

ZAREK SALEME

Desarrollador de Software | Full Stack & Game Dev | +52 3327940741

github.com/zarek21 | jorge.saleme77@gmail.com

<https://www.linkedin.com/in/jorge-zarek-saleme-q%C3%B3mez-9b2653370/>

<https://portafolio-teal-gamma.vercel.app/>

Desarrollador de software con enfoque híbrido entre la ingeniería rigurosa y la creatividad interactiva. Especializado en la creación de experiencias inmersivas (Game Dev) y arquitecturas web escalables (Full Stack). Apasionado por el código limpio, la optimización de rendimiento y la narrativa visual. Actualmente activo y buscando oportunidades para aportar valor técnico en proyectos desafiantes.

Lenguajes: C#, JavaScript, C++, HTML5, CSS, Python.

Game Dev: Unity 3D/2D, Physics Engines, AI Scripting.

Web & Backend: Next.js, React, Node.js, Supabase, SQL, REST APIs.

IoT & Hardware: ESP32, WebSockets, Async Servers, SPIFFS.

Herramientas: Git, GitHub, VS Code, Tailwind CSS, Notion.

PROYECTOS DESTACADOS

- **Tezka (Game Dev) | Unity, C#** Desarrollo de un *Platformer Hack n' Slash 2D* con un sistema de combate fluido y físicas personalizadas. Implementé una máquina de estados finitos para la IA de enemigos y shaders optimizados, logrando mecánicas complejas de cambio de personaje en tiempo real.
- **Eco-Recipe System (Full Stack) | Next.js, TypeScript, Supabase** Arquitectura SPA moderna para la gestión de inventarios y escalado de fórmulas cosméticas complejas. Integra autenticación segura, base de datos en tiempo real y una interfaz responsive de alto rendimiento construida con Tailwind CSS.
- **ESP32 Async Game Server (IoT/Backend) | C++, WebSockets** Ingeniería de un servidor web asíncrono embebido en un microcontrolador ESP32. Optimizado para entornos de memoria limitada, utilizando WebSockets para lograr comunicación bidireccional de baja latencia en experiencias multijugador locales.