**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**

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