

Sara San Martín

Game Developer and Designer

Santiago, Chile. GMT-2/3

(+56) 9 8728 6204

saraosses01@gmail.com 


[Full Portfolio](#) 

[Linkedin](#) 

EXPERIENCE

(Freelance) [Friendly Llama](#) , Santiago, Remote — *Unity Developer*

Mar. 2024 - May 2024

Optimized CPU game performance using DOD principles and polished gameplay mechanics and graphics for the game: [The Eightfold Path](#) .

Arcadius Entertainment, Santiago, Hybrid — *Unreal Engine Developer and Game designer.*

Oct. 2022 - Mar. 2023

Developed and implemented gameplay features using Unreal Engine C++, including Playfab and EOS integration, and AI systems.

(Internship) [Minverso](#) , Santiago, On-Site — *Unity Developer*

Aug. 2022 - Oct. 2022

Graphics optimizations for VR applications (Standalone Meta Quest 2), technical documentation for custom tools and general technical support for the company.

LANGUAGES

Spanish (native)

English (advanced)

SOFT SKILLS

Problem-solving, teamwork, initiative, communication, self-learning, mentoring.

TOOLS

C, C++, C#, Unity, Version Control (Git), Computer graphics, Linux, OpenGL, Vulkan, HLSL, GPGPU.

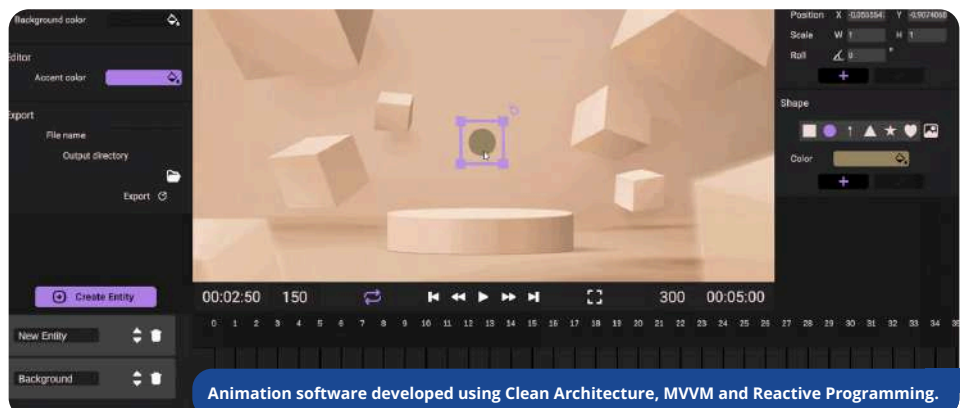
EDUCATION

Instituto Profesional Arcos

Santiago

2021 - 2024

Projects



Sara San Martín

Desarrolladora y Diseñadora de Videojuegos

Santiago, Chile. GMT-2/3


(+56) 9 8728 6204


saraosses01@gmail.com 

[Portfolio completo](#) 

[Linkedin](#) 

EXPERIENCIA


(Freelance) [Friendly Llama](#) , Santiago, Presencial — *Desarrolladora Unity*
Mar. 2024 - May 2024

Optimización de rendimiento de CPU utilizando principios de DOD, pulido de mecánicas de gameplay y gráficos para el videojuego: [The Eightfold Path](#) .

Arcadius Entertainment, Santiago, Híbrido — *Desarrolladora Unreal Engine y Diseñadora de videojuegos.*

Oct. 2022 - Mar. 2023

Desarrollo e implementación de mecánicas de *gameplay* en **Unreal Engine** con C++ y Blueprints, incluyendo integración de EOS y sistemas de IA.

(Práctica) [Minverso](#) , Santiago, Presencial — *Desarrolladora Unity*

Aug. 2022 - Oct. 2022

Optimización de gráficos en aplicaciones VR (Standalone Meta Quest 2), documentación técnica de herramientas personalizadas y soporte técnico general para la empresa.

LENGUAJES

Español (nativo)

Inglés (avanzado)

HABILIDADES BLANDAS

Resolución de problemas, trabajo en equipo, iniciativa, comunicación, autodidacta, mentoría.

HERRAMIENTAS

C, C++, C#, Unity, Control de versiones (Git), Computación gráfica, Linux, OpenGL, Vulkan, HLSL, GPGPU.

EDUCACIÓN

Instituto Profesional Arcos

2021 - 2024

Proyectos



Vulkan Renderer escrito en C++.



Pong game escrito en C + OpenGL.



Software de animación creado siguiendo la Clean Architecture, el patrón MVVM y programación reactiva.



Renderizado de pelaje volumétrico en real-time.



Real-time rendering shaders en Minecraft.