**Santiago Alvarez**

Ciudadanía: colombiano

[www.santiagoalvarez.me](http://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*

**Titulos 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