

# LAUTARO SABENA

## LIC. EN PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS      Y ENTRETENIMIENTO DIGITAL

Desarrollador de videojuegos y programador web front-end, con 4 años de experiencia en Unity y C#. Apasionado por crear experiencias interactivas y visualmente atractivas. Destacado por la proactividad, la organización, la responsabilidad y la capacidad de trabajar en equipo bajo presión. Busco un entorno dinámico y desafiante para seguir creciendo profesionalmente.



351 - 2120671



sabenalautaro@gmail.com



27 de abril 464, Córdoba  
Argentina



[linkedin.com/in/lautarosabena/](https://linkedin.com/in/lautarosabena/)

## EDUCACIÓN

2019 - 2024

**Universidad Nacional de Rafaela**

**Lic. en Prod. de Videojuegos y Entreten. Digital**

**UTN - Buenos Aires** - dic 2023 - feb 2024

Curso "Programación de videojuegos con Unity:

Nivel Avanzado"

**Agencia de Habilidades para el Futuro** - feb 2024 - ago 2024

Codo a Codo 4.0 - Front End Java

## HABILIDADES TÉCNICAS

- Manejo del motores de desarrollo Unity y Unreal Engine.
- Programación orientada a objetos, principalmente C#.
- Control de versiones - Git, GitHub, Gitlab.
- Manejo de herramientas de gestión de proyectos - JIRA y Trello.
- Idioma Inglés Avanzado - Level B2 Cambridge

## EXPERIENCIA LABORAL

### Desarrollador de Videojuegos

**SISMO Games**, Ago 2023 - Presente

Participación en un proyecto multiplataforma elaborado con Unity. [Link](#)

Desarrollo de funcionalidades de juego, mecánicas y lógica de objetos con C#.

Creación de cinemáticas usando Timeline.

Desarrollo funcional de la UI del juego. Detección y resolución de bugs.

Trabajo en equipo bajo metodologías ágiles. Colaboración con equipos multidisciplinarios (arte, QA, producción, sonido).

### Desarrollador de Software

**Laboratorio de Entretenimiento Digital - UNRaf Tec**, Sep 2021 - Ago 2023

- Desarrollo de una aplicación web para relación institución - médico - paciente. Con vista para cada uno de los alcances del modelo. Programación de las funcionalidades de captura de cuerpo y movimiento de una persona para calcular ángulos y poses. Utilización de React y Next.js. Implementación de librerías de Tensorflow.
- Desarrollo de juego hypercasual de disparos con Unity 3D. Responsabilidad en mecánicas de juego, UI, comportamiento de enemigos.
- Desarrollo de juego Runner de deportes con Unity 3D para móviles.

### Tutor Curso "Desarrollador de Videojuegos Junior"

**Argentina Programa 4.0**, Jun 2023 - Nov 2023

Asistencia a cursantes. Manejo del foro de consultas. Resolución de problemas, preguntas y dudas técnicas sobre el contenido del curso.