

FABRICIO MANRIQUE

Contacto

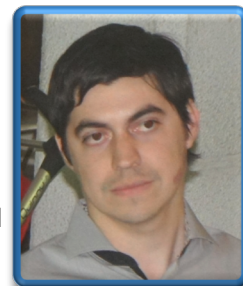
24 de Septiembre 100, CP
4178, Alderetes, Tucumán.

Casado, Argentino de 34 años.

Cel: 381 354 5284

Email:

fabemanrique@gmail.com



Perfil

Estudiante del último año de “**Diseño y Programación de Videojuegos**” en la U.N.L. y Graduado en el Curso de “**Desarrollador Unity y Blender**” de la U.T.N., Unity Mobile App and Game Developer con más de 12 juegos y apps publicados en el Google Play y App Store, con una amplia experiencia en el desarrollo con lenguajes como C#, C++ y Java y con Engines Unity y Unreal 4, así como también trabajando en equipo de forma remota con sistemas de control de versiones y gestion de Proyectos.

Portfolio

Demos de trabajos personales realizados y versiones de juegos completos publicados en Google Play y Apps Android.

<https://www.dropbox.com/sh/dxrc2bjz2ec2bg3/AAAM5BZRI4ggRYllbAFPpAMXa?dl=0>

<https://play.google.com/store/apps/developer?id=Crazy%20Mist&hl=es>

<https://play.google.com/store/apps/developer?id=PueloGames>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pixtorm.accentacndroid>

Formación

Plataforma Virtual UTN - FRBA

Abril 2016 – Julio 2016

Desarrollador de Videojuegos en Unity

Graduado. Promedio 10. Certificado:

https://www.dropbox.com/sh/qyec9jbtjtmr8a/AABffw_r2G_nzLCOVfDTf9MTxa?dl=0

Uso de Blender y Unity tanto 3D como en 2D. Estudiadas todas las etapas del desarrollo de un videojuego, desde la idea y el diseño, creación de personajes, hasta la versión final del producto. Modelado de personajes Low Poly, Texturizado en Photoshop, Rigging manual y con Rigify, Skinning y Animación por Keyframes, materiales e iluminación en Blender. Importar modelos y usarlos en Unity3D versión 5 con componentes en C#, uso de Mecanim y máquinas de estados para animación del personaje de acuerdo al input del jugador. Creación de personajes con MakeHuman y creación y animación de personajes en Mixamo. Diseño de niveles, navegación de entidades por el nivel, iluminación, terreno, Físicas y optimización en Unity3D. Manejo de escenas, interfaz de usuario y publicación del videojuego. Animación y Character Controller en 2D con Sprite Sheets y máquinas de estado de Mecanim, Parallax Scrolling y manejo de la cámara.

INFORMÁTICA

- Unreal Engine 4: Básico
- Unity 4, 5 y 2017: Avanzado
- C# y C++: Avanzado
- JAVA y JavaScript: Avanzado
- GIT y SourceTree: Intermedio
- BitBucket y GitHub: Intermedio
- Trello y Redmine: Intermedio
- Blender: Avanzado
- Maya: Básico
- MakeHuman: Avanzado
- Mixamo: Avanzado
- Photoshop: Básico
- Gimp: Básico
- GarageBand: Básico
- Studio One: Básico
- Final Cut Pro: Básico
- OpenShot: Básico

IDIOMAS

- Inglés: Básico
- Español: Nativo

REDES SOCIALES

Facebook: fabv.manrique

LinkedIn: fabmanrique

Skype: fabemanrique@outlook.com.ar

FABRICIO MANRIQUE

Contacto

24 de Septiembre 100, CP
4178, Alderetes, Tucumán.

Casado, Argentino de 34 años.

Cel: 381 354 5284

Email:

fabemanrique@gmail.com



Formación

Plataforma Virtual Image Campus

Maya Nivel Inicial

Cursado.

Noviembre 2015 –

Diciembre 2015

Manejo de la interfaz del programa. Modelado de objetos con la técnica de Box Modelling y el uso de Proxys, Materiales, Iluminación y Animación basada en Keyframes.

Plataforma Virtual Udemey

Android Developer

Cursado.

Agosto 2015 –

Septiembre 2015

Curso de programación y Desarrollo de apps para Android usando Android Studio y el lenguaje de programación JAVA. Instalación de requerimientos para tener un sistema de desarrollo funcional. Se desarrollaron diversas aplicaciones abarcando diferentes áreas del SDK de Android, como acceso a datos, SQLite, XML, Parse y reproducción de música, entre otros.

Plataforma Virtual Udemey

Unity3D Master Class

Graduado. Certificado:

<https://www.udemy.com/certificate/UC-YZU42ULS/>

Curso de desarrollo y programación de videojuegos en Unity3D. Manejo del Editor y Scripting en C#. Manejo de escenas, diseño de niveles, Iluminación y colocación de objetos en pantalla. Manejo de Físicas y Efectos Gráficos.

Febrero 2015 –

Marzo 2015

Plataforma Virtual Coursera y Berklee College of Music

Introducción a la Producción Musical

Cursado.

Curso de introducción a la producción musical a través de la plataforma online de Coursera. Nociones sobre el manejo de equipamiento de los estudios de Grabación y flujo de trabajo en las estaciones de audio digital -DAW-.

Abril 2015 –

Junio 2015

INFORMÁTICA

- Unreal Engine 4: Básico
- Unity 4, 5 y 2017: Avanzado
- C# y C++: Avanzado
- JAVA y JavaScript: Avanzado
- GIT y SourceTree: Intermedio
- BitBucket y GitHub: Intermedio
- Trello y Redmine: Intermedio
- Blender: Avanzado
- Maya: Básico
- MakeHuman: Avanzado
- Mixamo: Avanzado
- Photoshop: Básico
- Gimp: Básico
- GarageBand: Básico
- Studio One: Básico
- Final Cut Pro: Básico
- OpenShot: Básico

IDIOMAS

- Inglés: Básico
- Español: Nativo

REDES SOCIALES

Facebook: fabv.manrique

LinkedIn: fabmanrique

Skype: fabemanrique@outlook.com.ar

FABRICIO MANRIQUE

Contacto

24 de Septiembre 100, CP
4178, Alderetes, Tucumán.

Casado, Argentino de 34 años.

Cel: 381 354 5284

Email:

fabemanrique@gmail.com



Formación

**Plataforma Virtual Universidad Nacional
del Litoral - UNL**

Programador y Diseñador de Videojuegos
Cursando. Promedio: 8.9. Aprobadas: 14

Cursado a través de la modalidad a distancia. IDEs
usados: Visual Studio 2010, Eclipse, Zinjai.
Lenguajes usados: C++, C#, Java, con uso de
estructuras de datos como listas enlazadas y
arboles binarios, objetos y clases. Nivel Intermedio.
Java nivel básico. OpenGL básico. Engines usados:
Unity3D, Box2D (motor de Física de cuerpo rígido).
Nivel Básico. Librerías: SFML intermedio, XNA y SDL
básico. Juegos Web: Librerías CAAT para juegos
HTML5 y JavaScript. Juegos Android: ANDEngine
con Java y Box2D. Mayormente programación de
juegos para plataformas Windows y Linux. Editor
Gráfico: Paint.NET. Creación de diferentes tipos de
juegos con diversos lenguajes y Frameworks.

**Abril 2010 –
Actualidad**

**Universidad del Norte Santo Tomas de
Aquino - Tucumán**

Desarrollador .NET

Graduado.

Capacitación en programación en Visual Studio con
lenguajes de programación C# y Visual Basic.NET,
ASP.NET y acceso a SQL Server mediante código.

**Noviembre 2009 –
Mayo 2010**

Universidad Nacional de Tucumán

Ingeniero en Computación

Abandonado. Promedio: 7. Aprobadas: 10

Conocimientos en algoritmos y Programación
Orientada a Objetos en C y C++, Física, Álgebra,
Análisis Matemático y Dibujo Técnico.

**Febrero 2003 –
Diciembre 2009**

Instituto Técnico Gral. Manuel Belgrano
Técnico Mecánico Electricista. Secundario.

Abandonado. Promedio: 6.8

Conocimientos en Carpintería en madera, Herrería,
Tornería, Automatización, Computación, Ofimática,
inglés, Robótica y Electricidad.

**Febrero 1996 –
Diciembre 2002**

INFORMÁTICA

- Unreal Engine 4: Básico
- Unity 4, 5 y 2017: Avanzado
- C# y C++: Avanzado
- JAVA y JavaScript: Avanzado
- GIT y SourceTree: Intermedio
- BitBucket y GitHub: Intermedio
- Trello y Redmine: Intermedio
- Blender: Avanzado
- Maya: Básico
- MakeHuman: Avanzado
- Mixamo: Avanzado
- Photoshop: Básico
- Gimp: Básico
- GarageBand: Básico
- Studio One: Básico
- Final Cut Pro: Básico
- OpenShot: Básico

IDIOMAS

- Inglés: Básico
- Español: Nativo

REDES SOCIALES

Facebook: fabv.manrique

LinkedIn: fabmanrique

Skype: fabemanrique@outlook.com.ar

FABRICIO MANRIQUE

Contacto

24 de Septiembre 100, CP
4178, Alderetes, Tucumán.

Casado, Argentino de 34 años.

Cel: 381 354 5284

Email:

fabemanrique@gmail.com



Experiencia

Magnético S.A.

Agosto 2017 - Actualidad

Senior Unity App Developer

Programador Unity 5 y 2017 con C# a cargo de solucionar diferentes bugs que son reportados, realizar mejoras y agregar funcionalidad a una App de una reconocida marca, publicada tanto en Google Play como en el App Store de Apple. La app tiene un fuerte contenido social y mucha integración con servicios como Facebook y web services para que los diferentes jugadores puedan interactuar entre si. Contiene también compras In-App y login con Facebook. Se usa un sistema de control de versiones y un gestor de proyectos para organizar el trabajo del equipo.

Solid Games

Agosto 2015 – Abril 2017

Senior Unity Developer

Programador de juego con Unity 4.7.1 usando JavaScript, para plataforma Desktop de tipo RPG 2D de acción con control por teclado y Joystick Xbox 360. Implementando el sistema de inventario, la IA y comportamiento de enemigos, creación y compras de ítems, sistema de salud y sistema de combate en tiempo real y por turnos. Implementación de armas y sistema de diálogos entre NPCs y jugador. Creación de un mapa del mundo y mapa en tiempo real. Link del proyecto en Steam donde obtuvo el GreenLight:

<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=720454422&tscn=1468015732>

Puelo Games

Junio 2014 – Julio 2015

Semi Senior Unity Developer

Programador de juegos para móviles Android con Unity3D 4 y 5 y C#. Entre las tareas a mi cargo estuvieron el programar y optimizar el Gameplay y las mecánicas del juego, el diseño e implementación de un radar para los juegos, así como un sistema básico de tráfico para las ciudades, un gestor de referencias y un sistema de paso de mensajes entre objetos del juego, acceso a datos sobre el progreso del jugador mediante XML, el diseño de la interfaz de usuario con su interacción y animaciones, el desarrollo de las escenas y la navegación entre ellas, creación de un sistema de desbloqueo de niveles, de puntajes y dinero virtual, y la creación y modificación de algunos Assets 2D, 3D y audio cuando fue necesario. Para el desarrollo se usaron diversos packages para Unity3D, como ser Edy's Vehicle Physics, NGUI, UnityUI, Scene Manager, Unity Steer entre otros. Para el trabajo colaborativo introduje en la empresa el uso de herramientas para facilitar el trabajo colaborativo remoto, lo cual impactó fuertemente en la productividad, para lo cual comenzamos a usar Git como sistema de control de versiones a través de SourceTree como interfaz gráfica y Bitbucket como repositorio remoto, y Trello para llevar un control del proyecto, con las tareas a realizar y bugs encontrados. En mi periodo como programador se finalizaron y publicaron 7 juegos, con 5 de los cuales también desarrollamos sus segundas y terceras partes.

INFORMÁTICA

- Unreal Engine 4: Básico
- Unity 4, 5 y 2017: Avanzado
- C# y C++: Avanzado
- JAVA y JavaScript: Avanzado
- GIT y SourceTree: Intermedio
- BitBucket y GitHub: Intermedio
- Trello y Redmine: Intermedio
- Blender: Avanzado
- Maya: Básico
- MakeHuman: Avanzado
- Mixamo: Avanzado
- Photoshop: Básico
- Gimp: Básico
- GarageBand: Básico
- Studio One: Básico
- Final Cut Pro: Básico
- OpenShot: Básico

IDIOMAS

- Inglés: Básico
- Español: Nativo

REDES SOCIALES

Facebook: fabv.manrique

LinkedIn: fabmanrique

Skype: fabemanrique@outlook.com.ar

FABRICIO MANRIQUE

Contacto

24 de Septiembre 100, CP
4178, Alderetes, Tucumán.

Casado, Argentino de 34 años.

Cel: 381 354 5284

Email:

fabemanrique@gmail.com



Experiencia

TMO Games

Mayo 2013 – Julio 2013

Native Android Developer

Programador a cargo de realizar la versión Android de una aplicación de realidad aumentada y servicios de Google para personas con capacidades especiales. La realidad aumentada era usada para mostrar diferente información a la persona en tiempo real. La app fue realizada en Eclipse y Java, usando Metaio como Framework para realidad aumentada. La app usa la cámara de fotos, muestra gráficos en 3D, usa el reproductor de audio, descarga datos desde un servidor RSS en XML y lo presenta en pantalla. Reproduce videos desde un servidor y también hace uso del GPS y Google Maps. También estuve encargado de firmar y subir la aplicación al Google Play Store. Nombre: Accentac 2.0. Programación hasta un punto inicial de desarrollo de una app para Android, con realidad aumentada, Google Maps, Facebook y Twitter, uso de la cámara de fotos para compartir en redes sociales.

Universidad de San Pablo - Tucumán

Junio 2012 – Mayo 2013

Soporte Técnico y .NET Developer

Programación, modificación y depuración de código existente de diversos sistemas de gestión, con acceso a Bases de Datos, de las actividades universitarias referentes a las áreas de alumnos, profesores y administrativas. Creación de sistemas varios para gestión de alumnos y su estado académico. Las herramientas y tecnologías usadas son Visual Studio en sus versiones 2010 y 2012. Windows Forms y ASP.NET mediante los Lenguajes C# y Visual Basic.NET. Las Bases de Datos usadas fueron PostgreSQL y SQL Server. Toda la infraestructura de sistemas informáticos estaba basada en sistemas operativos Windows 7, Windows 8 y Windows Server 2008 R2. Para creación de reportes se usó Crystal Reports en sus versiones 8 y 2010. Administración de sistemas operativos Windows, reparación de PC y Soporte técnico.

INFORMÁTICA

- Unreal Engine 4: Básico
- Unity 4, 5 y 2017: Avanzado
- C# y C++: Avanzado
- JAVA y JavaScript: Avanzado
- GIT y SourceTree: Intermedio
- BitBucket y GitHub: Intermedio
- Trello y Redmine: Intermedio
- Blender: Avanzado
- Maya: Básico
- MakeHuman: Avanzado
- Mixamo: Avanzado
- Photoshop: Básico
- Gimp: Básico
- GarageBand: Básico
- Studio One: Básico
- Final Cut Pro: Básico
- OpenShot: Básico

IDIOMAS

- Inglés: Básico
- Español: Nativo

REDES SOCIALES

Facebook: fabv.manrique

LinkedIn: fabmanrique

Skype: fabemanrique@outlook.com.ar