

Modelador y animador 3D



SOBRE MI

Licenciado en informática y tecnologías en la información con especial interés animación 3D y contenido creativo en redes sociales.

Soy una persona puntual y enfocada a resultados. Siempre elaborando estrategias en base a las lecciones aprendidas en experiencias pasadas.

Me apasionan las nuevas tecnologías que emergen día a día y las posibilidades que estas ofrecen en los diferentes tipos de proyectos.



CONTACTO



Ciudad de México.
Delegación Cuahutemoc



alejandros11@gmail.com



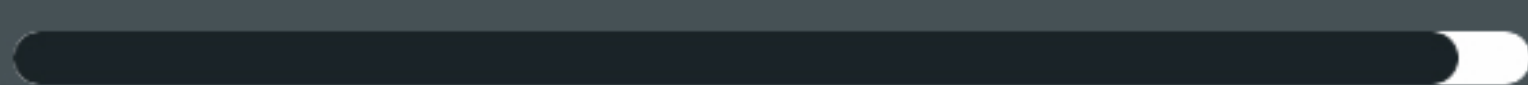
(044) 55-2717-2258



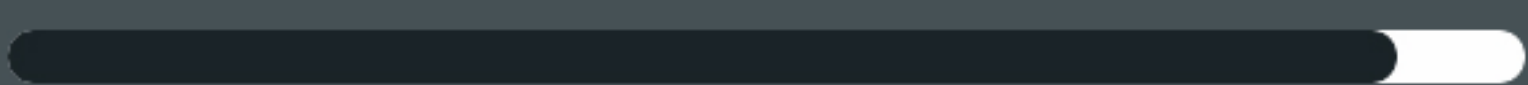
HABILIDADES



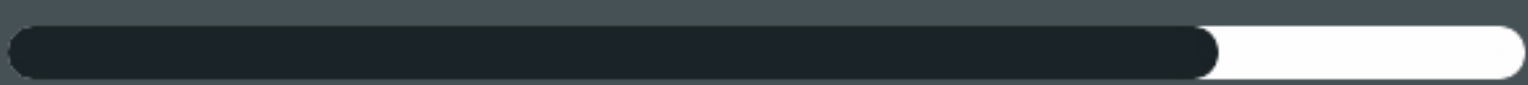
Animación 3D



Modelado 3D



UV Mapping



Photoshop



Rigging para Videojuegos



Lic. Alejandro Santamaría Gómez

alejandros11@gmail.com (044) 55-2717-2258



EXPERIENCIA LABORAL

Freelancer

Freelancer.com Abril 2017- Presente

En Marzo de 2017 renuncio de “Ericsson”. Empresa a la que presté mis servicios por 5 años para emprender un negocio propio de freelancer como ilustrador y animador digital. Implementando los conocimientos adquiridos en mi maestría, logrando concretar proyectos de modelado 3D y animación digital para clientes de Estados Unidos y Canadá.

Ingeniero en Soporte Técnico

Ericsson Mayo 2012 - Marzo 2017

Soporte y configuración de equipos de telecomunicaciones para optimizar el tráfico de la red durante una jornada laboral nocturna. Durante mi participación en la empresa, me vi envuelto en un ambiente de trabajo multicultural, laborando junto con ingenieros de Brasil para clientes de Estados Unidos.

Desarrollador XML/HTML

Dofiscal Febrero 2011 - Febrero 2012

Dofiscal fue una empresa editorial de temas de materia fiscal. En dicha empresa laboré optimizando las publicaciones digitales que distribuían a través de dispositivos Android y IOS.



EDUCACIÓN

Maestría en Modelado y Animación 3D

Coco School Agosto 2016 - Diciembre 2016

Escuela de origen Español con principal enfoque en las artes digitales. En esta escuela tuve la oportunidad de estudiar la maestría de modelado y animación 3D utilizando el software “Autodesk Maya”.

Licenciatura en Informática y Tecnologías en Información

UDLA CDMX Diciembre 2008 - Septiembre 2011

Egresado de la Universidad de las Américas en 2011. Escuela donde desarrollé las habilidades necesarias para adquirir el empleo de ingeniero en soporte técnico en la empresa Ericsson.



IDIOMAS

Español -> Nativo
Inglés -> Avanzado
Portugués -> Intermedio