

# Santiago Fisela

Programador Central

Gerli (Buenos Aires)  
(+54) 911 5645 9566  
[contacto@justneki.com](mailto:contacto@justneki.com)  
[justneki.com](http://justneki.com)

## EXPERIENCIA

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

Abri 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 responsive e integración perfecta con mi infraestructura de dominio en [justneki.com](http://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.