



# Sandra Lara Castillo

25 Septiembre 1991

sandralc711@gmail.com

675 24 04 76

## sobre mí

Alps, 28 B.75  
Urb. Creu de Sussalba  
Corbera de Llobregat  
08757, Barcelona  
sandralc711@gmail.com  
675 24 04 76

idiomas maternos  
español, catalán

idiomas  
inglés

comprensión (C1)  
expresión escrita (C1)  
expresión oral (C1)

portfolio  
sandralc.github.io

## educación

2010-2014	<b>Grado en Ingeniería Multimedia</b>	La Salle BCN, Universidad Ramón Llull
2010-2014	<b>Grado en Ingeniería Informática</b> 3 primeros cursos, parte de la doble titulación Multimedia - Informática	La Salle BCN, Universidad Ramón Llull
2011-presente	<b>BSc Honours in Mathematics</b> Falta una asignatura por cursar cuya finalización es en Junio de 2015	The Open University (UK)
2007-2010	<b>BSc Honours in Physical Science</b>	The Open University (UK)
2008	<b>Certificate in Natural Sciences</b>	The Open University (UK)
2007	<b>Campus de Talento y Liderazgo</b>	CTY Spain
2006-2008	<b>Education Program for Gifted Youth (EPGY)</b> Asignaturas cursadas (y calificación): M040 Calculus A (A), M041 Calculus B (A+), M042 Calculus C (A+), M52A Multivariable Differential Calculus (A-)	Stanford University (CA)

## experiencia

2012-2013	<b>La Salle BCN, Universidad Ramón Llull</b> Profesora de prácticas y colaboradora Bases de Datos. Clases prácticas de forma semanal (1er semestre), preparación e impartición de seminarios temáticos (2º semestre), diseño y corrección de ejercicios prácticos	Internship / Colaboración
2008-presente	<b>Asociación Epysteme (y Orange School, Inc)</b> Diseño y desarrollo de contenidos interactivos educativos y página corporativa Diseño y desarrollo de aplicaciones interactivas educativas (Flash, Actionscript, HTML) Diseño de unidades didácticas (Arte, Inglés, Física) y sus contenidos	Vicepresidenta

## proyectos

2013-2014	<b>Proyecto de Final de Grado con Seamless Interaction Group</b> Miw Miw: Sensor network user interface and gesture interaction to program physical objects	1 año (proyecto en solitario)
2013-2014	<b>"Bittrip", Game Designer, Level Designer, Tech Artist</b> 1 jugador, juego de plataformas 3D en tercera persona con mecánicas de juego desafiantes ● Diseño del concepto del juego, elementos, niveles y componentes principales, retos y acciones. ● Modelaje 3D y texturas del inventario para cada nivel (Unity 3D). Integración de activos de Art e.	8 meses (Equipo de 5)
2013	<b>"Wrath of Gods", Producer, Game Designer &amp; Developer, Artist</b> 2 jugadores (P2P, para jugar en LAN), juego de estrategia 2D ambientado en el universo de H.P. Lovecraft ● Diseño del concepto del juego, elementos, componentes principales, retos y mecánicas. ● Desarrollo e implementación de la conexión P2P, interfaz gráfica y mapa (C# en VisualStudio).	4 meses (Equipo de 2)
2013	<b>Aplicación web "LinkSalleIn", Web Developer</b> Red Social similar a LinkedIn para estudiantes de La Salle ● Programación de la aplicación utilizando el MVC, en PHP con framework SIFO y maquetación con Smarty.	4 meses (Equipo de 2)
2012-2013	<b>"VIHDA", Producer, Game Designer, Game Developer, Artist</b> 1 jugador, juego de simulación 2D para la concienciación de la juventud sobre el VIH y el SIDA ● Diseño del concepto del juego, elementos, componentes principales, retos y mecánicas. ● Desarrollo e implementación del juego en Flash (Actionscript). Implementación de la IA y comportamiento básico. Implementación de la interfaz gráfica 2D y el mapa de simulación.	4 meses (Equipo de 2)
2011-2012	<b>"LS Racer", Game Developer</b> 1 jugador, juego de carreras en 3D, programado con OpenGL y DevIL para las texturas ● Carga de modelos 3D, iluminación y pantallas. Implementación de bounding boxes y mecánicas.	4 meses (Equipo de 2)

## capacidades

informáticas (y de programación) **programación:** C, C++, C#, Java, PHP, Javascript, Python, ActionScript; **maquetación:** HTML5, CSS3, Smarty; **frameworks:** JQuery, CakePhp, Sifo; **herramientas de desarrollo:** Sublime Text 3, PhpStorm, Eclipse, VisualStudio, Tortoise SVN, Git; **creación:** Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Freehand, Flash; **3D:** Blender, 3DStudio Max; **animación 2D:** Blender (& Video Editor), Flash; **vídeo:** Adobe Premiere Pro, After Effects

sociales y organizativas habilidad para trabajar en equipos de hasta 6 personas con diferentes roles; hábito de trabajo, organización y optimización del tiempo; capacidad para enfrentar situaciones difíciles y trabajar bajo situaciones de presión

técnicas aprendizaje rápido y adaptación a nuevas situaciones; habilidad lógica e identificación de patrones, capacidad de abstracción; rigor y compromiso intelectual; conocimientos profundos en matemáticas y estadística; experiencia construyendo modelos matemáticos; conocimientos de usabilidad y experiencia en laboratorio de UX (UserLab).

artísticas afición por literatura, habilidad de redacción; conocimientos teóricos y habilidad práctica en cinematografía; cámaras Reflex y Canon XA10; habilidad práctica manipulación y creación de imágenes manuales y digitales