

Mauricio Meza Burbano

Portafolio: https://mauriciomeza.github.io/dev_portfolio

Bogotá / Colombia

LinkedIn: [linkedin.com/in/mauromezab](https://www.linkedin.com/in/mauromezab)

Correo: maurib98@gmail.com | **Tel:** 57 -304 527 0311

Github: github.com/mauriciomeza

Ingeniero en Sistemas y Computación de la Universidad Nacional de Colombia con mucho interés en Desarrollo de Videojuegos, Desarrollo de Experiencias Interactivas y Tecnologías Inmersivas XR. Experimento con el desarrollo y creación de Juegos, Software y Arte Digital, aplicando mis conocimientos de Programación y Modelado 3D para desarrollar experiencias que sean entretenidas y ayuden a comprender y resolver problemas en nuestro mundo moderno.

EDUCACIÓN

Ingeniería en Sistemas y Computación

Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá

Julio 2017 - Agosto 2022

Promedio 4.4/5.0

EXPERIENCIA LABORAL

NEWRONA (Fullstack Interactive developer)

Febrero 2022 - Actualidad

Apoyo tanto desde el front-end como desde el back-end el desarrollo de diferentes proyectos que utilizan tecnologías inmersivas (VR, AR, Kinect, Web3D) en la creación de experiencias interactivas gráficas, software y juegos para los clientes de Newrona, Utilizando tecnologías, frameworks y lenguajes como Unity, C#, Javascript, Three.js, HTML/CSS, Spark AR, Firebase, Python.

PROYECTOS LABORALES Y PERSONALES

Packaging Simulator - Don't get Automated (VR Game - Unity)

Junio 2023

<https://machine-meza.itch.io/to-the-end-of-the-map>

Videojuego VR para Meta Quest 2, prototipo desarrollado en 1 semana para la VR Game Jam 2023 (puesto 20/130)

- Con permiso de Newrona adapte y modifique recursos de un proyecto anterior de la empresa de manera gamificada.
- Implemente nuevas mecánicas e interacciones de VR en el motor Unity con el paquete XR Interaction Toolkit.

Hasta el Fin del Mapa (2D web game - Unity)

Mayo 2023

<https://machine-meza.itch.io/to-the-end-of-the-map>

Videojuego Web para PC, un Sidescroller Shooter desarrollado en 2 semanas para la game jam de gamedev.tv.

- Implemente las mecánicas, interacciones, sonidos y controles en el motor Unity con lenguaje C#.
- Adapte y anime gráficos 2D de pinturas y mapas medievales para los recursos gráficos del juego.

Ojo Sano, Biblioteca Digital POEN (3d web development - Javascript/Three.js)

Junio – Agosto 2022

<https://www.poendigital.com/biblioteca-ojo-sano.html>

Visualización interactiva web desarrollada por Newrona, presenta un modelo 3D del ojo humano donde se explora su anatomía.

- Desarrollé el módulo de visualización del modelo 3D a partir de mockups y esquemas por parte del equipo de diseño.
- Programe las interacciones de navegación y exploración de las diferentes partes de ojo con Javascript y Three.js.

Sapo 3D (game development - Unity)

Marzo 2021

<https://mauriciomeza.github.io/Sapo3D/>

Videojuego Web que implementa las mecánicas del juego tradicional de Sapo/Rana en un ambiente 3D online.

- Implemente las físicas, sonidos y controles en el motor Unity con lenguaje C#.
- Desarrolle un Backend REST en Node.JS con Express y MongoDB que se conecta al juego para guardar puntajes.

HABILIDADES TÉCNICAS Y MANEJO DE HERRAMIENTAS

Blender (6 años), **HTML/CSS** (4 años), **JavaScript** (4 años), **Git** (4 años), **Unity** (3 años), **C#** (3 años), **Python** (2 años), **Firebase** (2 años), **Java** (2 años), **MongoDB**(2 años), **Node.js** (1 año), **AWS** (1 Año), **Docker** (6 meses).

IDIOMAS

Español (Nativo), Inglés (Avanzado), Portugués (Básico)

Asistencia a la Conferencia Siggraph 48, 49, 50

2020, 2021, 2022

La situación de anormalidad durante la pandemia me permitió atender durante 3 años a las conferencias más importantes en Computer Graphics para conocer el estado del arte de grandes e importantes proyectos en las industrias de los Videojuegos, VFX, Animación 3D y muchos temas más en este campo. A futuro espero continuar atendiendo esta conferencia para aprender sobre los temas presentados desde los ámbitos de industria y academia.