

# Jaime Hernández Vázquez

Desarrollador de Software

## Experiencia de trabajo

### Desarrollador de realidad aumentada

Innovación Digital Carso

Jun/18 - Oct/19

- Líder en el desarrollo de aplicaciones [RA Infinitum](#) y [Claro RA](#):
  - Mejoría en la experiencia del usuario y por ende calificación en tiendas.
  - Aumento en la calidad del contenido y procesos de creación hasta 4 veces más rápidos.
  - Componentes de la aplicación optimizados y refactorizados.
  - Se reemplazó Vuforia por MAXST para el reconocimiento en la nube de marcadores.
- Creación y publicación de varios efectos de cámara de Facebook para Escudería Telmex.  
*Unity, C#, Spark AR, JS, ARKit, MAXST AR SDK, Github*

### Desarrollador de software

Alucina Studio

Ago/16 - Apr/18

- Desarrollo del lado del cliente de la aplicación [BD](#) gamificada en Unity.
  - Programación de componentes 3D de [MomentoMX](#).
  - Desarrollo de aplicación Gear VR con contenido 3D y videos 360.
  - Front-end de varios sitios web (principalmente utilizando Pixi.js).
- Unreal Engine, Unity, C #, GearVR, HTML / CSS / JS, three.js, Node.js, Electron*

### Desarrollador de software

Intus. Comunicación Inteligente

Nov/15 - May/16

- Desarrollo de varias aplicaciones interactivas en Unity utilizando periféricos no convencionales como cámaras, grandes pantallas táctiles, impresoras, proyectores, Kinect y otros sensores.
  - Programación de hardware personalizado.
- Unity, C#, Python, TouchDesigner, Unreal Engine, Arduino, Raspberry PI, HTML5/JS, three.js*

### Desarrollador Unity

Inmersys

Jan/13 - Jun/14

- Visualización arquitectónica en tiempo real desarrollada de inmuebles y museos.
  - Programación de varios prototipos de realidad aumentada.
  - Mejora de la calidad de los gráficos y la experiencia del usuario en varias aplicaciones.
  - Se implementó iluminación y materiales más realistas en las escenas de Unity, incluida la programación de shaders personalizados.
- Unity, UnityScript, C#, Vuforia, ShaderLab, GLSL, Oculus SDK*

## Educación

### Ingeniería en Computación

Universidad Nacional Autónoma de México. Mexico City

2009 - 2014

Énfasis en gráficos por computadora y procesamiento del lenguaje natural

## Certificaciones

### Unity Certified Developer

Unity Technologies

De julio de 2018 a julio de 2020

Verificar en:

[https://www.youracclaim.com/badges/8d46be4d-d659-4a3a-b340-67f724e3feaf/public\\_url](https://www.youracclaim.com/badges/8d46be4d-d659-4a3a-b340-67f724e3feaf/public_url)

## Habilidades

- Resolución de problemas
- Unity
- Python/Django
- Modelado 3D - Blender
- Usuario de Windows/MacOS/Linux
- Hardware a la medida
- Implementación en Android/iOS
- Photoshop
- Substance Designer
- Bootstrap/HTML5

## Idiomas

- |           |               |
|-----------|---------------|
| ● Inglés  | Avanzado      |
| ● Español | Lengua nativa |
| ● Alemán  | B1 (ÖSD-ZD)   |
| ● Sueco   | Básico        |