



# José Antonio Romo Terán

Programador de mecánicas de videojuegos

## Portafolio

# Introducción

Mi nombre es Alejandro Medina. Como profesor de las asignaturas de Ingeniería de Software y Marketing para Videojuegos en la Universidad UNIAT, tuve la oportunidad de acompañar y evaluar el desarrollo profesional de José Antonio Romo Terán.

Durante el tiempo que compartimos en el aula y en la supervisión de proyectos, pude identificar en José Antonio a un programador con un perfil distintivo. Más allá de cumplir con los objetivos, siempre mostró una inclinación natural hacia la resolución de problemas complejos, abordándolos con una notable seriedad y enfoque técnico.

La mayor fortaleza de José Antonio es, sin duda, su sobresaliente habilidad técnica para la programación. Su mente está estructurada para desarmar desafíos y construir soluciones lógicas y eficientes. Esto se complementa con una cualidad que considero de inmenso valor para cualquier empresa: su meticulosa manera de documentar y organizar sus procesos. Sabe cómo atacar un problema de forma metódica, y esa claridad se refleja en la calidad y robustez de su código. Su pasión por los videojuegos es el motor, pero su organización y su enfoque analítico son las herramientas que garantizan el resultado.

Este portafolio es la evidencia de un programador que piensa en sistemas. Cada proyecto, desde su primer desarrollo en Unity hasta sus creaciones más recientes en Unreal Engine 5, es la manifestación de un reto técnico superado. Más que una galería de juegos, lo que aquí se presenta es un conjunto de soluciones de gameplay complejas. Este compendio demuestra su capacidad para transformar una idea abstracta o un problema de programación en una mecánica interactiva, funcional y bien ejecutada, tal como lo describe en su propio proceso creativo.

Recomiendo ampliamente a José Antonio por su perfil técnico y su profesionalismo. Cualquier equipo de desarrollo se beneficiaría enormemente de tener a un programador con su capacidad de análisis, su disciplina y su talento para construir las bases sobre las que se crean grandes experiencias interactivas. Es un profesional destinado a resolver los retos más exigentes.

# Semblanza

José Antonio Romo Terán nació el 24 de marzo de 1999 en Ciudad Valles, San Luis Potosí. En 2021 inició su formación profesional en la carrera de Ingeniería en Programación de Videojuegos, donde ha enfocado su desarrollo en la creación de mecánicas y en el diseño técnico del *gameplay*, destacándose por su habilidad para resolver problemas complejos en el desarrollo interactivo.

Actualmente colabora en un proyecto dentro de ATTA Studio, donde continúa fortaleciendo su perfil técnico y creativo en el ámbito del desarrollo de videojuegos.

Desde pequeño, el mundo de los videojuegos captó su atención. Títulos como *Spyro the Dragon* y *Crash Bandicoot 3* no solo le ofrecieron entretenimiento, sino que despertaron su curiosidad por lo que había detrás de esos mundos. Con el tiempo, juegos como *Skyrim*, *The Last of Us* y *Bioshock Infinite* le demostraron que los videojuegos podían ser más que diversión: podían contar historias, transmitir emociones y convertirse en una forma de arte. Esa certeza lo motivó a decidir que quería formar parte de ese universo, no solo como jugador, sino como creador.

# Proceso Creativo

Mis juegos no comienzan con una historia o un personaje, y de ahí surge una mecánica. Una idea técnica que me intriga, que me desafía. No busco algo que ya sepa hacer, sino algo que me haga pensar, que me obligue a resolver. Si no representa un reto, difícilmente me atrapa.

Cuando trabajo en un proyecto, el propio problema se convierte en mi motor. Es en la necesidad de resolver donde encuentro inspiración. Mientras camino, descanso o hago cualquier otra cosa, las ideas surgen en ráfagas. A veces son imágenes claras, otras veces son estructuras o pequeños algoritmos que podrían hacer que todo funcione.

Tengo siempre a la mano donde escribir. Me sirve para dividir el problema, para girarlo, verlo desde distintos ángulos. Así puedo encontrar el enfoque adecuado. Cada fragmento se convierte en una pieza, y poco a poco voy ensamblando la solución como si fuera un rompecabezas.

Para mí, crear un videojuego es un ejercicio técnico, pero también un acto de descubrimiento. No se trata de imponer una idea, sino de encontrarla, resolverla y dejar que el sistema hable por sí mismo.

# Cat-astrophe

## Descripción

Es un juego de disparos en primera persona en Unreal Engine 5 que sitúa a los jugadores en una ciudad invadida por gatos traviesos. Tu misión es restablecer el orden usando pistolas de agua y resorteras.



# Cat-astrophe

Los jugadores pueden usar varias armas con temática de gato para navegar por el mapa.



Atraviesa oleadas de gatos traviesos, deslizándote por el mapa y acabando con ellos.

# Megadungeon

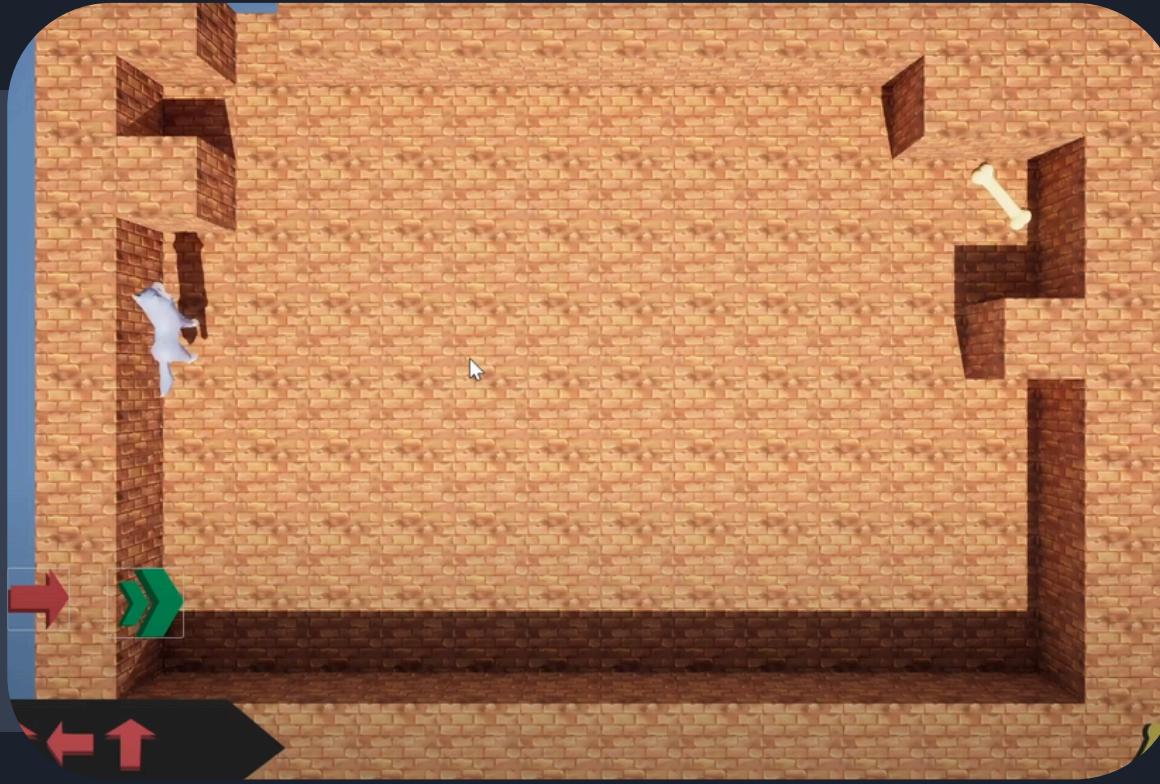
## Descripción

Es un juego de *puzzles* elaborado en Unreal Engine 5 que sigue el viaje de un perrito que atraviesa mazmorras con trampas recolectando huesos.



# Megadungeon

Los jugadores navegan a través de intrincados niveles tipo laberinto, resolviendo *puzzles*.



Existen obstáculos que se caen, picos y columnas que no te permiten regresar.

# Another Zombie Game

## Descripción

*Another Zombie Game* fue mi primer juego elaborado en Unity. Adéntrate a un mundo genérico donde debes ir matando zombies con tu única arma atravesando oleadas.



# Another Zombie Game

Recorre el mapa buscando *zombies* para matarlos.



Mata a los *zombies* para que aparezcan más y seguir avanzando, cuidado porque cada oleada hay más *zombies*.

# José Antonio Romo Terán

## Programador de mecánicas de videojuegos



[www.linkedin.com/in/antonioromot/](https://www.linkedin.com/in/antonioromot/)



<https://blacktondev.github.io/portfolio/>



jantonio.romot@gmail.com