

Santiago Alvarez

Ciudadanía: colombiano

www.santiagoalvarez.me

saalvarezva@gmail.com

<https://co.linkedin.com/in/saalvarezva>

EXPERIENCIA

- Game Developer, Rainbow Tree Inc. - Medellín, Colombia

Octubre 2015 – Presente: En Sitio

Títulos Trabajados

- +50 juegos web.

Software usado

- JavaScript, HTML, CSS, Phaser Library, Java (Herramientas), Unity and C# (Investigación y testeos de apps)

Responsabilidades Semanales

- Desarrollar juegos HTML5 & JavaScript, usando la librería Phaser.
- Desarrollar diferentes herramientas en casa para reducir el tiempo de trabajo, especialmente usadas por el artista técnico.
- Contribuir en la compatibilidad multi-resolución de los juegos entre distintos dispositivos y navegadores.
- Contribuir a optimizar las imágenes para consumir entre 50% y 70% menos uso de memoria.
- Evaluar y filtrar nuevas tecnologías que trabajen mejor para los juegos y apps a ser desarrolladas.

- Practicante Game Developer, Cocodrilo Dog Games - Bogotá, Colombia

Febrero 2015 – Agosto 2015: En sitio

Títulos Trabajados

- Beat Boy – juego para Xbox One / PS4 / PC – MAC (en producción).
- Kulipari – juego para Xbox One / PS4 / PC (en producción).
- Don Tomate – juego iOS.

Software usado

- Unity, C#, Pure Data

Responsabilidad Semanales

- 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: En sitio

Títulos Trabajados

- PLACCO – juego para PC / Mac (en producción).

Software usado

- Unity, C#, PHP, SQL/PLSQL.

Responsabilidades Semanales

- 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.

HABILIDADES

- 2 años de experiencia en desarrollo de videojuegos.
- Experiencia programando herramientas de editor de Unity.
- Experiencia con estructuras de bases de datos y la conexión entre juego y servidor.
- Puedo programar herramientas en casa para reducir el tiempo de trabajo.
- Conozco diferentes métodos de algoritmia.
- Estructura de red de tipo Multijugador Masivo Online – MMO bajo Unity.
- Experiencia trabajando con un equipo multidisciplinario.
- Sistema de navegación de IA en Unity.
- Sistemas en juego de chat y login.
- Configuración de Xbox One para testeo.

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
- Subversion

Software

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

Sistemas Operativos

- Windows
- Linux
- OSX

Otros

- Algoritmos
- Agile, Scrum
- Animación
- Modelado 3D
- Redes
- Base de datos

EDUCATION

- **Pregrado en Ingeniería de Sistemas, Universidad Nacional de Colombia - Medellín, CO** *Enero 2010 - Mayo 2016 (FGE)*
 - Promedio de Calificaciones Acumulado: 4.0
 - **Certificado en Desarrollo de Video Juegos - Vivelab en RutaN, Universidad de Medellín and Institución Universitaria Pascual Bravo (2014 – 3 meses)**
 - **Certificado in Desarrollo de Video Juegos con Windows & Unity - Microsoft AppUniversity (2014 – 2 meses)**
 - **Diseño de Video Juegos, Organización y Evaluación, y Gamificación - Universidad Europea - MiriadaX (2014 – 1 mes)**
 - **Certificado en Modelado Orgánico de Personajes en Autodesk MAYA - SENA (2014 – 1 mes)**
-

REFERENCIAS

- Disponibles bajo pedido
-