

Jeisson Steven Cortés Marroquín

Desarrollador Junior en Unity

+57 311-447-7487 | jeissonstevencortesmarroquin@gmail.com | [LinkedIn](#) | [GitHub](#) | [Portafolio](#)

Bogotá, Colombia

Estudiante de Análisis y Desarrollo de Software con pasión por el desarrollo de videojuegos en Unity. Destaco por ser proactivo, ágil en la resolución de problemas y poseer dominio en C#, JavaScript y Java. Me interesan los proyectos innovadores dentro de la industria del desarrollo de videojuegos, donde pueda aplicar y expandir mis habilidades técnicas. Disfruto colaborar en equipo para lograr metas concretas y orientadas a resultados, buscando siempre crecer profesionalmente en un entorno estimulante y lleno de desafíos.

EDUCACIÓN

Generation Colombia, Bogotá, Colombia

08/2024

Junior Unity Developer

SENA, Bogotá, Colombia

02/2023 - Actualmente

Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software

EXPERIENCIA LABORAL

Bogotá, Colombia

03/2024 – Actualmente

Desarrollador de Videojuegos Freelance

- Desarrollé y programé mecánicas de juego para 3 videojuegos independientes, contribuyendo a la creación de experiencias de usuario dinámicas e inmersivas.
- Implementé y optimicé la IA de enemigos, mejorando la capacidad de los personajes no jugables para desafiar a los jugadores y enriquecer la jugabilidad.
- Realicé tareas de optimización de rendimiento, reduciendo tiempos de carga y mejorando la fluidez general de los juegos.

SENA, Bogotá, Colombia

02/2024 – 10/2024

Monitor del programa ADSO

- Impartí clases y asistí a más de 30 estudiantes en los programas de Análisis y Desarrollo de Software (ADSO).
- Brindé apoyo en la resolución de problemas y dudas relacionadas con programación en Java, Programación Orientada a Objetos y Bases de Datos Relacionales, logrando un incremento del 20% en la tasa de aprobación de los cursos.

PROYECTOS

Tartarus Studio

[Hell's Kitchen](#) | Programador Principal en Unity

- Desarrollé el flujo del juego y las mecánicas de combate FPS, utilizando Unity y C#.
- Implementé la inteligencia artificial para los enemigos y sus máquinas de estados.
- Programé el sistema de pedidos del cliente, facilitando la interacción y gestión de las solicitudes.
- Optimicé el juego para la web utilizando técnicas de Occlusion Culling y Light baking, mejorando significativamente el rendimiento y la calidad del juego.

HABILIDADES

- Unity | C# 10 | Java | JavaScript | HTML | React | Git | GitHub | Word Office

IDIOMAS

- Inglés (B2)
- Español (Nativo)