

Santiago Alvarez

Medellín, CO
www.santiagoalvarez.me
saalvarezva@gmail.com
(+57) 300 - 286 - 5192

EXPERIENCIA

- **Practicante Game Developer, Cocodrilo Dog Games - Bogotá, Colombia** **Febrero 2015 – Agosto 2015**
 - Trabajé junto a tres artistas y un programador para desarrollar *Beat Boy* un juego para Xbox One / PS4 / PC – MAC.
 - Trabajé junto a tres artistas y un programador para desarrollar un juego aún no anunciado para Xbox One/ PS4/PC.
 - Trabajé junto a tres artistas y un programador para desarrollar un juego aún no anunciado para iOS.
 - A cargo del sistema de control de versiones para el equipo.
 - Programación de mecánicas, integración de assets y de la librería de Pure Data dentro de Unity.
 - Creación de herramientas de editor para Unity para el editado de niveles y manejo de datos.
 - A cargo de la configuración de consolas de desarrollo para poder testear ejecutables de los juegos.
 - Usé la metodología ágil de desarrollo Scrum.
- **Estudiante Auxiliar de Investigación, Universidad Nacional de Colombia – Medellín, CO** **Septiembre 2014 - Febrero 2015**
 - Diseñar y desarrollar juegos serios y educativos para ser usados como herramientas de autor.
 - Investigar y escribir papers sobre estos y otros proyectos relacionados.
 - Brindar una conferencia en España en PAAMS 2015 sobre el proyecto creado.

PROYECTOS

- **Game Programmer, Beat Boy** **Febrero 2015 – Agosto 2015**
 - Herramientas de editor para Unity.
 - Creación de plugins para Unity.
 - Mecánica de juego que permitiera devolver y acelerar el tiempo (Alteración del Tiempo).
 - Programación en Pure Data y Desarrollo de Mecánicas Rítmicas de Plataforma.
 - Configuración de Xbox One de desarrollo para prueba de demos.
 - Trabajo en equipo multidisciplinario.
- **Game Programmer, Investigador, PLACCO – Plataforma Lúdica de Aprendizaje y Construcción Colectiva Online** **Agosto 2014**
 - Construir una estructura de red de tipo Multijugador Masivo Online – MMO bajo Unity.
 - Crear un chat dentro del juego
 - Implementar un sistema de Inicio de Sesión y Registro.
 - Crear una estructura de base de datos y su conexión entre el juego y el servidor.
 - Implementar un sistema de navegación utilizando Inteligencia Artificial.
 - Escribir un paper de investigación y brindar una conferencia en PAAMS 2015
- **Game Programmer, Ink Runner** **Marzo 2014 - Junio 2014**
 - Construir una cámara de movimiento suave en 2D.
 - Integración de *Spine* en Unity.
 - Trabajar de la mano de otro programador y un artista.
 - Crear diapositivas dentro de Unity para realizar un pitch del juego.

HABILIDADES

Lenguajes

- C#
- C++
- Java
- Javascript
- HTML
- CSS
- PHP
- SQL/PLSQL
- Pure Data

Librerías

- OpenGL
- Win32 API
- Editar, Compilar, Debug**
- MonoDevelop
- Visual Studio
- Eclipse
- Xcode

Control de Versiones

- Git

Software

- Unity3D
- Pure Data
- Autodesk Maya
- Allegorithmic Substance Designer
- Matlab

Sistemas Operativos

- Windows
- Linux
- OSX

Otros

- Agile, Scrum
- Animación
- Modelado 3D
- Redes Teleinformáticas
- Bases de Datos

EDUCACIÓN

- **Pregado en Ingeniería de Sistemas, Universidad Nacional de Colombia - Medellín, CO** **Enero 2010 - Mayo 2016 (FGE)**
 - Promedio de Calificaciones Acumulado: 4.0