

Santiago Fisela

Programador Central

Gerli (Buenos Aires)

(+54) 911 5645 9566

contacto@justneki.com

justneki.com

EXPERIENCIA

Paliverse Apps, Remoto: *Desarrollador Central y de Lógica*

Abril 2024 - Febrero 2025

- Desarrollé e integré características de Steam (logros y workshop).
- Lideré el desarrollo de componentes de interfaz de usuario y arquitectura de sistemas backend, asegurando su robustez.
- Gestioné y mantuve el código heredado, añadiendo nuevas funcionalidades para mejorar la experiencia del usuario.

F.a.R. Team, Argentina: *Programador Líder*

Octubre 2022 - PRESENTE

- Lideré un equipo de 3 desarrolladores en la creación de un juego de gestión de recursos 3D desarrollado en Unity.
- Responsable del diseño general del juego, la programación y la implementación de los sistemas principales.

F.a.R. Team, Argentina: *Programador Líder*

15 - 25 de Septiembre, 2023

- Lideré un equipo de 3 para desarrollar [Room Makers](#), un juego que quedó en el puesto 67 de 403 participantes en una competencia.
- Actualmente, estamos desarrollando una versión final enfocada a dispositivos móviles.

FORMACIÓN ACADÉMICA

Universidad Nacional de Quilmes, Quilmes: Licenciatura en Informática.

2022 - PRESENTE

English School, Lanús: *Certificación de Inglés B2+*

2007-2021

PROYECTOS

DSX: *Software para conectar controles DualSense, DualSense Edge y DualShock 4 a tu PC*

Como desarrollador en Paliverse Apps, mis responsabilidades incluyeron la integración de características de Steam (logros y workshop), desarrollo de componentes de interfaz de usuario y construcción de sistemas backend robustos. Gestioné y mejoré código heredado mientras entregaba nueva funcionalidad para mejorar la experiencia del usuario.

KTA: *Juego Arcade 3D Generado Proceduralmente.*

Desarrollé y publiqué independientemente un juego móvil en Google Play Store, con generación de contenido procedural dinámica. Actualmente liderando una remake integral con mecánicas de juego mejoradas y conjunto de características expandido para ofrecer una experiencia de usuario más atractiva.

Codename Farmoxel: *Juego de Gestión de Recursos 3D en Unity.*

Lidero el desarrollo de una simulación sofisticada de gestión de recursos, aprovechando las capacidades 3D de Unity. Este proyecto colaborativo ha sido instrumental en desarrollar experiencia en gestión de proyectos y habilidades de liderazgo de equipo mientras mantengo la supervisión técnica de los sistemas principales.

HABILIDADES

- Liderazgo de Equipo
- Gestión de Proyectos
- Resolución de Problemas
- Aprendizaje Rápido

Desarrollo de Juegos

- Generación Procedural
- Sistemas de Gestión de Recursos
- Desarrollo de Juegos Móviles

Técnico

- Desarrollo Full Stack
- Control de Versiones (Git)
- Desarrollo Multiplataforma
- Arquitectura de Sistemas

HABILIDADES TÉCNICAS

Desarrollo de Juegos

- Unity Engine
- Unreal Engine
- C#

Desarrollo Web

- HTML
- CSS/SASS
- JavaScript

Otras Tecnologías

- Node.js
- Discord.js
- .NET/WPF

IDIOMAS

- Español: Native.

- Inglés: Cambridge First C1 (Puntuación 185)

Room Makers: Juego 3D de ordenar habitaciones en Unity

Programador líder en el desarrollo del juego *Room Makers*, el cual quedó en el puesto 67 en una competencia. Actualmente trabajando en una versión móvil del juego.

LinkBush: Plataforma Personalizada de Gestión de Enlaces

Desarrollé y desplegué una solución moderna de gestión de enlaces alojada en GitHub Pages, utilizando HTML5, CSS3/SASS y JavaScript. Esta implementación personalizada cuenta con diseño responsivo e integración perfecta con mi infraestructura de dominio en justneki.com.

Proyectos Web Diversos: "Linktree" remake.

Desarrollé y mantengo un portafolio diverso de aplicaciones web, incluyendo un IDE educativo para programación en UNQ, herramientas computacionales avanzadas (generador de tablas de verdad, calculadora multi-base), juegos multijugador interactivos y aplicaciones utilitarias.