

# Luis Santiago

PORTAFOLIO [santisiul.github.io](https://santisiul.github.io) E-MAIL [santisiul@gmail.com](mailto:santisiul@gmail.com)

Game Programmer

## HABILIDADES

- Programación C#, Unity, delegados, corutinas, scriptable objects, serialización, herramientas para UnityEditor.
- Programación C++, C++11/14, STL, Ogre3D, Bullet Physics, OIS, CEGUI.
- Programación de IA, FSMs, Behavior Trees, pathfinding.
- Conocimientos de programación de Shaders con CG.
- Programación de gameplay, prototipado y análisis.
- Patrones de diseño, estructuras de datos, control de versiones Git.
- Desarrollo web, bases de datos. Administración y monitoreo de servidores Linux.

## PROYECTOS

- 2019** HomeTrackHome      Juego 2D de plataformas, desarrollado durante la Global Game Jam Gigasede usando Unity3D.
- 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

- 2018 - 2018**      **Game Programmer en Macua Studios**  
Desarrollo de videojuego 2d de plataformas, prototipado y análisis. Programación de gameplay, Character controller, IA para enemigos y eventos de entorno.
- 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 de servidor CentOS, bases de datos SQL, desarrollo y mantenimiento de aplicaciones.