



✉️ mail@gmail.com
📞 +549-11-2662-0000
📍 CABA, Argentina
🌐 [mateteCode](#)

HABILIDADES

- 📦 C++ / C# / GDScript
- ➕ Unity / Godot Engine
- git Git / Github
- ✓ Matemáticas y Físicas aplicadas
- ✖ Depuración / Optimización
- 👥 Diseño de Sistemas de Juego
- 💻 Desarrollo Multijugador
- 🤖 Inteligencia Artificial (IA)

LENGUAJES

- Inglés - Intermedio
- Español - Nativo

HABILIDADES BLANDAS

- Resolución Creativa de Problemas
- Trabajo en Equipo
- Escucha activa
- Atención al Detalle
- Adaptabilidad
- Empatía
- Pensamiento crítico
- Aprendizaje Continuo
- Responsabilidad

Matías Lorenzo

DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS

RESUMEN

Desarrollador de videojuegos con 2 años de experiencia especializado en la creación de experiencias inmersivas con Unity y Godot Engine. Poseo un sólido dominio de la programación con código limpio, patrones de diseño y principios de arquitectura de software. Mis habilidades se enfocan en el desarrollo de sistemas de juego, funcionalidades multijugador y la optimización del rendimiento para contribuir a proyectos de alta calidad.

EXPERIENCIA

Desarrollador de Gameplay

Proyectos Personales, Académicos y Game jams

Julio 2023 - Presente

- Colaboré con artistas y diseñadores para implementar mecánicas de juego en Unity y Godot.
- Implementé el sistema de movimiento del personaje utilizando un sistema de state machine para una transición fluida entre estados.
- Desarrollé e implementé sistemas de IA para enemigos y NPCs.
- Desarrollé un sistema multijugador en red para la sincronización de estados y acciones de jugadores en tiempo real.
- Utilicé Git para el control de versiones en un entorno de equipo ágil.
- Programé la lógica para los sistemas de inventario y equipamiento.
- Implementé "shaders" para efectos visuales únicos en el personaje y el entorno.

EDUCACIÓN

Licenciatura en Desarrollo y Producción de Videojuegos

UNICABA

Marzo 2024 - Presente (69%)

Tecnicatura en Desarrollo de Software

IFTS 29

Marzo 2024 - Presente (62%)

Ingeniero electrónico

UTN FRBA

Marzo 1999 - Marzo 2014 (100%)