

# Alejandro Urvieta González

**Desarrollador de software junior | C# · C++ · Python · Web**

Querétaro, México | +52 557 429 8996 | [alejandroug2608@gmail.com](mailto:alejandroug2608@gmail.com)  
[github.com/Simiobanana](https://github.com/Simiobanana) | [Portafolio / Portfolio](#) | [MeasureSystem - Unity Asset Store](#)

## PERFIL

Ingeniero con experiencia en programación orientada a objetos, pruebas unitarias, interfaces e integración con backend en Unity. Experiencia freelance publicando un sitio web con visualización 3D y formulario de contacto. Busco aportar estas bases a proyectos de desarrollo de software.

## HABILIDADES

**Lenguajes:** C#, C++, Python, JavaScript, PHP, HTML y CSS.

**Herramientas y frameworks:** Git, Docker, Vue.js, GitHub Pages; conocimientos de AWS.

**Desarrollo:** programación orientada a objetos, pruebas unitarias, UI e integración con backend. Bases de datos: MySQL, PostgreSQL, SQL Server; AWS RDS y DynamoDB.

## EXPERIENCIA RELEVANTE

### Desarrollador web | Freelance | julio 2026

- Desarrollé y publiqué [Ká Hai](#) con GitHub Pages: dos visores 3D interactivos, controles de cámara, ajuste de material PBR y contacto mediante Formsprees.

### Desarrollador Unity | Attribute Overload | Prácticas profesionales | mayo-diciembre 2024

- Desarrollé MeasureSystem Real-Time, una herramienta de medición de objetos y distancias publicada por Attribute Overload en Unity Asset Store.  
- Implementé pruebas unitarias, interfaces de usuario y conexiones con backend; investigué herramientas de navegación con IA en tiempo real.

### Programador Backend Unity | Icaro Technologies | julio-agosto 2024

- Investigué y desarrollé mecánicas de realidad virtual para una simulación educativa sobre el uso de una fresadora.

### Instructor de Unreal Engine 5 y Blender | Freelance | marzo-junio 2025

- Impartí formación en modelado, escultura, texturizado, integración de assets en UE5 y fundamentos de Blueprints.

## PROYECTOS TÉCNICOS

**MeasureSystem Real-Time:** medición de dimensiones y distancia entre puntos en tiempo real; herramienta publicada en Unity Asset Store por Attribute Overload.

**BananasEngine:** motor gráfico académico en C++, DirectX e ImGui; organización de componentes gráficos, carga de modelos OBJ y transformación de objetos. [Repositorio](#).

**IA\_FSM\_Unity:** ejercicios académicos de máquinas de estados, patrullaje, percepción y navegación. [Repositorio](#).

## ACTIVIDAD ADICIONAL

**Cofundador de JaRo Labs | febrero 2026-actualidad:** modelado e impresión 3D, mantenimiento de equipos, gestión de pedidos y dashboards de seguimiento en Excel.

## EDUCACIÓN E IDIOMAS

### Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Medios Interactivos

Universidad Cuauhtémoc Querétaro | 2021-2024

Español nativo | Inglés B2 | Incorporación inmediata