

# RODRIGO SANCHEZ TORRES

rodsan2602@gmail.com | Madrid, 28047 | 644353057 | [github.com/rodsan05](https://github.com/rodsan05)  
[linkedin.com/in/rodrigo-sanchez-torres](https://linkedin.com/in/rodrigo-sanchez-torres) | [rodsan05.github.io/gamedev-portfolio/](https://rodsan05.github.io/gamedev-portfolio/)

---

## EXPERIENCIA LABORAL

### Desarrollador en Unity

Octubre 2024 – Actualidad

*Artax Games*

- Desarrollo distintas funcionalidades de gameplay en C# para proyectos de la compañía.
- Integro SFXs al proyecto y me encargo de la comunicación entre el equipo de audio en FMOD y el equipo de programación de Unity.
- Implemento comportamientos mediante máquinas de estados para estados del juego y árboles de comportamiento para la IA de los personajes no jugables.
- Realizo porting a consolas como XBox Series, PS5 y Nintendo Switch desde Unity.
- Implementé un sistema de cinemáticas en tiempo real, que permite al equipo de diseño configurar cinemáticas de gameplay.

### Desarrollador en Unity

Mayo 2023 – Agosto 2023

*Role Productions*

- Desarrollé proyectos de Realidad Aumentada y Realidad Virtual, destacando una experiencia de piragüismo en VR creada con Unity y C#.
  - Realicé pruebas de QA y optimicé la experiencia para Meta Quest 2, mejorando el rendimiento a 60 FPS.
  - Creé una herramienta para editar textos del juego desde Excel, utilizando JSON.
- 

## PROYECTOS PERSONALES

### Vanguard Music

Mayo 2023 – Junio 2024

#### Herramienta de composición de música para videojuegos basada en IA

- Desarrollé una herramienta en Python para la composición de música con IA.
- Implementé modelos generativos utilizando Keras y SKLearn.
- Elaboré una comunicación entre Python y JavaScript para integrar modelos de Google Magenta.

### Separity

Febrero 2023 – Mayo 2023

- Desarrollé con un equipo de 8 personas un motor de videojuegos 3D dirigido por datos, programado en C++ con librerías como SDL, Ogre y FMOD.
  - Creé un motor de scripting en Lua, el cual permitía crear scripts para objetos, utilizando la librería de LuaScript.
- 

## EDUCACIÓN

### Grado en Desarrollo de Videojuegos

*Universidad Complutense de Madrid*

Graduado en Junio 2024

## REFERENCIAS

### Guillermo Jiménez Díaz

*Profesor Contratado Doctor*

*Universidad Complutense de Madrid*

*gjimenez@ucm.es*

---

## APTITUDES

- Inglés nivel B2 (Preparando el examen de C1)
- Japonés alrededor de nivel JLPT N4 (Preparando el examen de N3)
- Tecnologías: Unity, Python, C++, C#, Lua, SDL, Ogre, FMOD, TensorFlow, Keras