

## PERFIL

Desarrollador de software y videojuegos C++/C#.

## HABILIDADES

- Programación C++, C++11/14, STL, Ogre3D, Bullet Physics, OIS, CEGUI, SDL.
- Entorno de desarrollo Linux, Make y Git.
- Programación C#, Unity, Visual Studio.
- Programación de Gameplay, UI, IA.
- Patrones de diseño, estructuras de datos.
- Diseño web Html, Css y JQuery y bases de datos Sql.
- Administración y monitoreo de servidores Linux.

## PROYECTOS

- 2018** TransmissionMan      Juego 2D de habilidad, desarrollado durante la Global Game Jam sede faro Indios Verdes usando Unity3D.
- 2017** LittleWar      Juego de disparos por equipos para un jugador, desarrollado como proyecto final para el CEDV en C++ con Ogre3D, Bullet Physics, OIS, CEGUI y SDL.
- 2017** CyberWar      Juego basado en Duck Hunt en 3d, desarrollado para la tercera entrega del CEDV, realizado en C++ con Ogre3D, Bullet Physics, OIS, CEGUI y SDL.
- 2016** MasterMind      Juego basado en el antiguo Mastermind, desarrollado para la primera entrega del CEDV, realizado en C++ usando Ogre3D, OIS y CEGUI.
- 2014** Galaxy3D      Videojuego de naves espaciales en 3d, desarrollado como proyecto final para el diplomado "Desarrollo de videojuegos con Unity3D".

## FORMACIÓN

- 2017**      Master **"Curso de Experto en Desarrollo de Videojuegos"**  
Escuela Superior de Informática, UCLM.
- 2014**      Diplomado **"Programación de Videojuegos en Unity"**  
NYCE y 3DMX.
- 2013**      Curso **"Programación de videojuegos con XNA"**  
Centro de Investigación en Computación, IPN.
- 2013**      **"Ingeniería en Comunicaciones y Electrónica "**  
Escuela Superior de Ingeniería Mecánica y Eléctrica, IPN.

## EXPERIENCIA

- 2016 - 2017**      Desarrollador web Frelance  
Desarrollo de paginas web con Html, Css, Javascript.
- 2015 - 2016**      Administrador de red en CELL IT  
Administración y monitoreo de red y configuración de equipo.
- 2014 - 2015**      Analista de Sistemas en Departamento de Servicios Educativos, IPN.  
Administración del servidor CentOS, bases de datos SQL, desarrollo y mantenimiento de aplicaciones.