

Información Básica

- 📍 Villa Los Maitenes, Pasaje 3 Norte #498
Chillán, BioBio, Chile
- 📞 +56 9 90604865
- ✉ scarreno@dark-ware.com
- 🌐 Inglés y Español

Conocimiento de Software

- Microsoft Office
- Adobe Photoshop
- Autodesk 3ds Max
- Unity 3D
- Visual Studio

Portafolio

<http://dark-ware.com>

Perfil

Ingeniero en informática con experiencia en el desarrollo de aplicaciones de entretenimiento móviles y desarrollo de experiencias interactivas en realidad virtual y aumentada.

Habilidades

- Conocimientos en Programación (Paradigmas, C/C++, C#, java, SQL, etc.)
- Transformar algún concepto de idea en un entorno 3D navegable.
- Optimización de recursos para desarrollo multiplataforma.
- Habilidad para trabajar con equipos multidisciplinarios.
- Habilidad para la resolución de problemas.
- Habilidades para la redacción de documentos.
- Persona autodidacta.
- Entendimiento lógico.
- Experiencia en docencia.
- Entendimiento del funcionamiento de gráficas 3D.
- Aprendizaje rápido

Proyectos

Nada (Extreme Workshop 2015)

Unreal Engine 4

The Holders Videogame (2015)

Unreal Engine 4

FPS Toolkit (Tesis 2014)

Unreal Engine 4

Infernal Underground (2011 Beta & 2013 Release)

Cube 2 Engine

- Contribución en Diseño de Niveles
- Contribución en Programación
- Contribución en Diseño de Niveles
- Contribución de Diseño de Sistema y Programación
- Contribución en Diseño de Niveles
- Contribución en Game Design
- Contribución en Programación

Educación

Ingeniería en Informática (2011 – 2014)

Titulado en la Universidad Tecnológica de Chile INACAP.

Experiencia Profesional

ATTMotion SpA (Ago 2016 – Actualidad)

Level Designer

Diseñador y programador de Niveles para juegos móviles desarrollados bajo la herramienta Unreal Engine 4

Octopus Chile (Nov 2015 – Ago 2016)

Desarrollador de Contenido

Desarrollador en Octopus, realizando aplicaciones en Realidad virtual y Realidad Aumentada usando Unity y Unreal Engine como principales motores para dichos productos.

Universidad Tecnológica de Chile INACAP (Mar 2015 – Agosto 2015)¹

Docente

Docente en la Universidad Tecnológica de Chile INACAP de los ramos “Tecnologías de la Información y Comunicación”, “Aplicaciones computacionales” e “Fundamentos de Programación”

Microsoft Chile (Ene2014 – Mar2014)

Ingeniero en Tecnologías

Práctica profesional en Microsoft Chile como “Ingeniero en Tecnologías” (SummerCamp 2014)

Experiencia Personal

HeXentic Games (Ene2012 – Actualidad)

Co Fundador, Líder de equipo y Diseñador de Niveles

Mi propio equipo de desarrollo fundado en 2009 como comunidad modder y en 2012 empezando a desarrollar videojuegos.

Cursos

Introduction to CryEngine 3 (DigitalTutors)

XQ9KR47M : Certificate of Achievement

Terrain Modeling Techniques in CryENGINE (DigitalTutors)

XJDV7BKP : Certificate of Completion

Particle Effects in CryENGINE (DigitalTutors)

PQXMD9FR : Certificate of Completion

Lightning in CryENGINE (DigitalTutors)

U3B6Q7VH : Certificate of Completion

Introduction to Blueprints in Unreal Engine (DigitalTutors)

7VZLNQ82R : Certificate of Achievement

Introduction to Lightning in Unreal Engine 4 (DigitalTutors)

E98DB6TU : Certificate of Achievement

¹ Referencia: Michael Fernandez. Director del área de Electricidad INACAP Chillán. Fono: 90994552