Desarrollo web

Diseño, desarrollo y programación de páginas y aplicaciones web responsivas para su funcionamiento en diversos dispositivos usando las tendencias de desarrollo front-end y back-end con Javascript, React, SASS, HTML, PHP, MySQL, etc.

Desarrollo de aplicaciones

Diseño, desarrollo y programación de aplicaciones y software enfocados a ejecutarse en dispositivos Windows, Linux y Android con una operación offline, online y multiplataforma e implementando algoritmos especializados y optimizados.

Desarrollo de videojuegos

Creación de videojuegos, partiendo desde el diseño de gameplay, entidades, actores, mecánicas y niveles, hasta su implementación o prototipado de UI/UX, Creación de recursos 2D y 3D, IA, programación, sistemas, entrada de periféricos, físicas, VFX y audio para plataformas como Windows, Linux y Android con Unity, Unreal Engine y Monogame.

Diseño de UI/UX

Implementación de la metodología “Diseño Orientado a Entidades” con enfoque en la creación de sistemas, maquinas de estado y flujos de trabajo, tomando como base el principio de “diseño orientado al humano”.

Sistemas de control industrial

Diseño, desarrollo y programación de sistemas enfocados a aplicarse en procesos industriales, tanto en su implementación en dispositivos especializado (Microcontrolador o PLC) como a el manejo y diseño de la metodología de administración de los recursos materiales y humanos.

Artista técnico

Creación de herramientas e investigación de nuevas tecnologías para volver más productivo el trabajo, proyectos y productos. Consolidación de las áreas de arte y programación, enfocado en la capacitación e implementación. Enfoque técnico de las herramientas de creación de arte digital para la optimización de tiempos y recursos.

Modelado y texturizado 3D

Diseño de la topología de una geometria 3D, retopologia, normales, UV’s y creación de las texturas base y baking de características y propiedades mediante técnicas de mapeo usando Blender, FreeCAD, Solidworks y Subtance Painter.

Animación

Diseño e implementación del rigging de un modelo o escultura 3D para su composición de escena y animación usando Blender.

Renderizado

Creación de imágenes y videos a partir de la proyección de escenas 3D utilizando técnicas en tiempo real y por trazado de rayos para mostrar shaders, materiales PBR e iluminación en Blender.

Diseño y Administración de Proyectos

Utilizando la metodología de “diseño y desarrollo orientado a entidades” se modelan las etapas y procesos que se requiere en un proyecto en un equipo. La principal motivación es que esta metodología permite crear recursos útiles y optimizados para que equipos de trabajo de diferentes ámbitos y rubros conozcan la planeación.

Optimización y análisis de datos

Utilizando diversos recursos virtuales y reales se puede hacer un análisis de los procesos, servicios y/o productos. Con dicha investigación se pueden obtener valores que se pueden filtrar y darles un tratamiento para obtener resultados que permitan la evolución del proyecto a un punto donde los resultados se puedan obtener de mejor manera.

Consultoría o asesoría

¿Requiere aprender o implementar un tema en específico? Utilizando la técnica de Feynman se puede crear un curso especializado en sus necesidades y requerimientos. El tema disponible puede ser cualquier tema que este dentro de los conocimientos o que pueda aprender y simplificar con diversos recursos y presentaciones.