



Christian D. Jacome

Monteserrin, Quito, Ecuador

christian.jacome.mora@udla.edu.ec | (+593)963299871

[linkedin.com/in/christian-jacome-8ba328295](https://www.linkedin.com/in/christian-jacome-8ba328295)

<https://github.com/ChrisJMora>

EDUCACIÓN	<div>Universidad de las Américas</div> <div>Ingeniero de Software</div> <div><ul style="list-style-type: none">GPA: 9.061/10</div>	<div>Quito, Ecuador</div> <div>2026</div>
EXPERIENCIA	<div>Weveana</div> <div>Practicante de Desarrollo de Videojuegos</div> <div>Chakiñan</div> <div><ul style="list-style-type: none">Desarrollé los menús para controlar el sonido, pausar el juego y regresar al menú principal.Diseñé y programé un sistema de misiones que permitía la interacción entre el personaje principal y los NPCs.Desarrollé un sistema de guardado basado en JSON para almacenar y restaurar el progreso del jugador.Depuré y corregí defectos de colisión e interacción de objetos con el jugador, mejorando la jugabilidad.</div> <div>JumpNFight</div> <div><ul style="list-style-type: none">Implementé la arquitectura ECS (Entity-Component-System) optimizando el rendimiento y permitiendo una mayor flexibilidad en la asignación de habilidades a los objetos del juego.Desarrollé tres tipos de proyectiles: balas, misiles y granadas, aprovechando la estructura ECS para facilitar su expansión y reutilización en futuras mecánicas.</div>	<div>Quito, Ecuador</div>
TECNOLOGÍAS	<div>Motores de videojuegos</div> <div><ul style="list-style-type: none">UnityPhaser</div> <div>Control de Versiones</div> <div><ul style="list-style-type: none">Unity CollaborateGit y GitHub (Gitflow, CI/CD con GitHub Actions)</div>	
ADICIONAL	<div><ul style="list-style-type: none">Lenguajes de programación: C#, Java, Typescript y PythonArquitectura: C4, DDD y por capasMarcos de trabajo: Kanban y SCRUMIdiomas: Inglés intermedio y Español</div>	