

# Rodrigo Antonio Guzmán Castro

Celular: +56-9-50503351 Email: [rodrigoguzman1202@gmail.com](mailto:rodrigoguzman1202@gmail.com) Portafolio: <https://Lkaza.github.io/>

## Habilidades Técnicas

---

**Lenguajes** : C#, HLSL, SQL, Python, Java, Javascript, PHP, CSS, HTML  
**Frameworks** : Unity3D, VFX Graph, Particle System, Shader Editor, Bootstrap, React.js  
**Herramientas** : Visual Studio, VS Code, Git, Blender, Scrum

## Experiencia Laboral

---

### Imaginima

Abril 2022 - Noviembre 2022

#### Artista Técnico y artista VFX.

- Asegure buen rendimiento utilizando iluminación bakeada y Occlusion Culling.
- Desarrolle UI y backend de Sistema de inventario capaz de ser usado mediante navigation usando el new input system.
- Establecí pipeline de trabajo para personajes 3D.
- Desarrolle shaders, texturas, noises y algunos modelados 3D incluyendo rigging y animaciones

### YPF

Junio 2019 – Diciembre 2019

#### Administrador de redes (TI)

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

## Proyectos Personales

---

### Rem

Octubre 2021- Diciembre 2021

#### Generalista 3D y Desarrollador de Unity

- Modele un personaje 3D desde cero hasta rig y texturizado en blender.
- Utilizando el asset Magica Cloth implementé físicas al movimiento del personaje.
- Experimente con varios toon shaders, pero terminé decidiendo por usar el de Unity Chan para obtener un resultado limpio estilo anime.

### KeloWar

Junio 2021

#### Desarrollador Unity

- Cree un prototipo técnico de un desarrollo de android.
- Replique las mecánicas core de un juego Android llamado "Archer".

### Headworld

Enero 2021- Febrero 2021

#### Programador Grafico Unity

- Recibía paquetes de red para que fueran reflejados como animaciones para los personajes.
- Implemente un sistema de día y noche en Unity.
- Cree scripts para optimización desactivando objetos según la distancia al jugador.
- Desarrolle Shaders tales como una fuente de agua, lava y otros tipos de assets de escenarios
- Importaba modelos 3D a Unity y creé un sistema para interpolar animaciones entre ellas.

## Educación

---

2013-2019 Ingeniería en Informática – Universidad de Playa Ancha

## Cursos

---

Octubre 2021	Making A Stylized Toon Shading Within Unity - Wingfox
June 2020	Math For Video Games: The Fastest Way To Get Smarter At Math - Udemy
May 2020	RPG Core Combat Creator: Learn Intermediate Unity C# Coding – Udemy
Marzo 2020	Complete C# Unity Game Developer 3D - Udemy