pruebas antes de darlos por cerrados, sumando experiencia en estudio (El Zorro Azul) y modding sistémico a gran escala.

EXPERIENCIA

Pasante (Contrato de formación) — El Zorro Azul Abr. 2026 – Actualidad | Híbrido · Mendoza, Argentina

- Capacitación intensiva inicial en modelado 3D y flujos con IA generativa para ideación rápida, seguida de producción de assets *game-ready* en **Blender** con topología optimizada.
- Gestión del pipeline completo de exportación e integración en **Unity**, cuidando consistencia visual y rendimiento en tiempo real dentro del motor.

COMPETENCIAS Y HERRAMIENTAS

Game & Level Design (Core): Diseño de Sistemas, Core Loops, Economías de Riesgo/Recompensa, Greyboxing, Pacing Espacial, Narrativa Diegética/Sistémica, Affordances y Documentación (GDD).
Motores y Lenguajes: Unity (C#, Input System, ScriptableObjects), Unreal Engine (C++ y Blueprints por separado), Godot (inicial), Creation Kit (Papyrus Script) y Python.
Arte, Datos y Flujo: Blender, Adobe Photoshop, Krita, Adobe Illustrator · MySQL, SQLite · Git, GitHub, GitLab, Jira y Trello.
QA & Idiomas: Stress-test de edge cases e integridad de reglas · Español (Nativo) · Inglés Técnico B1/B2 (lectura fluida de specs/código y comunicación escrita; oral intermedio).

PROYECTOS DE VIDEOJUEGOS

El Códice de la Torre — Prototipo Greybox Jugable / Tesis (Solo Dev) Jul. 2026 – Actualidad | Unity 6 HDRP · C#

- **Implementado en Unity 6 (greybox jugable):** dungeon crawler de extracción en 1.ª persona con HUD minimalista y contextual, escalada táctica con pitones validados por geometría, locomoción modular, inventario matricial, visor forense 3D, trampas físicas y núcleo de combate en Combat_Gym.
- **Diseñado en GDD (ver GDD en ethyrid.dev/#codice-gdd):** progresión continua en rutas subterráneas al caer (Fail Forward), economía de desgaste sin oro y narrativa sistémica de La Caravana (matriz 2×2 aleatoria) con doble castigo.

Viking Trials — Demo Jugable de Exhibición & Expo Espacio Arizu (1.ª Persona) Ago. – Sep. 2024 | Unity URP · C#

Repositorio: github.com/Ethyrid/Viking-Trials (< 1 semana de producción)

- Archipiélago costero con guía ambiental sin brújulas UI, combate por stamina y doble validación raycast/trigger para recolección e interacción.
- Exhibición pública de jornada completa en **Espacio Arizu** con grupos escolares y público general por turnos; los asistentes valoraron los checkpoints y varios confundieron el render en tiempo real con video pregrabado.

Ascension of the Flame — Tutorial Diegético Contrarreloj (3.ª Persona · Solo Dev) Oct. – Nov. 2025 | Unity · C#

Build jugable: ethyrid.itch.io/ascension-of-the-flame (2 semanas efectivas)

- Lógica C# escrita 100% desde cero (sin plantillas de gameplay de terceros) y sin barras UI: música, velocidad/cantidad de partículas, luz dinámica y volumen del fuego comunican tu energía restante frente a agua, viento gélido y pisos trampa, sin alterar la velocidad de movimiento.

Proyectos en Equipo (ethyrid.itch.io · github.com/Ethyrid): *Ant Escape* (Unity, equipo de 9: idea, programación movimiento/pickup, diseño y armado de nivel), *Gravity Warp* (Unity, equipo de 17: bocetos 2D/papel y guion narrativo), *Echoes of the Ancients* (Unreal Engine, equipo de 3: sonido, música y soporte C++), *Save Easter Day!* (Unreal Engine, equipo de 6: level design y música) y *TimerJamGP8* (Unreal Engine, equipo de 2: game design y programación gameplay en C++ y Blueprints).

MODDING Y ARMADO DE SISTEMAS

Parches Propios, Scripting y Balance 2022 – Actualidad | Skyrim SE · Valheim · Minecraft · Project Zomboid

- Descompilación, edición y recompilación de scripts Papyrus (Champollion / PCA), autoría de parches en SSEEdit/Creation Kit, nuevas campañas, actividades coherentes y reubicación de ítems únicos sobre 1.380 mods en **Skyrim SE**.
- Pre-generación de terrenos con Chunky/Tectonic, prototipado espacial en bloques y balance de servidores/economía en **Minecraft Fabric 1.21.1** (313 mods), mods QoL en **Valheim** y colecciones públicas de **Project Zomboid** (B41/B42).

EDUCACIÓN & CERTIFICACIONES

Tecnicatura en Desarrollo de Videojuegos (especialidad en Programación) — Universidad de Mendoza 2024 – Est. feb. 2027 · 3.° año / Tesis

Trayectoria académica previa (UNCuyo): estudios en Abogacía y Diseño Industrial — base en análisis normativo, documentación sin ambigüedades y ergonomía espacial.

Certificaciones Técnicas: Modelado 3D + IA + Entornos Inmersivos — El Zorro Azul (abr. 2026) · Programación C# Niveles 1 y 2 (140 h; cierre Nivel 1: *Viking Trials*) — UTN FRM & La Casa del Futuro, Godoy Cruz (2024) · Taller de Videojuegos con Godot Engine (40 h) — Godoy Cruz (oct.–dic. 2024) · #SeProgramar (lógica, POO en Ruby y web inicial) — Argentina Programa 4.0 / INTI (oct. 2022).