

Andrés Felipe González Rodríguez

Programador de videojuegos y aplicaciones

Información de Contacto

☎ (+57)3006601786

☎ (+574)2560656

✉ andresf1991@msn.com

🌐 www.andresfgonzalez.com

Habilidades

Lenguajes:

C# .net Framework, C++, Lua, Python, C

Motores gráficos:

Unity, Unreal, frameworks de Lua y Python

Bases de datos y

servidores:

SQL y NoSQL, LAMP/WAMP, AWS

Diseño web:

HTML, CSS, PHP, Wordpress

Idiomas

Español - Nativo

Inglés - Avanzado

Japonés - Intermedio

Cursos y Certificados

BigData con Apache Spark

- BerkeleyX, 2015

Curso de rigging

- RutaN, 2015

Semillero de desarrollo de juegos Senvid

- Universidad EAFIT, 2015

Semillero de desarrollo de videojuegos

- Universidad EIA, 2010

Semillero de programación

- Universidad EIA, 2010

Intereses

Gamedev- proceso y técnicas

Producción musical y artística

Arquería

Computación

Batería

Perfil:

Ingeniero mecatrónico con experiencia como director de programación en empresas de desarrollo de aplicaciones interactivas y programador freelancer.

Enfocado en la entrega de código limpio y optimizado por medio del uso efectivo de los recursos disponibles, con el fin de mejorar la experiencia del jugador.

Persona orientada a resultados y que disfruta los ambientes de trabajo en equipo.

Experiencia Laboral:

Game developer

Wizard Fun Factory February 2021 - November 2021

Responsibilities:

- Dirigir el desarrollo de la actualización de el juego Four Letters de PikPok.
- Implementar el contenido descargable, compras integradas y el desarrollo de extensiones para extender las funciones de la aplicación.
- Apoyar a otros desarrolladores con asuntos de rendimiento, localización, UI e implementación del código.

Game Developer

ENDGAME CO Octubre 2019 - Junio 2020

Responsabilidades:

- Planear y liderar el desarrollo del cliente para un nuevo proyecto multijugador, además de apoyar y dirigir a los otros desarrolladores.
- Apoyar el desarrollo de los proyectos de la empresa, programando el comportamiento de entidades, UI y controladores existentes.

Programador principal / Director de programación

BAM!Studios Febrero 2017 - Septiembre 2019

Responsabilidades:

- Administrar el desarrollo e implementación de los proyectos desde la perspectiva de la programación.
- Optimizar las aplicaciones para asegurar un buen rendimiento y un óptimo uso de los recursos.
- Diseño y programación de servicios web y bases de datos conforme a las necesidades de cada proyecto.

Programador de aplicaciones interactivas y videojuegos

Freelancer - Abril 2014 - Julio 2015, Diciembre 2016 - Febrero 2017

Proyectos:

- PLEX-VR: Programación de la UI y UX para el proyecto de Realidad Virtual. Integración de los modelos 3D y la interfaz de usuario al motor Unreal Engine 4.
- CremaVentura: Programación e implementación de la interfaz para conectar un control personalizado con una Raspberry Pi usada para ejecutar el juego.
- BeerKings: Programación del comportamiento de los personajes, sistema de administración del juego e integración de la interfaz de usuario para ser ejecutada por una Raspberry Pi de bajos recursos.

Educación:

→ **Especialización en gerencia de proyectos** - Universidad EAFIT- 2016

→ **Ingeniería mecatrónica**- Universidad EIA - 2013