



# SEBASTIÁN DI LAURO

## PERFIL

Soy desarrollador frontend.

Me entusiasma afrontar nuevos desafíos, aplicar las tecnologías que conozco y aprender nuevas tecnologías que sean tendencia para solucionar problemas de la manera más eficiente. Mi carrera profesional siempre estuvo orientada al desarrollo de productos funcionales y cuidando los detalles.

## HABILIDADES

- TypeScript
- React
- Node JS
- GDScript
- Godot

## CONTACTO

+54 9 11 6102 0842

[jsdilauro@gmail.com](mailto:jsdilauro@gmail.com)

<https://sdl.ar>

<https://www.linkedin.com/in/sdilauro>

<https://github.com/sdilauro>

## EDUCACIÓN Y CURSOS

**Ingeniería Industrial – UTN FRH**

2010 – 2013 (22 materias cursadas)

**Técnico en Automotores – ETN°35 DE18**

2004 – 2009 (Promedio 8.27)

**Cursos realizados en Coursera**

Algoritmos – Introducción al desarrollo web – JavaScript – Introducción a TypeScript – HTML y CSS – Terminal – Git y Github – React – Animaciones en CSS – Visual Studio Code – Mongo – Node – Docker

## IDIOMAS

**Inglés** – Nivel intermedio

**Español** – Nativo

## EXPERIENCIA PROFESIONAL

**Ssr. Creador de Escenas SDK7 y Desarrollador Godot**

Protocol Squad | Octubre 2024 - Actualidad

Junto al equipo Protocol Squad seguimos trabajando sobre el proyecto de los clientes alternativos de Decentraland para la mejora constante del SDK depurando el contenido y agregando nuevas características. Particularmente enfocado en las escenas y ofrecer a los clientes alternativos una UI integrada realizada con el SDK.

**Ssr. Creador de Escenas SDK7 y Desarrollador Godot**

Protocol Squad | Octubre 2023 - Septiembre 2024

Trabajo en estrecha colaboración con el equipo en la creación de escenas de prueba para respaldar la compatibilidad, integridad y uniformidad de la implementación del SDK7 en diversos clientes. Mi objetivo es adquirir experiencia y conocimientos prácticos en el desarrollo del SDK y la documentación, a la vez que contribuyo al crecimiento continuo del ecosistema de Decentraland.

**Desarrollador Web**

Independiente | Enero 2022 - Actualidad

**Desarrollador de videojuego**

"AESIR Online" | Marzo 2019 - Actualidad

Participación en el desarrollo de un videojuego mmorpg con cliente en Godot y servidor en C++/Node.js. Entre las tareas que realicé se destacan la interfaz gráfica ingame, menús, confección y manutención de página web en React y Typescript. Herramientas para seguimiento de versiones del juego y para facilitar la traducción de los strings del mismo usando Node.js.

**Proyectista Mecánico Sr.**

"Galileo Technologies" | Junio 2011 – Diciembre 2021

Diseño 3D y documentación de equipos compresores y recipientes a presión para la industria del Oil & Gas. Autodesk Inventor y Autocad.