

HANS SCHAA LEPE

Ingeniero en Desarrollo de videojuegos y Realidad Virtual Minor Optimización de videojuegos

PERFIL PERSONAL

Ingeniero en Desarrollo de Videojuegos y Realidad virtual con un minor en "Optimización de videojuegos", Universidad de Talca. Tengo 28 años y actualmente vivo en Talca. Me he titulado recientemente de la carrera de Ingeniería en Desarrollo de videojuegos y Realidad Virtual. Trabajo en el laboratorio EVILab como desarrollador VR de la UC.

DATOS DE CONTACTO

Celular: 957304439
Correo: hansschaadev@gmail.com
Portfolio: <https://hansschaagithub.io/portfolio/>
Linkedin: www.linkedin.com/in/hans-schaa
Dirección: 8 oriente A #3317, Talca, Chile.

PERFIL ACADÉMICO

Universidad de Talca (2017 - 2021)

- Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Realidad virtual
- Licenciado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
- Minor Optimización de videojuegos (Microarquitecturas de computadores, análisis y diseño de algoritmos, programación paralela y optimización de rendimiento en motores 3D)

Universidad de Talca (2012 - 2016 No terminada)

Ingeniería Civil en computación

Escuela Adventista del séptimo día Molina (1999 - 2010)

Educación básica y media

ARTÍCULOS

- H. Schaa and N. Barriga, "Generating Entertaining Human-Like Sokoban Initial States", Jornadas Chilenas de Computación, 2021
- H. Schaa and N. Barriga, "Generación procedural de niveles Interesantes de Sokoban," Bachelor Thesis, Video Games Development and Virtual Reality Engineering, Universidad de Talca, September 2021
- H. Schaa, "Introducción a CUDA para videojuegos", Ludology (USEK), vol. 3, 2021
- H. Schaa ,N. Barriga and F. Besoain "Introducción a patrones de diseño de software para el desarrollo de videojuegos", Ludology (USEK), vol. 2, 2020
- E. Valenzuela, H. Schaa, N. Barriga and G. Patow, "Using Search Algorithm Statistics for Predicting Puzzle Difficulty" (En proceso)

HISTORIAL PROFESIONAL

Ingeniero VR Pontificia Universidad Católica - EVILab

Virtual Reality Engineer | 15/08/2021 - Actualidad

Trabajo estrechamente con el equipo de EVILab como programador en diversos proyectos de construcción y capacitación haciendo uso de realidad virtual. Investigación y desarrollo de experiencias de realidad mixta para facilitar el trabajo de profesionales del área industrial.

Práctica universitaria Giant Monkey Robot

Programador de videojuegos | 07/01/2020 - 22/02/2020

Brindé asistencia en el proyecto Rock of Ages III. Me ocupé de la programación de comportamientos para algunos enemigos, interfaces e inputs de usuario en el motor Unreal.

Universidad de Talca

Ayudante Escuela de Ingeniería en Desarrollo de videojuegos | 15/03/2017 - 15/07/2021

Ayudante en diversas asignaturas de programación durante 4 años. Entre ellas: Fundamentos de computación gráfica, programación para dispositivos móviles, programación orientada a objetos y Taller de desarrollo de videojuegos 2D.

HABILIDADES Y COMPETENCIAS

- Conocimiento avanzado en motor Unity (AR, VR y XR) y medio (Blueprints) en motor Unreal.
- Apasionado por la investigación.
- Aplicación de metodologías ágiles.
- Git (GitHub - GitLab).
- Inglés técnico escrito nivel intermedio.
- Habilidad para la comunicación y las relaciones interpersonales.
- Aprendo rápidamente.
- Trabajo en equipo.
- Trabajo con diligencia y esfuerzo.
- Motivado y dedicado.