

ALLAN JOSSEP ACOSTA MOYA

DESARROLLADOR DE SOFTWARE

+57 3194798510 | allanacost.27@gmail.com | Allan - Acosta | Portafolio | Bogotá - Colombia

/ SOBRE MI

Soy un desarrollador de software con más de 2 años de experiencia en la industria, especializado en desarrollo Full-Stack y Front-End - UI/UX. Tengo experiencia trabajando con tecnologías como React, Angular, Node.js, PostgreSQL, C#, etc enfocándome en construir aplicaciones web y sistemas altamente funcionales y orientados al usuario. Mi contribución se centra en diseñar e implementar soluciones escalables y robustas, siguiendo principios de diseño de software como SOLID, patrones de diseño (MVC, Singleton, Factory, entre otros) y arquitecturas limpias que promueven la mantenibilidad y extensibilidad del código. He liderado el desarrollo de múltiples proyectos utilizando pipelines de integración y despliegue continuo (CI/CD) para optimizar los ciclos de desarrollo y entrega.

/ EXPERIENCIA LABORAL

> BillingPro PYMES - Bogotá, Colombia

04/2024 - 11/2024

Freelance - Software Developer

- Diseñé e implementé una solución integral de facturación utilizando Angular 18, Node.js y PostgreSQL, siguiendo principios de arquitecturas limpias para garantizar un sistema desacoplado, mantenible y escalable.
- Construí una API RESTful segura con JWT para la autenticación, aplicando patrones de diseño como Repository y Factory para manejar la lógica de acceso a datos y la creación de objetos de manera eficiente.
- Optimizé las consultas en la base de datos con PostgreSQL, aplicando normalización y diseñando índices para mejorar el rendimiento en la manipulación de grandes volúmenes de datos.
- Garantizé la calidad del proyecto mediante la implementación de principios SOLID, mejorando la extensibilidad y minimizando la deuda técnica a largo plazo.

> indie developer "Survival - Horror" - Bogotá, Colombia

010/2023 - 06/2024

Tech Artist / Programmer C#

Link del juego: [Echoes Of The Forest v.0.4](#)

- Diseñé y desarrollé las mecánicas del jugador, implementando movimiento basado en físicas con Character controller y sonido dinámico en sus movimientos a través de un AudioManager y un RayCast, interacción con ítems como la linterna que funciona como herramienta principal, gestión de inventario con control de estados Open/Close, sistemas de cámara con animaciones fluidas y QuaternionSlerp para suavizado de rotación. Usé patrones de diseño como Singleton y manejo de estados para optimizar modularidad y eficiencia en el código.
- Implementé código C# en interfaces UI/UX para menús y HUD de jugador, incluyendo sistemas dinámicos de vida, estamina, batería y BloodScreen. Implementé eventos como OnClick, colisionadores y actualización en tiempo real de barras y efectos visuales.
- Me encargue de liderar todo lo incluido en esta versión EotF v.0.4

/ HISTORIAL ACADÉMICO

>> Generation Colombia - Bogotá, Colombia

06/2024 - 09/2024

Junior Unity Developer

>> Universidad Distrital - Bogotá, Colombia

09/2023 - 12/2023

Desarrollador Front End - Nivel Intermedio

/ HABILIDADES

TypeScript & JavaScript | React & Angular | Nodejs & Express |
Sass | PostgreSQL | C#, Unity (.NET)

/ IDIOMAS

- Inglés (B1)
- Español (Nativo)

