

# Wilmar Daniel Moreno Mateus, Desarrollador de Videojuegos

Bogotá, Colombia, [+57 3113726950](tel:+573113726950), [morenowilmar5@gmail.com](mailto:morenowilmar5@gmail.com)

---

## LINKS

[Portafolio](#)

| [LinkedIn](#)

| [GitHub](#)

| [itch.io](#)

---

## PERFIL PROFESIONAL

Soy un apasionado desarrollador de videojuegos con experiencia en la planificación y producción eficiente de proyectos. Manejo múltiples plataformas y sistemas integrados, y poseo sólidos conocimientos técnicos en varios lenguajes de programación y herramientas de desarrollo de vanguardia. Me destaco por mi capacidad para trabajar tanto de forma independiente como en equipo, aportando una actitud positiva y colaborativa. Soy capaz de establecer relaciones productivas con mis colegas y contribuir al éxito de la empresa.

---

## EXPERIENCIA LABORAL

Nov 2022 — Feb 2024

**Desarrollador Unity, Yeltic**

Ciudad de México Capital  
de México

Dirigí el diseño y desarrollo de aplicaciones innovadoras de realidad aumentada (AR) y realidad extendida (XR) enfocadas en la capacitación del personal. Participé activamente en el desarrollo de una aplicación complementaria para la creación de cápsulas informativas orientadas a la formación. También colaboré en la creación de aplicaciones de realidad virtual (VR) que presentaban modelos 3D y videos de zonas turísticas de varios países, brindando a los usuarios una experiencia inmersiva. Desarrollé, integré y desplegué Cloud Functions para optimizar la comunicación con una API de búsqueda, y contribuí a la integración de APIs diseñadas para motores de búsqueda en bases de datos No SQL.

---

Oct 2023 — Dic 2023

**Desarrollador De Software, VIP ON  
Streaming**

Bogotá, Colombia

Diseñé y desarrollé chatbots altamente efectivos, enfocados en proporcionar información y asistencia a los clientes durante todo el proceso de compra. Coordiné el despliegue exitoso de estos chatbots en producción, asegurando una implementación fluida y minimizando el tiempo de inactividad. Implementé secciones especializadas para la integración de agentes humanos, lo que permitió ofrecer soporte adicional a los usuarios desde una plataforma centralizada. También establecí conexiones con la API de Meta, específicamente para integrar WhatsApp Business, mejorando la comunicación con los clientes. Además, implementé procesos de automatización web utilizando Python, lo que redujo significativamente los costos e incrementó el tiempo dedicado a tareas repetitivas y liberó recursos humanos.

---

Nov 2022 — Feb 2023

**Desarrollador Web, HGIO**

Bogotá, Colombia

Utilicé tecnologías innovadoras para crear contenido educativo interactivo y adaptativo, centrado en el estudiante, mejorando tanto la comprensión como la retención del material. Diseñé cuidadosamente los flujos de interacción dentro de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), garantizando una experiencia de aprendizaje coherente y efectiva. Extraje y analicé datos sobre el progreso individual de los estudiantes, lo que permitió evaluar la efectividad del contenido y ajustar las estrategias de enseñanza según los resultados. Implementé soluciones compatibles con SCORM para la creación, gestión y seguimiento de contenidos de aprendizaje en línea, asegurando la interoperabilidad con plataformas LMS y optimizando la experiencia de usuario en cursos de formación.

---

**Abr 2022 — Jun 2022**

**Desarrollador Unity, Pagami**

**Santiago de Chile-Chile**

Diseñé y desarrollé meticulosamente mecánicas de personajes para entornos multijugador, garantizando una experiencia de juego fluida y atractiva. Implementé un controlador de animaciones altamente eficiente que respondía de manera realista a las acciones y movimientos de los personajes, mejorando la inmersión del jugador. Además, diseñé y gestioné sistemas de cámaras para proporcionar a los jugadores múltiples perspectivas, optimizando la visibilidad en entornos multijugador. Utilicé referencias del Canvas para perfeccionar el control de personajes en estos entornos. También trabajé en el desarrollo de sistemas multijugador, abordando desafíos como la sincronización de acciones entre jugadores y la gestión eficiente de la red.

---

## PRÁCTICAS

**Abr 2022 — Sep 2022**

**Desarrollador Unity, Universidad Católica**

**Bogotá Colombia**

Diseñé y desarrollé videojuegos innovadores enfocados en la detección y tratamiento de enfermedades cognitivas, dirigidos tanto a pacientes jóvenes como a personas mayores. Colaboré estrechamente con profesionales de la salud para asegurar la precisión y eficacia de los elementos terapéuticos integrados en los juegos. Lideré proyectos desde su concepción hasta su entrega, estableciendo estructuras efectivas de colaboración entre diseñadores, desarrolladores y expertos en salud. Además, demostré habilidades sólidas en la resolución de problemas, trabajando de manera independiente y en equipos multidisciplinarios.

---

**IDIOMAS**

**Español**

**Nativo**

**Inglés**

**B1**

---

## FORMACIÓN

**Presente**

**Ingeniería De Software, Universidad Iberoamericana**

**Bogotá Colombia**

Participe en un programa de intercambio académico en Perú durante mi quinto semestre. Enfocándome en asignaturas relacionadas con videojuegos. Esta experiencia enriqueció mi formación académica y profesional, proporcionándome valiosos conocimientos y una perspectiva internacional.

---

Mar 2024 — Jul 2024

**Ingeniería De Software, Universidad  
Peruana de Ciencias Aplicadas**

Lima Perú

Participe en un programa de intercambio académico en Perú durante mi quinto semestre, enfocándome en asignaturas relacionadas con arquitectura de software e inteligencia artificial. Esta experiencia enriqueció mi formación académica y profesional, proporcionándome valiosos conocimientos y una perspectiva internacional,

---

Ago 2022

**Desarrollo de Videojuegos, SENA  
CGMLTI**

Bogotá Colombia

Durante mis estudios logre obtener un reconocimiento por ganar a nivel nacional la Game Jam Plus el 24 de septiembre de 2021, con el videojuego [La Forja](#).

---

**HARD SKILL Y  
SOFT SKILL**

Motores / Frameworks de  
videojuegos: Unity, Unreal Engine,  
Godot, Phaser

Lenguajes de programación:

C#, C++, Lua, Java, JavaScrip,  
Python

Integraciones API:

Photon, Oculus Quest, Firebase,  
MySQL, Algolia, Mapbox

Control de versiones:

Git & Github, GitLab, BitBucket

Liderazgo y Comunicación efectiva

Adaptabilidad y Resolución de  
problemas

Confidencialidad y manejo de  
información sensible

Puntualidad y Responsabilidad

Organización

Colaboración y trabajo en equipo e  
individual

Autodidacta

---

**CERTIFICACIONES**

Mar 2024

**Bases de Datos con SQL, Corporación Universitaria Iberoamericana**

Feb 2024

**Google Cloud Certified Associate Cloud Engineer, Udemy**

Ene 2024	Crea una aplicación de realidad virtual con Unity y Photon, Udemey
Nov 2023	Bases de GIT, GITHUB, Academia Desafío Latam
Oct 2023	Creación de aplicaciones sin servidor, Microsoft
May 2023	SOLID y Clean Code para videojuegos, The Power Ups
Nov 2022 — Dic 2022	Diplomado: Habilidades En Programación Con Énfasis En Aplicaciones Móviles, Universidad Nacional
Nov 2022 — Dic 2022	Diplomado ciclo 4B: Profundización En Desarrollo De Aplicaciones Móviles, Universidad Nacional
Feb 2022	C# Para Videojuegos, Platzi
Dic 2021	Recorrido De Realidad Virtual Para Dispositivos Móviles Con Unity, Servicio Nacional de Aprendizaje SENA
Sep 2020	Conceptualización Del Lenguaje De Programación C++, Servicio Nacional de Aprendizaje SENA

---

## LIBROS

Essential Math for Game Devs	Fabrizio Espíndola y Pablo Yeber
Game Programming Patterns	Robert Nystrom
Clean Code	Robert Cecil Martin
Design Patterns	Alexander Shvets
3D Game Programming All in on	
XR Academia: Research and Experiences in Virtual Reality, Augmented Reality, Mixed Reality, and Artificial Intelligence in Latin America and Europe	

---

## HOBBIES

Leer, Practicar deporte, videojuegos.