

Mauricio Meza Burbano

Portafolio: https://mauriciomeza.github.io/dev_portfolio

Bogotá / Colombia

LinkedIn: [linkedin.com/in/mauromezab](https://www.linkedin.com/in/mauromezab)

Correo: maurib98@gmail.com | Tel: 304 527 0311

Github: github.com/mauriciomeza

Ingeniero en Sistemas y Computación de la Universidad Nacional de Colombia con mucho interés en Desarrollo de Videojuegos, Desarrollo de Experiencias Interactivas y Tecnologías Inmersivas XR. Experimento con el desarrollo y creación de Videojuegos, Software y Arte Digital donde aplico mis conocimientos de Programación y Modelado 3D para desarrollar juegos, visualizaciones multimedia y experiencias interactivas que permitan comprender y resolver problemas en nuestro mundo moderno.

EDUCACIÓN

Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá

Ingeniería en Sistemas y Computación.

Julio 2017 - Agosto 2022

Promedio 4.4/5.0

PROYECTOS LABORALES, PERSONALES Y ACADÉMICOS DESTACADOS

Tour Virtual - Las Lajas (game development - Unity)

Agosto – Diciembre 2020

<https://mauriciomeza.github.io/Lajas3D>

Experiencia web multiplataforma que permite realizar un tour virtual interactivo a través del Santuario de las Lajas.

- El Santuario fue digitalizado utilizando el software de Modelado 3D Blender.
- Los Controles e Interacciones fueron programados en el Game Engine Unity con lenguaje C#.

Sapo 3D (game development - Unity)

Marzo 2021

<https://mauriciomeza.github.io/Sapo3D/>

Videojuego Web que implementa las mecánicas del juego tradicional de Sapo/Rana en un ambiente 3D online.

- Las mecánicas, físicas, sonidos y controles fueron implementados en el motor Unity con lenguaje C#.
- Se conecta a un Backend REST desarrollado en Node.JS con Express y MongoDB para guardar puntajes.

Evolución de Covid-19 en Colombia (3d data visualization - Blender/Python)

Agosto 2021

 [Evolucion del Covid-19 en Colombia por Municipio](#)

Visualización de datos de la evolución del Covid-19 en Colombia, .

- Análisis y visualización de datos abiertos con scripts de Python sobre un mapa 3D GIS creado con Blender.

Ojo Sano, Biblioteca Digital POEN (3d web development - Javascript/Three.js)

Junio – Agosto 2022

<https://www.poendigital.com/>

Visualización interactiva web desarrollada por Newrona, presenta un modelo 3D del ojo humano donde se explora sus partes.

- Desarrollé el módulo de visualización del modelo 3D.
- Programe las interacciones de navegación y exploración de las diferentes partes de ojo con Javascript y Three.js.

EXPERIENCIA LABORAL

NEWRONA (Fullstack Interactive developer)

Febrero 2022 - Actualidad

*Apoyo tanto desde el front-end como desde el back-end el desarrollo de diferentes proyectos que utilizan tecnologías inmersivas (VR, AR, Kinect, Web3D) en la creación de experiencias interactivas gráficas para los clientes de Newrona, Utilizando tecnologías, frameworks y lenguajes como **Unity, C#, HTML/CSS, Javascript, Three.js, SparkAR, Firebase, Python.***

Programa de Innovación Tecnológica - UNAL (Front-end developer)

Septiembre – Noviembre 2021

https://tpi-desarrollo.github.io/quanticon_valley_page/

*Apoyé el desarrollo de una Plataforma Web Gamificada (Quanticon Valley) para un curso de la facultad de Ingeniería UNAL. Fui responsable del desarrollo front-end trabajando a partir de mockups y wireframes realizados por el equipo de diseño. Utilizando tecnologías, frameworks y lenguajes como **ReactJs, HTML, CSS, Javascript, Git.***

HABILIDADES TÉCNICAS Y MANEJO DE HERRAMIENTAS

Blender (6 años), **HTML/CSS** (4 años), **JavaScript** (4 años), **Git** (4 años), **Unity** (3 años), **C#** (3 años), **Python** (2 años), **Java** (2 años), **MongoDB** (2 años), **ReactJS** (1 año), **NodeJS** (1 año), **AWS** (1 Año), **Docker** (6 meses).

IDIOMAS

Español (Nativo), Ingles (Avanzado), Portugues (Básico)

Asistencia a la Conferencia Siggraph 48, 49, 50

2020, 2021, 2022

La situación de anormalidad durante la pandemia me permitió atender durante 2 años a las conferencias más importantes en Computer Graphics para conocer el estado del arte de grandes e importantes proyectos en las industrias de los Videojuegos, VFX, Animación 3D y muchos temas más en este campo. A futuro espero continuar atendiendo esta conferencia para aprender sobre los temas presentados desde los ámbitos de industria y academia.