

Angel Gustavo Ortega Morales

INGENIERO DE SOFTWARE

Puebla, México

+52 55 8746 2278

angel.gustavo.mx@hotmail.com

Portafolio

[Portafolio Web](#)

[Mi Github](#)

[Mi LinkedIn](#)

Perfil

Soy estudiante de la ingeniería de software y redes en la Universidad Insurgentes, desde hace un año llevo estudiando de forma online cursos de Unreal Engine donde logre aprender sobre programación en C++ y Blueprints. Logrando aprender los conceptos sobre el GAS, así mismo el desarrollo de un videojuego del mismo tipo, también he realizado otros proyectos personales como un minijuego de terror, actualmente me encuentro en un curso sobre el desarrollo multiplayer. Así como otros proyectos de ingeniería de software como páginas web, bases de datos con los que he adquirido conocimientos en C#, Python, Node.js, JavaScript, SQL, NoSQL.

Experiencia

- **AURA - 22/May/24**
 - Aura, es un proyecto el cual es un juego mayormente en c++, lo importante a destacar es que es tipo GAS (Gameplay Ability System), tiene mecánicas para lanzar hechizos, tomar objetos, como posiciones de vida, maná. Durante el desarrollo de este proyecto, he tenido que solucionar problemas como errores de c++ que he tenido que investigar para solucionarlos.
 - Aprendí habilidades que antes no tenía cómo escribir en lenguaje c++, además de reforzar lo básico en unreal engine en la sección de blueprints.
 - <https://fixnit.itch.io/aura>
- **MENU SYSTEM – 23/May/24**
 - Este es un plugin que permite la conexión de forma online en el servicio de Steam, logrando que sea universal y fácil de usar en las versiones de Unreal Engine 5.2, 5.3. Consta de tres botones simples, los cuales cuentan con las siguientes funciones: Host, Join, Quit. Este plugin puede ser modificado a gusto de cada usuario, ya que no depende de nada extra. Asimismo, está hecho en c++ para su fácil actualización y uso en futuras versiones de Unreal Engine. También al estar hecho en c++ permite modificarlo para versiones antiguas.
 - <https://github.com/F-I-X-N-I-T/MenuSystem>
- **The Lost Gold – 23/01/25**
 - Es un juego de plataformas el objetivo es completar el recorrido que no solo cuenta con plataformas, también con un laberinto y el tiempo que juega en contra del jugador debes obtener todas monedas para ganar.

Educación

≠ **UNIVERSIDAD INSURGENTES**
Septiembre 2022 - Presente

≠ **BACHILLERATO FERNANDO MONTES DE OCA**
Agosto 2017 – Julio 2020

Cursos

- **Desarrollo de juegos con Unreal Engine** – Udemy
- **Programar Blueprints en Unreal Engine** – Udemy
- **Unreal Engine GAS - Top-Down RPG** – Udemy

- Una de las cosas aprendidas en este proyecto es la importancia de los blueprints como un método rápido para programar antes de realizarlo en c++.
- Optimizar el código, durante el desarrollo de este videojuego aprendi algunos metodos para optimizar el código en c++ y así mismo en los blueprints.
- Iluminación la iluminación es importante tanto como cualquier efecto visual que ayude no solo a la iluminación de una escena si no también como métodos de ayuda para el jugador.
- <https://fixnit.itch.io/thelostgold>

- **CyberAssault – 3/11/25**

- Es un juego en desarrollo, este se basa en un juego de disparos en primera persona.
- Durante el desarrollo de este proyecto estoy aprendiendo a como optimizar más mi código en c++ también el uso del nuevo sistema de inputs que se presenta en unreal engine.
- La programación orientada a objetos es una de las cosas que he aprendido y la importancia del porque se debe usar.
- Animaciones, Esqueletos, son parte fundamental ya que si se queremos una animación que no sea propia tendremos que adaptarla a nuestro esqueleto.
- Optimización la optimización es una de las partes importantes en el desarrollo de videojuegos ya que esto puede traducirse en que más equipos de cómputo podrán correr el juego lo que nos da resultado que muchas más personas podrán jugar nuestro juego. La iluminación y los tipos de iluminación que existen tambien una parte importante es el foliage, no solo el cómo usar la herramienta si no también el optimizarlo de forma correcta.
- <https://github.com/F-I-X-N-I-T/CyberAssault>

- **Blaster**

- Es un videojuego en desarrollo, el cual está basado en multijugador, siendo un Third-Person Shooter, en el proceso de desarrollo me he encontrado con problemas como “bIsFocusable” el cual cambia por versiones de UE, como lo solucione utilizando “SetIsFocusable()” ya que este es para versiones de UE como 5.2 o 5.3.
- Otro problema que encontré fue utilizar assets destinados para versiones antiguas a la que se está desarrollando el proyecto, esto se soluciona exportando los assets de la versión que se indica se pueden utilizar es decir 4.27 se exporta para 5.3 etc, la misma situación para los esqueletos de Mixamo, esto se soluciona utilizando el “Retarget manager” y colocando los huesos correspondientes.

Herramientas

- ≠ Git, GitHub
- ≠ C++, C, C#
- ≠ Blueprints, Unreal Engine 5, 4.

Idiomas

- ≠ English - B1
- ≠ Español - Nativo