

# JUAN M. ROMANO SIRIANI

24 AÑOS



## ACERCA DE MÍ



Estudiante de Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos, actualmente rindiendo las ultimas materias de la carrera, con asignaturas enfocadas en la programación y el diseño de software. Entusiasta de la tecnología con afición a la programación, la animación y los videojuegos.

## ESTUDIOS

### Universidad Nacional de Santa Fe.

Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos.  
Cursado completo, rindiendo ultimas materias para completar la carrera.



### Universidad Nacional de Santiago del Estero

Licenciatura en Sistemas de Información.  
Cursado hasta tercer año.

### Colegio Mater Dei

Estudio secundario, Modalidad:  
Comunicacion, arte y diseño.  
AÑO 2014

## EXPERIENCIA



### Centro Educativo Alem

Diseñador de cursos.  
Elaboré cursos enfocados en la programación entre los cuales se encuentran: **Introducción a la programación con Javascript**, **Introducción al diseño de videojuegos 2D con Unity y Diseño Web**, **los 3 pilares del diseño Web**.

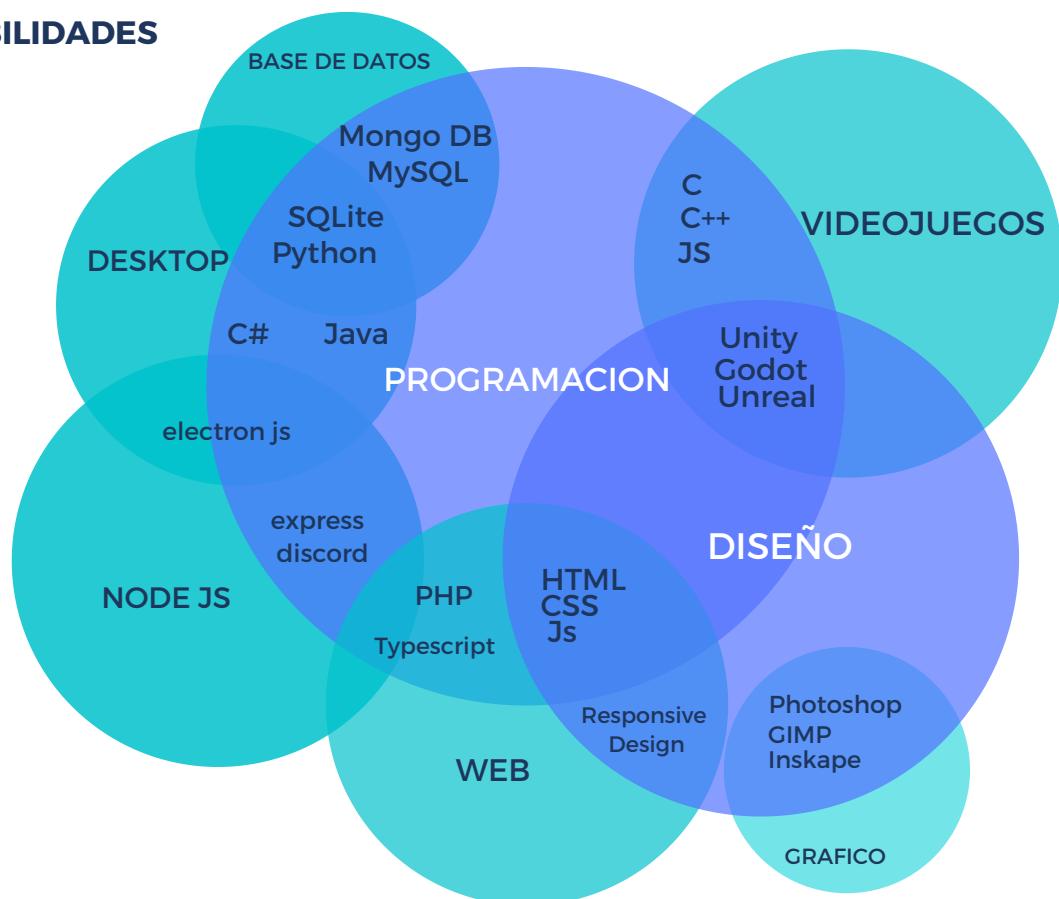
NOVIEMBRE DEL 2020 - JULIO DEL 2021

## CONTACTO



**Telefono:** (385) 477 0522 (solo WhatsApp)  
**e-mail:** jromano743@gmail.com  
**LinkedIn:** [www.linkedin.com/in/juanma-rs/](https://www.linkedin.com/in/juanma-rs/)  
**Mi web:** [jromano743.github.io](https://jromano743.github.io)

## HABILIDADES



## CURSOS Y CERTIFICACIONES

### Videojuegos

#### Platzi

[Curso de Creacion de Videojuegos](#)

[Curso de Diseño de Videojuegos](#)

[Curso de Introduccion a la programacion de Videojuegos 3D en Unity](#)

[Curso de Direccion de Videojuegos](#)

[Curso de C# para Videojuegos](#)

[Curso de Desarrollo de Videojuegos para Móviles con Unity](#)

[Curso Avanzado de Creación de RPGs con Unity](#)

### Javascript

#### Platzi

[Curso Basico de Javascript](#)

[Curso Practico de Javascript](#)

[Curso de ECMAScript6+](#)

[Curso de Asincronismo con Javascript](#)

[Curso Profesional de Javascript](#)

[Curso de Fundamentos de Node.JS](#)

[Curso de Backend con Node.js: API REST con Express.js](#)

#### Udemy

[JavaScript Full- Curso desde Principiante hasta Profesional](#)

### Diseño Web

#### Platzi

[Curso de Frontend Developer](#)

[Curso Práctico de Frontend Developer](#)

[Curso Definitivo de HTML y CSS](#)

[Curso Práctico de HTML y CSS](#)

[Curso de Webpack](#)

[Curso Practico de React.JS](#)

#### Udemy

[Diseño Web - Aprende creando un sitio web paso a paso](#)

[Aprende a crear animaciones y efectos interactivos con CSS3](#)

[Curso de FlexBox desde 0](#)

## Lenguajes

### Platzi

[Curso de Introducción a C](#)  
[Curso de Control de Flujo en C](#)  
[Curso de Funciones en C](#)  
[Curso de C++ Básico](#)  
[Curso Básico de Python](#)  
[Curso de Python: Comprehensions, Lambdas y Manejo de Errores](#)  
[Curso Profesional de Python](#)  
[Curso Básico de Java SE 2018](#)  
[Curso de Redes Informáticas de Internet 2017](#)  
[Curso Fundamentos de C# con .NET Core 2018](#)

### Udemy

[Curso de C++: Básico a Avanzado](#)  
[TypeScript Guía Completa | Fundamentos de TypeScript](#)  
[Aprende TypeScript de 0 a 100](#)  
[Python 2021 desde 0](#)

## Diseño Web

### Platzi

[Curso de Frontend Developer](#)  
[Curso Práctico de Frontend Developer](#)  
[Curso Definitivo de HTML y CSS](#)  
[Curso Práctico de HTML y CSS](#)  
[Curso de Webpack](#)  
[Curso Práctico de React JS 2019](#)  
[Curso Practico de React.JS](#)

### Udemy

[Aprende HTML5 y CSS3 desde cero](#)  
[Aprende PHP y MySQLi, conceptos básicos para principiantes.](#)

## Formacion

### Platzi

[Curso de Programación Estructurada](#)  
[Curso de Programación Orientada a Objetos: POO](#)  
[Curso de Introducción a la Terminal y Línea de Comandos](#)  
[Curso Profesional de Git y GitHub](#)  
[Curso de Introducción al Desarrollo Backend](#)

## Certificacion en formato PDF

**Desarrollo de videojuegos: fundamentos y herramientas** - Universidad Autónoma de Entre Ríos  
**Introduction to 2D-Videogames development: Godot Engine (Part I)** - IEEE CIS Argentina Games Technical Committee  
**Introduction to 2D-Videogames development: Godot Engine (Part 2)** - IEEE CIS Argentina Games Technical Committee  
**Programación Web PHP (modalidad virtual)** - Polo TIC Misiones

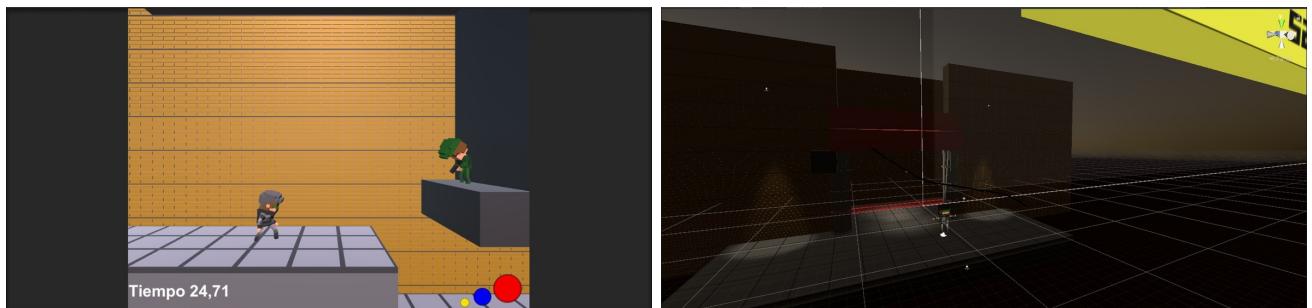
## Certificacion en formato Fisico

**Conferencia La Cuarta Revolución: Big Data e Inteligencia Artificial** - NODO Tecnológico SdE  
**La importancia de las matemáticas: Desarrollo de Videojuegos y algo más** - Universidad Nacional de Santiago del Estero  
**Hacking: Realidad vs Hollywood** - Universidad Nacional de Santiago del Estero

## PROYECTOS

### Stick Gun

Un juego de plataformas 2d en donde el jugador controlará a un espía con una pistola adherente con la cual puede subirse a ciertas plataformas y acercar o mover ciertos objetos para facilitar su escalada.



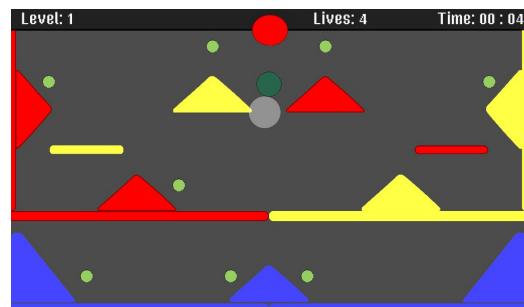
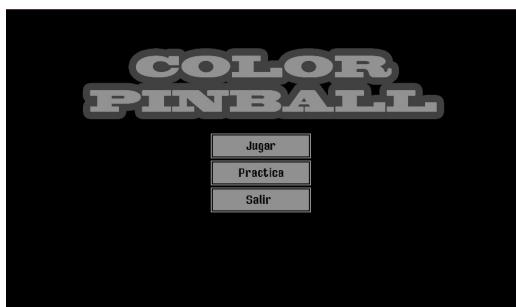
**Game Engine/Tecnología:** Unity, C#

**Estado:** PROTOTIPO

**Video de gameplay:** <https://www.youtube.com/watch?v=lPEMTfxg8yw>

### Color Pinball

Color Pinball es un juego de acción mínima en donde el jugador controlará los elementos del escenario para guiar una pelota y que esta recoja todos los elementos colecciónables que existen en el escenario para avanzar de nivel y guardar su récord de nivel el cual estará indicado por el tiempo que le tomó recolectar los objetos.



**Game Engine/Tecnología:** Godot, GD Script

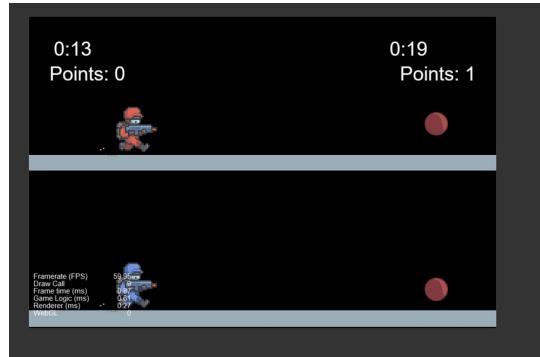
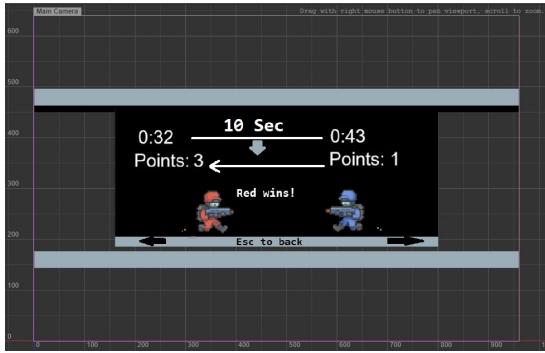
**Estado:** PROTOTIPO

**Video de gameplay:** <https://www.youtube.com/watch?v=NxaWmK-uZJ8>

## Project Time X Time

El proyecto nace como un prototipo para la materia **Prototipado Rápido** de la tecnicatura en diseño y programación de videojuegos.

La tarea consistía en crear un prototipo utilizando las palabras "*Tiempo y no tiempo*". Mi idea fue crear un juego para dos jugadores en donde los mismos debían dispararles a las pelotas de su mismo color para ganar puntos. Las pelotas también otorgan 3 segundos de tiempo al jugador que tenga el mismo color que ellas. Ganará el jugador que tenga más puntos cuando la diferencia de tiempo entre los jugadores sea de más de diez segundos.



**Game Engine/Tecnología:** Cocos Creator, Typescript

**Estado:** PROTOTIPO

**Video de gameplay:** <https://www.youtube.com/watch?v=DAC4XjHWMxs>

## Wild Gang (Clon: Wild Gunman - Gang)

Proyecto para materia **Modelos y Algoritmos para videojuegos**. El proyecto consistía en crear un clon del juego **Wild Gunman - Gang** de NES.



**Tecnología:** C++, SFML

**Estado:** PROTOTIPO

**Video de gameplay:** <https://www.youtube.com/watch?v=o4zn99FFNxQ>