

CARLO FABIAN PRADO ORTIZ

(Bachiller en Ingeniería de Sistemas e Informática, Indie GameDeveloper, Front-End developer, CEO & Founder Dixmatto Studio)

Jr. San Martin 107 • Arequipa, Camaná • carloortiz14@gmail.com • 51 927236785

(12) Carlo Fabian Prado Ortiz | LinkedIn

Soy un ingeniero de sistemas apasionado por la creación de videojuegos con más de 2 años de experiencia. Mi pasión por los juegos comenzó desde muy joven, y se ha mantenido conmigo hasta el día de hoy. Después de participar en un evento organizado por CERV, descubrí mi interés por el modelado, texturizado e importado de juegos utilizando Unity. Desde entonces, me he convertido en un desarrollador independiente de videojuegos y fundador de Dixmatto Studio, donde he trabajado en la creación de juegos emocionantes y divertidos. Con habilidades en diseño de juegos, programación y arte, estoy constantemente buscando nuevas formas de mejorar mi trabajo y ofrecer experiencias únicas a los jugadores. Estoy emocionado por la oportunidad de aplicar mis habilidades y experiencia en la industria de los videojuegos y contribuir al éxito de su empresa.

Educación

UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS
Educación Superior

Perú, Arequipa
2014 – 2020

SANTA MARÍA LA MAYOR
Educación Secundaria

Perú, Arequipa-Camaná
2007 – 2012

41041 CRISTO REY
Educación Primaria

Perú, Arequipa-Camaná
2001 - 2006

Habilidades

- | | | | |
|---------------------|-------------------|------------------------|---------------|
| • Unity | • C# | • Pixel Art (Aseprite) | • Blender |
| • Animaciones | • 3ds Max | • Diseño UI | • Animaciones |
| • Adobe Illustrator | • DaVinci Resolve | • Krita | • Git Hub |
| • LMMS | | | |

Idiomas

Español-Nativo / Ingles - Medio

Experiencia Profesional

SYSBAY
Desarrollo de aplicaciones de Realidad Virtual

Perú, Arequipa
01-01-2022–28-02-2022

Durante mi trabajo en SYSBAY, desempeñé el rol de Desarrollador de aplicaciones de Realidad Virtual, donde tuve la responsabilidad de crear experiencias inmersivas utilizando herramientas como Blender, Maya y Unity con el lenguaje de programación C#. Mis principales tareas incluyeron:

- Crear animaciones y mecánicas para las aplicaciones de Realidad Virtual de la empresa.
- Participar en reuniones diarias para discutir y diseñar nuevos escenarios y experiencias.

- Modelar escenarios utilizando Blender y darles color en Maya.
- Exportar y desarrollar los escenarios en Unity.
- Crear interfaces de usuario (UI) y efectos especiales para las aplicaciones.
- Desarrollar aplicaciones de cine en 360 grados.

Durante mi tiempo en SYSBAY, adquirí habilidades en el manejo de herramientas de modelado y animación en 3D, así como la capacidad de trabajar eficientemente en un ambiente de equipo. Además, desarrollé habilidades en el diseño y desarrollo de experiencias inmersivas y el uso de tecnologías de Realidad Virtual. Estoy seguro/a de que estas habilidades serán útiles en cualquier trabajo que requiera creatividad, habilidades técnicas y capacidad para trabajar en equipo.

Certificados

Como apasionado de los videojuegos, siempre estoy buscando formas de mejorar mis habilidades. Recientemente, completé varios cursos que me ayudaron a alcanzar ese objetivo, entre ellos, uno sobre cómo crear un juego multijugador. Cuando trabajaba en SYSBAY, enfrenté muchos desafíos, y este fue uno de los más difíciles que no pude completar a tiempo. Gracias a GameDev.Tv, ahora me siento capaz de superar ese desafío.

Actualmente estoy iniciando el curso Unity Turn Based Strategy: Intermediate C# Coding impartida por el YouTuber Code Monkey (aka Hugo Cardoso) en la plataforma GameDev.Tv.

Certificados en:

Learn C# and Make a Videogame with Unity	Udemy
Unity Multiplayer. Intermediate C# Coding & Networking	GameDev.Tv

Proyectos Personales

CERV DEFENSE

<p>Juego con el cual inicio mi carrera como indie GameDeveloper, la base de este juego es hacer un Tower Defense bajo ciertas condiciones dadas, el juego cuenta con 5 niveles el cual cada vez aparecen carros con mas capacidad.</p> <p>Aquí aprendí a:</p> <p>Modelar</p> <p>Texturizar</p> <p>Diseñar escenario.</p> <p>El juego se encuentra disponible en itch.io</p> <p>Link: CERVDefense by DIXMATTOSTUDIO (itch.io)</p>	<p>Duración</p> <p>4 meses</p>
--	---------------------------------------

MAGIC MATH DEFENDER

<p>Juego educativo que hice para mi proyecto de tesis en la universidad Cesar Vallejo, el cual consiste en un juego en 1ra persona donde debes contestar preguntas fijando evitando que ciertos enemigos te eliminen, cuenta con varios niveles y al final tiene un nivel especial que es un examen, y así poder medir la eficiencia de mi juego en el ámbito académico.</p>	<p>Duración</p> <p>4 meses</p>
--	---------------------------------------

El juego se encuentra disponible en itch.io Link: Magic Math Defender by DIXMATTOSTUDIO (itch.io)	
--	--

FLOATING ISLANDS RUNNER

Primer juego diseño para la plataforma Android, el cual es un endless runner con controles touch, donde deber sobrevivir el mayor tiempo posible esquivando mientras trampas y enemigos, implemente la función de una tienda para la compra de mascotas. El juego se encuentra disponible en la Play Store Link: Floating Islands Runner - Aplicaciones en Google Play	Duración 4 meses
--	----------------------------

YOU ARE ALIVE

Mi primera GameJam con la temática Colors, Donde solo debes de agarrar algunas moneda y llaves especiales esparcidos por el mapa para poder terminar el juego. Implemente por primera vez una inteligencia artificial para los zombies, el cual cuenta con estados como reposo, patrullar y perseguir. También tiene la función de escuchar si el jugador hacer algún ruido. El juego se encuentra disponible en itch.io Link: You are Alive by DIXMATTOSTUDIO (itch.io)	Duración 6 meses
---	----------------------------

FANTASY MATH

Segundo juego que diseñe y publique para la plataforma Android, el juego es una re imaginación de Magic Math Defender, cuenta con preguntas aleatorias y una vista en tercera persona. Para este juego quite la opción de disparar y a los enemigos ya que podría incitar la violencia a los niños. El juego se encuentra disponible en la Play Store Link: Fantasy Math - Aplicaciones en Google Play	Duración 6 meses
--	----------------------------

SPACE INVADERS

Pequeño tutorial de kodeco donde ten enseñan a recrear el famoso juego Space Invader desde cero. Este juego no está publicado, pero esta archivado como un proyecto personal. El link del tutorial: Unity Tutorial: How to Make a Game Like Space Invaders Kodeco	Duración 40 min
---	---------------------------

Tic Tac Toe

Pequeño tutorial del YouTube llamado A Software Engineer, que combina HTML CSS, JS y REACT para hacer un juego que todo mundo conoce llamado tres en raya. Este juego no está publicado, pero esta archivado como un proyecto personal. El link del tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=c8dXnuVwmA8	Duración 40min
---	--------------------------

2D Game

Es un proyecto actual que está en desarrollo el cual no tiene nombre aun, pero esta pensado para poder jugarse en pc, el desafío en este proyecto es diseñar desde 0 todo el escenario y personajes para el juego con la herramienta de pixel art Aseprite; actualmente está en un 30 % de desarrollo.	Duración -
--	----------------------

--	--



A NOMBRE DE LA NACIÓN

UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS

EL RECTOR por cuanto: la Facultad de **INGENIERÍA Y ARQUITECTURA**, en la Escuela Profesional de: **INGENIERÍA DE SISTEMAS E INFORMÁTICA** con fecha 15 de Enero de 2020 ; Resolvió declarar aprobado para optar el Grado Académico de Bachiller, de conformidad con la legislación universitaria vigente; a Don (ña):

CARLO FABIAN PRADO ORTIZ

POR TANTO le confiere el **Grado Académico** de:

BACHILLER EN INGENIERÍA DE SISTEMAS E INFORMÁTICA

y le expide el presente **DIPLOMA** para que se le reconozca como tal con los derechos y prerrogativas de ley.

Lima, 13 de Julio de 2020

Mg. JUAN CARLOS HORNA TONG
VICE-RECTOR GENERAL (e)

Dr. FRANCISCO LUIS PÉREZ EXPÓSITO
RECTOR



OSCAR ENRIQUE LAGRAVERRE FOR ALASPERUANAS, PH. D.
DECANO DE FACULTAD

Constancia de Servicios Profesionales

Por medio del presente, hacemos constar que el Sr. Carlo Fabian Prado Ortiz, identificado con DNI N° 70663242, ha prestado servicios profesionales en la empresa SYSBAY EIRL, identificada con RUC N° 20602545467 y con dirección en Jr. Victoria 301 Urb. Manuel Prado Arequipa –Arequipa –Paucarpata desde el 01 de enero del 2022 hasta el 28 de febrero del mismo año, desempeñando la labor de Desarrollos de Aplicaciones para Realidad Virtual, demostrando un alto sentido de responsabilidad, iniciativa y dedicación en las labores que le fueron encomendadas.

Se expide el presente a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Arequipa 20 de abril del 2022


SYS BAY EIRL
Bernardo G. Escalante Guillen
GERENTE GENERAL
Bernardo Gumerindo Escalante Guillen
DNI N° 29378547



Número de certificado: UC-200e5cb0-d69b-4324-89fb-e1f0ef6tc355
Uri del certificado ude.my/UC-200e5cb0-d69b-4324-89fb-e1f0ef6tc355
Número de referencia: 0004

CERTIFICADO DE FINALIZACIÓN

Learn C# and make a videogame with Unity

Instructores **Hidran Arias, María Santos**

Carlo Fabian Prado Ortiz

Fecha **19 de Octubre de 2022**

Duración **12.5 horas en total**

CERTIFICATE OF COMPLETION

Awarded to

Carlo Fabian Prado Ortiz

on the completion of

Unity Multiplayer: Intermediate C# Coding & Networking

an online training program by



January 13 2023

Date

Ben Tristen

Founder

Certificate No.
cert_hkcr3k4f