

Maximo Comperatore

linkedin.com/in/maxcomperatore | https://maxcomperatore.com | Mendoza, Argentina

maxcomperatore@gmail.com

Perfil

Desarrollador Backend y de Videojuegos con experiencia en *Python, C# y C++*. Conocimientos en APIs de alto rendimiento y juegos innovadores. Historial comprobado en resolución de desafíos complejos en entornos ágiles. Actualmente, cursando la carrera de Programación de Videojuegos en la *Universidad de Mendoza*.

Experiencia Profesional

Desarrollador de Videojuegos, Intellicialis

- Desarrollé interfaces de usuario utilizando Unreal Engine y optimicé scripts para el juego "Active and Operational".
- Motivé y apoyé al equipo, mejorando la eficiencia y acelerando el ciclo de desarrollo drásticamente.

Aug 2023 –
Nov 2023
Remoto

Habilidades

Tecnologías

Python, C#, C++, Git, Unreal Engine, Unity, Github Actions, Redis, Docker, PostgreSQL

Competencias blandas

Autonomía, Aprendizaje continuo, Gestión de tiempo, Atención al detalle, Adaptabilidad

Proyectos

CineMaximo

- Desarrollé una *plataforma moderna para la reserva de entradas de cine*, enfocada en la experiencia del usuario y atendiendo a cientos de usuarios mensuales.
- Implementé un *bot multilingüe potenciado por inteligencia artificial* que guía a los clientes en el proceso de compra, haciendo la app más accesible e intuitiva.
- Utilicé *FastAPI, Python y PostgreSQL* para una administración eficiente de usuarios y datos.

Jul 2024

Mercadix

- Desarrollé una aplicación móvil *intuitiva y ágil que analiza en tiempo real la distribución de precios de cualquier producto en MercadoLibre*.
- Facilité decisiones estratégicas de compra y venta a los usuarios mediante datos precisos y actualizados.

Jul 2024

Ephemera

- Creé un *juego de rompecabezas inmersivo*, retando a los jugadores con habitaciones llenas de acertijos.
- Desarrollé un ambiente inquietante que pone a prueba la lógica y creatividad de los jugadores en cada desafío.
- Publiqué en *itch.io*, *logrando decenas de visitas y ofreciendo una experiencia única y atrapante*.

Apr 2024

Educación

Tecnicatura en Programación de Videojuegos,
Universidad de Mendoza
Colaborador en: "Club de los Videojuegos"

Mar 2023 –
present

Idiomas

Español (C2) | Inglés (C1)