Desarrollador de Software

Alain Barragán Méndez

©AZURIUS – Modelos-de-curriculum.com

Sobre mí

***Golstats*** | 2018 – 2019

Desarrollador de VR en Unity

Soy un desarrollador de software de México, me especializo en desarrollo y diseño de videojuegos. Llevo más de tres años trabajando profesionalmente utilizando diferentes sistemas y lenguajes de programación.



CONTACTO

**

33 1159 0602

barraganalain55@gmail.com

Jalisco, México

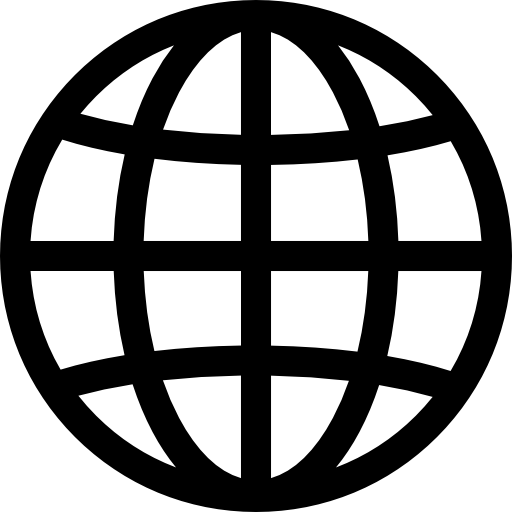
alainbarragan.com  
github.com/Ronysaurus

Experiencia



Español

Inglés



* Desarrollo de simulaciones de fútbol en VR
* Rediseño del sistema de animación para mejorar la fluidez y corregir errores.
* Implementación de sistema de cámara cinemática.
* Reelaboración del comportamiento del jugador con nuevos modelos y animación usando inverse kinematics.
* Corrección de errores

IDIOMAS

Other Projects

Other Projects

Programmer

Programador

**Hospital Real San Jose** | 2019 - Présente

Habilidades

Otros proyectos

* Development and support of tools for the web application
* Development of the laboratory reporting system
* Development of the restaurantand kitchen system
* Automatization of various task in the data base
* Launcher and Updater for the Windows application
* C#
* C++
* Python
* SQL
* Unity Engine
* Github
* Desarrollo y soporte de herramientas para la aplicación web.
* Desarrollo del sistema de reportes de laboratorio.
* Desarrollo del sistema de restaurante y cocina.
* Automatización de varias tareas en la base de datos.
* Lanzador y actualizador para la aplicación de Windows

Other Projects

* Bothoveen: un bot de chat para twitch hecho con python para interactuar con los espectadores.
* Twitch Fight Club: un programa tipo “Twitch play” hecho en Unity donde los jugadores/espectadores luchan entre sí en un RPG con sistema de personalización de estadísticas y niveles.

Aptitudes

* Trabajo en equipo
* Adaptabilidad
* Creatividad
* Responsabilidad
* Resolución de problemas
* Aprendizaje rápido

Educación

***University of Advanced Technologies*** | 2014 - 2018

Licenciatura en Programación de Videojuegos