

Luis Santiago

PORTAFOLIO santisiul.github.io E-MAIL 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

- 2020 Duality** Juego 2D de aventura y plataformas, desarrollado durante la Global Game Jam Gigasede usando Unity Engine
- 2019 HomeTrackHome** Juego 2D de plataformas, desarrollado durante la Global Game Jam Gigasede usando Unity Engine
- 2018 TransmissionMan** Juego 2D de habilidad, desarrollado durante la Global Game Jam sede faro Indios Verdes usando Unity Engine.
- 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 "Programación de Videojuegos en Unity".

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 - 2019** **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 Freelance**
Desarrollo de paginas web con Html, Css, Javascript.
- 2014 - 2015** **Analista de Sistemas en Departamento de Servicios Educativos, IPN.**
Administración de servidor CentOS, bases de datos SQL, desarrollo y mantenimiento de aplicaciones.