

Rodrigo Antonio Guzmán Castro

Celular: +56-9-50503351 – email: rodrigoguzman1202@gmail.com
<https://www.linkedin.com/in/rodrigo-guzman-a5277115b/>

Portafolio: <https://lkaza.github.io/>

PERFIL PROFESIONAL

Artista-Técnico, con 2 años de experiencia en Unity3D encargado de importar personajes y modelos 3D a Unity apoyado con distintos efectos creados con ShaderLab usando Universal Render Pipeline que mejoran la visualización de los objetos.

Mi experiencia laboral me ha llevado a trabajar en conjunto con artistas o assets 3D, lo cual me ha llevado a aprender Blender como es el proceso creativo de personajes 3D estilizados.

Habilidades Técnicas

- Lenguajes de programación:
 - 2 años de **C#**.
 - 1 año de **ShaderLab**.
 - 2 años Manejo de base de datos relacionales con **SQL**.
 - Java.
 - Javascript.
 - MongoDB.
 - Javascript.
 - NodeJS.
- Manejo de metodologías ágiles Scrum.
- Particle System en Unity
- VFX Graph.
- Amplify Shader Editor/Shader Graph.
- Manejo de repositorios Git/Github.
- Generalista 3D Blender.
 - Poly Modelado, UV Map, Texturizado, Rigging.

EXPERIENCIA LABORAL

Imaginima – Empresa Personal (Fondos de cultura)

Abril 2022 -Presente

Artista Técnico y VFX.

- Asegurar buen rendimiento utilizando iluminación bakeada y Occlusion Culling.
- Desarrollo de UI y backend de Sistema de inventario capaz de ser usado mediante navigation - new input system.
- Establecido pipeline de trabajo para personajes 3D.
- Encargado de la creación de shaders, texturas y algunos modelados 3D incluyendo rigging y animaciones.

YPF

Empresa líder en exploración, explotación, destilación, distribución y producción de energía eléctrica, gas, petróleo y derivados. Con presencia en todo el territorio nacional y argentina.

Administrador de redes (TI)

Junio 2019 – Diciembre 2019

- A cargo de administrar las distintas conexiones de los usuarios a sistema integrado.
- Entrega de equipos nuevos y apoyo a nuevos integrantes en YPF con equipos informáticos.
- Elaboración de reportes semanales destinados a la gerencia general con el objeto de validar las metas definidas.

Proyectos Personales

NovaKajo (Trabajos Independientes).

Prueba técnica de videojuego multijugador cliente-servidor de Headworld.

Headworld – 2021

Programador Grafico

Enero 2021-Febrero-2021

- Encargado de manejo de animaciones de personajes.
- Optimización desactivando objetos según cercanía al jugador.
- Desarrollo de Shaders incluyendo fuente de agua, lava..., etc.
- Sistema de día/luz.
- Importación y combinación de modelos 3D y blending entre ellos.

KeloWar – 2021

- Prototipo técnico de desarrollo android.
- Muy similar al juego “Archer”.

Rem – 2021

- Modelado 3D desde cero hasta rig en blender.
- Experimentación con la física usando asset Magica Cloth.
- Experimentación con Toon Shaders para lograr efectos visuales de anime.

PyroBoom (GMTK Game Jam) – 2020

- Mapa procedural creado para supervivencia sin fin.
- Animación a través de código usando C#.

ANTECEDENTES ACADEMICOS

2013 - 2019	Ingeniería Informática. Universidad de Playa Ancha.
-------------	---

SEMINARIOS Y CURSOS

Junio 2020	Math For Video Games: The Fastest Way To Get Smarter At Math - Udemy
Mayo 2020	RPG Core Combat Creator: Learn Intermediate Unity C# Coding - Udemy
Marzo 2020	Complete C# Unity Game Developer 3D - Udemy