

ALEJANDRO NICOLÁS BIGA

DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS

(+54) 3406432177

alejandro.z.big@gmail.com

<https://github.com/AlejandroBiga>

Rosario / Santa fe / Argentina

Objetivo Profesional

Desarrollador de Unity enfocado en el desarrollo de videojuegos y herramientas técnicas, en busca de contribuir con un equipo profesional de desarrollo de juegos. Con experiencia en programación de jugabilidad, optimización de rendimiento, diseño de sistemas y flujos de trabajo de producción dentro de Unity. Interesado en construir sistemas de juego escalables, herramientas de desarrollo y experiencias interactivas optimizadas, colaborando con equipos multidisciplinarios a lo largo del proceso de producción de videojuegos.

Experiencia Laboral

Carpincho Studio - Programador & Co-Fundador

Julio 2022 - Febrero 2026

- Desarrollé y publiqué un juego en Unity (C#) en Steam que alcanzó más de 1000 descargas y un pico de 90 jugadores concurrentes.
- Implementé sistemas de juego centrales, mecánicas y prototipos interactivos.
- Gestioné todo el proceso de publicación en Steam, incluyendo la creación de compilaciones (builds), configuración de la tienda y envíos a la plataforma.
- Coordiné al equipo utilizando flujos de trabajo Ágiles y control de versiones con Git.

Universidad Abierta Interamericana (U.A.I) - Profesor Universitario

Mayo 2025 - Febrero 2026

- Enseñé desarrollo en Unity y flujos de producción a clases de más de 40 estudiantes.
- Introduje a los estudiantes en metodologías Ágiles (Scrum/Kanban) para proyectos de videojuegos.
- Capacité a estudiantes en fundamentos de modelado 3D y pipelines de producción técnica.
- Guíe a equipos de estudiantes desde el concepto hasta el prototipo jugable, asegurando la entrega del proyecto.

Radium Rocket - Simulador de Realidad Virtual con DOTS (C#)

Enero 2026 - Febrero 2026

- Aumenté el rendimiento en un 500% mediante la implementación de DOTS, manteniendo la calidad visual.
- Diseñé sistemas de simulación para realidad virtual en Unity utilizando arquitectura DOTS/ECS.
- Optimicé el renderizado mediante sistemas LOD (nivel de detalle), culling por oclusión y técnicas de billboard.
- Reduje los cuellos de botella de CPU utilizando el compilador Burst junto con IJobSystem para sistemas de alto rendimiento en tiempo real.

Unraff - Videojuego narrativo "El misterio del museo"

Abril 2020 - Diciembre 2020

- Lideré el equipo de programación en Unity C# para un videojuego de narrativa interactiva.
- Diseñé la arquitectura de sistemas de diálogo, misiones y narración interactiva.
- Optimicé el rendimiento mediante object pooling, profiling y gestión de memoria.
- Administré el control de versiones con Git y establecí estándares de codificación.

Habilidades

Lenguajes de Programación: C#, JavaScript, HTML, CSS, Python, SQL

Bases de Datos: SQL, MySQL, Oracle, Amazon RDS

Sistemas de Automatización: Make, n8n, GoHighLevel

Plataformas de Desarrollo: Unity, Visual Studio Code, Git

Metodologías: Agile, Scrum, Kanban, SDLC (Ciclo de Vida del Desarrollo de Software)

Education

Universidad Abierta Interamericana (UAI)

Marzo 2022 - Mayo 2025

- Licenciatura en Producción de Videojuegos y Simulación 3D
- Proyecto de graduación: "La Salamanca" (publicado en Steam)
- Especialización en desarrollo de videojuegos, simulación 3D y producción de software

Formación Complementaria

Curso Udemy - MySQL Profesional Especialista en MySQL y Análisis de Datos

- Consultas avanzadas en bases de datos reales
- Diseño y modelado de bases de datos relacionales
- Desarrollo de aplicaciones backend utilizando SQL
- Implementación de servicios Amazon Web Services (AWS) aplicados a SQL