

55 40-49-20-80

said.batalla@gmail.com

PROGRAMADOR SR, PROGRAMADOR DE VIDEOJUEGOS

Maestro en tecnologías de la computación graduado del Instituto Politécnico Nacional, comprometido con el trabajo, capaz de tratar bajo presión, responsable, con la capacidad de aprendizaje rápido y facilidad para trabajar en equipo, familiarizado con las metodologías de desarrollo ágil.

Conocimientos

Experimentado en el desarrollo de sistemas multiplataforma para el entrenamiento virtual, en el desarrollo de herramientas lúdicas digitales para la enseñanza en menores, en el desarrollo de sistemas de realidad aumentada y utilización de dispositivos hapticos. Experiencia en el desarrollo de herramientas de realidad mixta, AR y VR, con el uso de Kinect y sistemas OptiTrack.

Conocimientos de Servicios Cognitivos de Azure: visión por computadora, LUIS (Language Understanding), Speech to text , aplicados en entornos de desarrollo de videojuegos programados en Javascript y C#.

Manejo de AWS: Lambda, S3, API Gateway, ademas de la implementación y manejo de Instancias.

Manejo de control de versiones GITHUB, BITBUCKET y SVNTortoise.

Lenguajes de programación: C, C++, C#, Java, JavaScript, JSON, Python, HLSL, SQL, MySQL, conocimientos de NoSQL y html.

Capacidad de desarrollo en Sistemas Operativos: Windows, Linux.

Manejo de diversas herramientas para el desarrollo videojuegos. Conocimiento y uso de medios de entrenamiento de inteligencia artificial, arboles de comportamiento, maquinas de estado finito, TensorFlow.

Experiencia laboral

CIDETEC / IPN

2013-2016

PUESTO: Programador Senior

ACTIVIDADES

- Programación de eventos y acciones encaminados a proyectos de simulación.
- Programación de dispositivos de entrada y salida.
- Programación de bloques de código Arduino.
- Diseño y desarrollo de árboles de comportamiento en el uso de inteligencia artificial.

LOGROS

Constancia de participación en el proyecto vinculado para el Desarrollo de un Sistema de Adiestramiento Virtual para la Secretaria de la defensa Nacional (SEDENA), emitida por la UPDCE del IPN y la SEDENA.

Axeleratum

2016 – 2019

PUESTO: Programador Senior, Game Developer

ACTIVIDADES

- Programación de videojuegos educativos encaminados al aprendizaje y reforzamiento de habilidades para la vida.
- Análisis, conceptualización, diseño, desarrollo e implementación de elementos interactivos.
- Implementación de servicios cognitivos de Microsoft Azure para el desarrollo de herramientas lúdicas.
- Manejo y mantenimiento de Instancias de AWS y storage S3.

DESARROLLOS

- Desarrollo de herramientas para el aprendizaje de habilidades para la vida en el apoyo de la prevención del acoso escolar.
 - Desarrollo de herramientas para el aprendizaje de habilidades para la vida para el apoyo de la prevención adicciones.
 - Desarrollo de videojuego TREI para el “papalote museo del niño”, para el fomento de conservación de especies endémicas de México.
 - Desarrollo videojuego Seven para el desarrollo de habilidades matemáticas.
-

-
- Gamificación del curso “Saber mas para decidir mejor” impartido por el INFONAVIT en el apartado de recomendaciones para elegir vivienda.
 - Gamificación de curso Conquista tu felicidad.

LOGROS

- Registro ante el INDAUTOR de un Sistema de analítica predictiva aplicada en procesos educativos.
- Registro ante el INDAUTOR de un Sistema de diagnostico para identificar el nivel de desarrollo de 9 habilidades para la vida.

Formación

Maestría en Tecnologías de Cómputo

Centro de Innovación y Desarrollo Tecnológico en Cómputo, Instituto Politécnico Nacional

Fecha de obtención de grado: 11/01/2013

Tesis: “ Desarrollo de un simulador de manejo para la capacitación de conductores del Sistema Colectivo Metropolitano ” .

Ingeniero en Sistemas Computacionales

Escuela Superior de Cómputo, Instituto Politécnico Nacional

Tesis: “ Simulador 3D de contingencias para la estación Politécnico de la línea 5 del sistema de transporte colectivo Metro ” .

Fecha de obtención de Titulo: 2010

Cedula: 8258069

Producción científica

AÑO DE PUBLICACIÓN	ARTÍCULOS
2012	3D SIMULATOR FOR SUBWAY PUBLIC TRANSPORT SYSTEM. Batalla Gonzalez Edgar Said, Gabriel Sepúlveda Cervantes, Portilla Flores Edgar Alfredo International Journal of Mechatronics Design and Applications Vol. 1 Pag. 1-1

2011	SIMULADOR 3D PARA EL SISTEMA DE TRANSPORTE COLECTIVO METRO ISBN: 978-607-95347-2-1, Batalla Gonzalez Edgar Said, Gabriel Sepúlveda Cervantes, Portilla Flores Edgar Alfredo 10° Congreso Nacional de Mecatrónica Vol. 10 Pag. 163-163
2011	SIMULADOR 3D PARA CAPACITACIÓN DE MANEJO DE VAGONES DEL TRANSPORTE COLECTIVO METRO ISBN:978-607-477-667-6. Batalla Gonzalez Edgar Said, Gabriel Sepúlveda Cervantes, Portilla Flores Edgar Alfredo 4° Congreso Internacional de Ingenierías Mecánica, Eléctrica, Electrónica, Mecatrónica y Computacional Vol. 4 Pag. 637-637
2010	SIMULADOR 3D PARA MANEJO DE VAGONES DEL TRANSPORTE COLECTIVO METRO ISBN: 978-607-95347-5-2 Batalla Gonzalez Edgar Said, Gabriel Sepúlveda Cervantes, Edgar Alfredo Portilla Flores 9° Congreso Nacional de Mecatrónica Pag. 52-52

FECHA	PARTICIPACION EN CONGRESOS
2010	“SIMULADOR 3D PARA MANEJO DE VAGONES DEL TRANSPORTE COLECTIVO METRO” 9° Congreso Nacional de Mecatrónica
2009	DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SIMULADOR DINÁMICO MULTIPLATAFORMA PARA EL ROBOT A465 8° Congreso Nacional de Mecatrónica.

FECHA	REGISTRO INDAUTOR
2016	Sistema de analítica predictiva aplicado a procesos educativos Batalla González Edgar Said, Martínez López Yoshi Alexis, Santillán Razo Mauricio. Registro: 03-2016-121611134400-01

FECHA	PARTICIPACIONES EN PROYECTOS VINCULADOS
2012	Simulador 3D de manejo para el Sistema de Transporte Colectivo Metro Proyecto ICYT-DF PICCO10-82
2013-2016	Proyecto vinculado CIDETEC-SEDENA en el desarrollo de un simulador virtual de entrenamiento.

CAPTURAS DE DESARROLLOS







