

# Mauricio Navarro

jalisco • mauricionavarrogonzalez709@gmail.com • linkedin.com/in/mauricio-navarro-0a18611a2 •  
<https://elchore709.github.io/mi-portafolio/index.html>

## Game Programmer | Level Designer

Estudiante de Ingeniería en Videojuegos apasionado por la creación de sistemas escalables y experiencias inmersivas. Experiencia práctica en **Unity (C#)** y **Unreal Engine 5 (UEFN/Verse)**. Actualmente colaborando como Level Designer en proyectos multijugador competitivos. Busco oportunidades como Junior Game Engineer donde pueda aplicar mis conocimientos en arquitectura de software y optimización.

## WORK EXPERIENCE

### C111 Estudios • Guadalajara, Jalisco • 01/2026 - Present

Estudio de desarrollo de videojuegos especializado en experiencias multijugador y UEFN.

#### Level Designer & Gameplay Programmer • Internship

- Diseño y desarrollo de niveles multijugador competitivos para el ecosistema de Fortnite utilizando UEFN.
- Implementación de lógica de juego personalizada utilizando el lenguaje de programación Verse.
- Optimización de assets y memoria para garantizar rendimiento estable.
- Colaboración en equipo remoto bajo metodologías ágiles.

## CERTIFICATIONS

### Unity 2D Dungeon Gunner Roguelike Development •

12/2025 - 12/2025

Udemy

## PROJECTS

### Beers & Crystals

Desarrollo de un Roguelike en Unity 6 aplicando arquitectura escalable. Programación de generación procedural de niveles, sistema de inventario modular e IA enemiga basada en Máquinas de Estados Finitos (FSM).

### El Último Viaje

Desarrollo de un juego de exploración en **Unity** centrado en la narrativa visual y auditiva. Creación de **Shaders personalizados** (HLSL/Shader Graph) para efectos atmosféricos. Implementación de un sistema de eventos complejo para la gestión de múltiples finales y condiciones de victoria.

### Car-Champions (Physics Arcade)

Prototipo de físicas vehiculares estilo "Rocket League". Configuración avanzada de **Wheel Colliders** y simulación de suspensión para lograr un control responsivo. Programación de mecánicas de fricción, colisiones y UI interactiva para el flujo de juego.

## SKILLS

Unity 3D / 2D, C#  
Programming, Unreal Engine 5, UEFN (Verse), Git / GitHub, Object-Oriented Programming (OOP), Game Physics & Mathematics

## EDUCATION

### Ingeniería en Videojuegos.

Universidad de Guadalajara  
GPA: Promedio general: 91.2  
01/2022 - 05/2026