

# Rodrigo Antonio Guzmán Castro

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

## Habilidades Técnicas

---

### Lenguajes de programación:

- 2 años de **C#**.
- 1 año de **ShaderLab**.
- 2 años de base de datos relacionales con **SQL**.
- Python
- Java.
- Javascript.
- MongoDB.
- NodeJS.

### Experiencia en:

- Manejo de metodologías ágiles Scrum.
- Particle System en Unity
- VFX Graph.
- Amplify Shader Editor/Shader Graph.
- Manejo de repositorios Git/Github.
- Adobe Photoshop.
- Generalista 3D Blender.  
Polymodel,UV Map,Texturas,Rigging

## Experiencia Laboral

---

### Imaginima

Abril 2022 -Presente

#### 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 de reportes semanales destinados a la gerencial 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 termine 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 “Arquero”.

### 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

