

# Jesus Popocatl Lara

popocatl22@live.com.mx

sitio: [popocatl0.github.io](https://popocatl0.github.io)

(052) 55 3445 3274

Ciudad de México,México

---

**Game Developer** con 6 años de experiencia en el desarrollo de juegos y aplicaciones web, estableciendo mi carrera en la industria para crear y diseñar todo tipo de sistemas de juego.

## RESUMEN

Estudié Ingeniería en Computación en la UNAM. He participado en el desarrollo de juegos y aplicaciones multimedia para proyectos educativos, de marketing y entretenimiento lanzados en móvil y web. Me adapto a lo que el equipo necesite y aprendo las tecnologías requeridas, aportando soluciones técnicas y creativas con resultados exitosos..

## HABILIDADES

C# ■ C/C++ ■ Javascript ■ Python ■ HLSL ■ Java ■ PHP ■ SQL ■ HTML/CSS ■ Unity3D ■ Blender ■ Git ■ Visual Studio ■ React ■ Node.js ■ Firebase ■ Jira ■ Agile ■ POO ■ SOLID ■ Patrones de Diseño ■ Game Design

---

## EXPERIENCIA

(Lista de proyectos y detalles en [popocatl0.github.io/projects](https://popocatl0.github.io/projects))

### Game Programmer, Big Monster

2017-2022

- **Programé 3 juegos casuales** para móviles,y **4 juegos educativos**. Co-dirigí al equipo técnico durante todo el ciclo de vida de los juegos.
- **Programé diversos sistemas de gameplay** :
  - Generador de niveles pseudo-aleatorio
  - Controles de pelea para un beat'em up
  - Sistema de diálogos con Twine y Excel
  - Sistemas de skin y coleccionables
  - Top Down en 2D y 3D
- **Creé varias aplicaciones multimedia** para eventos y stands de marketing usando Unity, como formularios, editores de foto, minijuegos(runner y shoot'em ups en su mayoría) y visualizadores de entornos 3D.
- **Integré bases de datos con SQL y Firebase** para leer las métricas de los usuarios.
- **Diseño herramientas en Unity para la implementación de niveles**, asociando archivos JSON con Prefabs y Scriptable Objects, obteniendo tests de juego más rápidos.
- Implemente shaders personalizados para juegos 3D, y mejoré la carga de assets con el uso addressables, resultando en **un mejor rendimiento para móviles y WebGL**.
- Corregí y optimicé muchos otros juegos, para cumplir con los nuevos requerimientos de la Google store, **obteniendo apps de menor peso pero con el mismo rendimiento**.

### Software Developer, DHT

2016-2017

- Desarrolle dos sistemas de gestión. **Creé un módulo back-end** para almacenar los datos de los clientes y los trabajadores con .Net y SQL. También corregí y diseñé nuevos formularios en un **módulo front-end con Angular**.

### Jr. Game Programmer, Wozlla

2016

- Programé funciones de UI y corregí errores en un sistema de batalla rpg, en Unity y C.