

# Barrón Huamaní, Yildiraf Jesús

Ingeniero de Software | Desarrollador Unity & Fullstack Lima, Perú |

934606474 | yildiraf86@gmail.com

[LinkedIn](#) | [GitHub](#) | [Portafolio Web](#)

## RESUMEN PROFESIONAL

Estudiante de Ingeniería de Software en la UTP con sólida base en desarrollo de software y videojuegos. Especializado en **C# y Unity** para la creación de lógica de sistemas, junto con experiencia **Fullstack (React, Node.js, Bases de Datos)**. Capacidad demostrada para integrar servicios web y APIs en aplicaciones interactivas. Altamente adaptable y enfocado en la aplicación de buenas prácticas (Git, Clean Code) para soluciones escalables.

## HABILIDADES TÉCNICAS

- **Game Dev:** Unity 2D/3D, C# Scripting, Manejo de Prefabs, Sistema de Animación (Animator), Física de Unity.
- **Fullstack:** React.js, Node.js, APIs REST, Firebase, SQL/NoSQL (MongoDB/Neon).
- **Herramientas:** Git/GitHub, Metodologías Ágiles (Scrum/XP), Terminal/Consola.
- **Interés Especial:** Realidad Virtual (Meta XR / OpenXR), Optimización de Rendimiento.

## PROYECTOS DESTACADOS

### Hospital Management API | Backend Developer

- Desarrollé una API REST robusta para gestión clínica utilizando Java y Spring Boot, integrando Spring Security (JWT) para la protección de datos.
- Implementé persistencia de datos con PostgreSQL en la nube, asegurando alta disponibilidad.
- Vínculo con el puesto: Experiencia sólida en la creación de servicios backend que pueden integrarse con entornos de Unity para la persistencia de datos de usuarios y analíticas en VR.

### 3D Platformer: Logic & Mechanics Showcase | *Desarrollador Unity*

- Programé la lógica integral de un sistema de plataformas 3D, incluyendo mecánicas de Checkpoints, Temporizadores y Sistemas de Recolección (monedas/puntos) mediante C#.
- Desarrollé un sistema de progresión basado en Triggers (placas de presión) para la activación dinámica de niveles y flujo de juego.
- Gestioné la jerarquía de escenas y la creación de Prefabs para asegurar la modularidad y reutilización de elementos del escenario.
- Control de Versiones: Repositorio gestionado en GitHub para la documentación y preservación del código fuente.

## **EDUCACIÓN**

### **Universidad Tecnológica del Perú (UTP)**

- Grado en Ingeniería de Software (En curso)