

SAUL CAMACHO

JUNIOR VIDEOGAMES DEVELOPER

<https://github.com/SaulCamachoD> | +57 3046739671 | saulcamachoduarte@hotmail.com

SOBRE MI

¡Hola! Soy Saúl, desarrollador de videojuegos Junior en Unity e Ingeniero Mecatrónico con conocimientos en: C#, Python, y SQL con conocimiento en tecnologías como Flask, Apis y Ajax y de mecatrónica en general.

Adicionalmente, me apasiona poderle dar vida a recursos gráficos por medio de la programación en videojuegos, resolver problemas complejos de forma creativa. Siempre estoy dispuesto a aprender y mejorar, Actualmente Estudio desarrollo de videojuegos con Academy By Polygonus.

Estoy capacitado para crear videojuegos sencillos, participar en un proceso de implementación y creación de los mismos.

Actualmente, busco formar parte de un equipo de trabajo que incluya desarrolladores junior, con el cual pueda crear proyectos y continuar aprendiendo.

HABILIDADES PERSONALES

Trabajo en equipo Responsabilidad
Adaptabilidad Compromiso

HABILIDADES TÉCNICAS

Unity Python
C# POO

EDUCACION

Desarrollador de videojuegos/ VideoGames Developer

2023 – En curso

Academy by Polygonus

Curso completo de desarrollo de videojuegos en Unity-C# y

Unreal Engine – C++.

Desarrollador web Python/ fullstack Python

2022 – 2023

Coding Dojo

BootCamp de desarrollador fullstack python

IDIOMAS

Ingles / Intermedio (B1)

PROYECTOS

LEGEND OF THE BLAZING FLAME

Es un juego de plataforma en 2D realizado en Unity, el cual es para un jugador y dos jugadores, la finalidad de él, es recorrer todo el escenario evitando obstáculos y enfrentar a un jefe final.

<https://github.com/SaulCamachoD/Elements>

SKELETON KEEP

Es un juego de plataforma en 3D realizado en Unity, tienes la opción de seleccionar un carácter de 4 posibles, al iniciar la partida la finalidad es coger la bandera y llevarla a tu base antes que otro carácter con IA, este proyecto se realizó en un grupo de 4 personas.

<https://github.com/DianaMontoya19/TERPG>