

# IKER GUERRERO GONZÁLEZ

[ikerguerrero@yahoo.com](mailto:ikerguerrero@yahoo.com) o [a00830026@tec.mx](mailto:a00830026@tec.mx) <https://www.linkedin.com/in/iguerreroig/> +52 (993) 150 7562

## EDUCACIÓN

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM), Campus Puebla

Ingeniería en Tecnologías Computacionales

Graaducción: Junio 2024

## LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

**Proeficiente:** C#, C++, Python, Elixir, Lua

**Utilizados:** Javascript, PHP, SQL

## HERRAMIENTAS & FRAMEWORKS

**Proeficiente:** Unity 3D & Plastic SCM

**Utilizados:** UE5, Godot, Git, Github, Android Studio, Firebase, Love e Ingeniería de Software

## PROYECTOS Y EXPERIENCIA

### PLC Simulator

Puebla, MX

Sep 2022-Presente

Desarrollador Unity en **Sticky Games Studio**

- Aplicacion de Android desarrollada utilizando **Unity 3D, C#, Firebase** y **Plastic SCM**.
- Trabajo como parte de un equipo para entregar actualizaciones al publico en tiempo y forma.
- Trabajo **optimizando** el juego y desarrollando nuevas funcionalidades para este simulador didactico.

### Sokoban Isometrico

Villahermosa, MX

Agosto 2020

Desarrollador independiente

- Juego isometrico de estilo Sokoban, hecho para el entregable final en el curso de Harvard CS50x, utilizando **Lua** y el framework **Love**.
- Se desarrollo un **sistema de renderizado** desde cero para cubos isometricos tridimensionales, al igual que el sistema logico para procesar el movimiento, bloques empujables, switches y pistones.
- Diseño de 5 niveles y problemas, desde basicos hasta complejos con el objetivo de enseñar al jugador las mecanicas del juego.

### Ikta'an Arcade

Puebla, MX

Feb-Jun 2022

Lider de proyecto

- Colección de 4 mini-juegos desarrollados para un curso universitario en desarrollo de videojuegosjuegos, utilizando **Unity 3D** y **C#**.
- Lider de un equipo de 5 personas, proporcionando intrucciones y apoyo a los miembros del equipo.
- Desarrollo solitario del minijuego Xibalba, un juego de supervivencia por puntuacion donde el jugador debe evitar el fuego emergente en una cuadrícula de movimiento.

### Cubam

Puebla, MX

Aug-Sep 2022

Desarrollador independiente

- Prototipo de juego estilo "Boss Rush" en 2D desarrollado para un cliente en fiverr utilizando **Unity 3D** y **C#**.
- Implementacion de movimiento 2D y disparos, asi como una funcionalidad de regresar en el tiempo para el personaje.
- Programacion y diseño de patrones de comportamiento y ataque de los enemigos.