

PERFIL

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

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 HTML5, CSS y JQuery y bases de datos sql.
- Administración y monitoreo de servidores Linux.

PROYECTOS

2017 LittleWar Videojuego de disparos por equipos en tercera persona para un jugador, desarrollado por mi como proyecto final para el CEDV en C++ con Ogre3D, Bullet Physics, OIS, CEGUI y SDL. Tiempo de Desarrollo: 80 hrs.

2017 CyberWar Juego basado en Duck Hunt en 3d, desarrollado por mi para la tercera entrega del CEDV, realizado en C++ con Ogre3D, Bullet Physics, OIS, CEGUI y SDL. Tiempo de Desarrollo: 50 hrs.

2016 MasterMind Juego basado en el antiguo Mastermind, desarrollado por mi para la primera entrega del CEDV, realizado en C++ usando Ogre3D, OIS y CEGUI. Tiempo de Desarrollo: 40 hrs.

2014 Galaxy3D Videojuego de naves espaciales en 3d, desarrollado como proyecto final para el diplomado "Desarrollo de videojuegos con Unity3D" Tiempo de Desarrollo: 25 hrs.

2014 Sistema de Gestión de CFDI (Tesis)
Sistema de resguardo, administración y generación de informes con CFDI. Desarrollado con Bootstrap, ASP .NET y SQL Server.

2015 Departamento de Servicios Educativos, IPN.
Administración y monitoreo del servidor, bases de datos, aplicaciones y sitio web.
Desarrollo del sistema de "Dictaminación de situación escolar" para evaluar la situación de cada alumno. Desarrollado con HTML, CSS, JavaScript, PHP y MySQL.

EDUCACION

2017 Master "Curso de Experto en Desarrollo de Videojuegos"
Escuela Superior de Informatica, UCLM.

2014 Diplomado "Programación de Videojuegos en Unity"
NYCE y 3DMX. Duración 80 hrs.

2013 "Ingeniería en Comunicaciones y Electrónica "
Escuela Superior de Ingeniería Mecánica y Eléctrica, IPN.