



Luis Moises Sandoval Escobedo

luis.sandoval.escobedo@hotmail.com
http://luissandoval.com.mx
(52)5591078314

EXPERIENCIA

UNITY DEVELOPER, *Líder de Proyecto*

Junio 2016 - Actual



Responsable del desarrollo, de aplicaciones de Realidad Virtual, Líder de proyecto, me encargo del análisis y diseño de soluciones de Realidad Virtual con temática social, como líder de proyecto, me encargo de realizar los planes de trabajo, y reportes de avances con la dirección de la empresa, también me encargo de revisar el avance del equipo y verificar que los tiempos de entrega se cumplan.

VIDEO GAME INNOVATION MÉXICO, *Head Developer*

Febrero 2015 - Junio 2016



Responsable del equipo de desarrollo, diseño, investigación, programación, implementación y planeación de video juegos, recorridos virtuales y aplicaciones de realidad aumentada en plataformas móviles, mi rol en VGIM fue líder del equipo de desarrollo, me encargue de asignar y repartir tareas a los miembros del equipo de desarrollo y de dar seguimiento del avance de los proyectos y entrenamiento de los nuevos miembros del equipo

ENOVA, *Desarrollador de Software*

Julio 2014 - Enero 2015



Mi función principal era el desarrollo de cursos de E-Learning y Videojuegos educativos, en esta empresa realice cursos que son utilizados en la Red de Innovación y Aprendizaje que cuenta con 70 centros en 34 municipios del Estado de México, Programe junto a un equipo multidisciplinario un videojuego que se utiliza en esta red para el aprendizaje de geografía a nivel primaria.

UNAM MOBILE-YAMBLET, *Desarrollador Sr. Windows Phone 7/8*

Enero 2011 - Julio 2014



Responsable de capacitación de nuevos becarios, Realicé el diseño, análisis y programación de diversas aplicaciones móviles, también tuve el rol de líder técnico, desarrollé 3 aplicaciones que usaban un módulo de realidad aumentada: UNAM 360 (Difundida por diversos medios de comunicación nacionales), MUSEOS DF (Certificada como top app por Nokia Global Finlandia) y TELCEL 360 (Difundida por diversos medios de comunicación nacionales y centros de atención a clientes Telcel) tengo más de 30 aplicaciones publicadas en la Windows Phone Store

EDUCACIÓN



LICENCIATURA EN MATEMÁTICAS APLICADAS Y COMPUTACIÓN

Diciembre 2013

Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)

Mi rama de formación son las matemáticas y la computación gráfica

HABILIDADES TÉCNICAS

- Lenguajes de Programación: C, C++, CSharp, JavaScript, PHP.
- Herramientas de Desarrollo: Visual Studio, XNA, Unity, Parse, Vuforia, GearVRSDK, Cardboard SDK, Oculus Rift SDK.
- Bases de Datos: MySQL, SQL, SQLite.
- Sistemas Operativos: Linux, Windows, MacOS.
- Metodologías de desarrollo: SCRUM.

- Control de versiones: SourceTree, GitHub, Mercurial.
- Certificaciones: Junio 2016-Junio 2018 Unity Certified Developer-Certificate No. 2016018C643.

HABILIDADES TÉCNICAS

- Español (Nativo).
- Inglés (Avanzado).

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES

- Julio de 2012 Finalista en el concurso AppCircus México 2012 "AppCircus", con la aplicación "Museos D.F", México D.F, Facultad de Ingeniería UNAM.
- Agosto de 2012 Participación entrevista "Realidad Aumentada" con la aplicación UNAM 360 "Programa: Nuestro día Cadena 3", México D.F, Biblioteca Central UNAM.
- Mayo 2012 Participación entrevista "UNAM Mobile crea apps para móviles" "Programa: Hechos AM TV Azteca", México D.F.
- Agosto de 2012 Participación entrevista "UNAM Mobile será rentable" "Periódico Reforma", México D.F.
- Septiembre 2012 Participación entrevista "Universitarios Aplicados" "Periódico El Universal", México D.F.