

Información de contacto

Email

contact@silksp.dev

Dirección

Juan Enrique Concha 560,
Ñuñoa, Santiago, Chile

Teléfono

+56 9 6343 3933

Fecha de nacimiento

23 Abr, 1999

Nacionalidad

Chilena

Enlaces

<https://silksp.dev>

<https://www.linkedin.com/in/silksp>

Habilidades

- Programación de Videojuegos
- Programación en C++ / C
- Programación en C#
- Unreal Engine
- Unity
- Game Design
- Docencia universitaria
- Investigación
- Resolución de problemas
- Trabajo en equipos multidisciplinares
- Redacción y presentación de informes
- Gestión de los tiempos y objetivos

Idiomas

Español

- Nativo

Inglés

- C1 (Avanzado)
- Certificación de British Council de nivel C1 en Core Skills
- Aprobados todos los cursos hasta Inglés C1 en Universidad de Talca

Japonés

- N5 (Principiante)
- 2 años de clases de idioma en academia NihongoDe

Sebastián Ignacio Pérez Orellana

Magíster en Ciencias de la Ingeniería (Informática)

Ingeniero en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual

Ingeniero en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual, actualmente candidato al grado de Magíster en Ciencias de la Ingeniería con mención Informática. Especializado en programación de mecánicas y sistemas para videojuegos, con conocimiento de varios lenguajes de programación y Game Engines (especialmente Unreal Engine y Unity). Co-fundador de empresa de desarrollo de videojuegos Linked Guardians SpA. Profesional comprometido con el buen cumplimiento del trabajo y con buenos resultados en equipos multidisciplinarios. Con experiencia laboral a tiempo parcial durante la universidad, y a tiempo completo actualmente. Busco equipos de trabajo en donde pueda pulir mis habilidades y desarrollar buenos proyectos en equipo. Adicionalmente, busco especializarme aún más en mi área, mejorar mi curriculum y sumar experiencia laboral.

EXPERIENCIA

Investigador de Postgrado - Magíster en Ciencias de la Ingeniería

Universidad Finis Terrae | Santiago, Chile | Mar 2024 - Oct 2025

Desarrollo de investigación avanzada en generación procedimental de niveles (PCG) de videojuegos. Autor del artículo “A New Approach to Evaluating Diversity and Difficulty in Procedurally Generated 2D Platformer Game Levels Through the Relationship Between Structural Metrics and Game Mechanic Constraints in Intelligent Agents”, publicado por la IEEE en el I Workshop de Realidad Extendida y Videojuegos de la Jornada Chilena de la Computación (JCC 2025).

Docente Universitario - Ingeniería Civil en Inteligencia Artificial y Realidad Virtual

Universidad Finis Terrae | Santiago, Chile | Mar 2026 - Actualmente

Profesor del área de programación en la Universidad Finis Terrae en la carrera de Ingeniería Civil en Inteligencia Artificial Realidad Virtual y Videojuegos. Encargado de las asignaturas de Introducción a la Programación, Programación Orientada a Objetos y Proyecto I Software Interactivo.

Docente Universitario - Ingeniería Civil en Realidad Virtual y Videojuegos

Universidad Finis Terrae | Santiago, Chile | Mar 2024 - Dic 2025

Profesor del área de programación en la Universidad Finis Terrae en la carrera de Ingeniería Civil en Realidad Virtual y Videojuegos. Encargado de las asignaturas de Introducción a la Programación, Programación Orientada a Objetos, Diseño de Videojuegos II y Programación en Entornos Interactivos II.

Programador de Videojuegos y Game Designer

Linked Guardians | Talca, Chile | Ene 2020 - Actualmente

Programación de mecánicas y diversos sistemas jugables. Diseño y creación de diversos Game Design Document (GDD). Prestación de servicios de programación a terceros.

Docente - Diplomado Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Universidad Finis Terrae | Santiago, Chile | Sep 2023 - Ene 2026

Profesor de asignaturas de Análisis y Diseño de Videojuegos, Programación de Videojuegos 2D en Unity, y Prototipado de Videojuegos 3D en Unreal Engine en Diplomado Diseño y Desarrollo de Videojuegos en la Universidad Finis Terrae.

Programación de prototipo para el videojuego The Last Arc

Dual Effect | Valparaíso, Chile | Sep 2022 - Nov 2022

Programación de mecánicas, sistemas jugables, integración y pulido para prototipo del videojuego de plataformas side-scroller de acción y puzzles The Last Arc, desarrollado en Unreal Engine 5.

Práctica Profesional II

Dual Effect | Valparaíso, Chile | Jun 2022 - Jul 2022

Desarrollo de prototipo de mecánicas jugables para el videojuego de plataformas side-scroller de acción y puzzles The Last Arc, desarrollado en Unreal Engine 5.

Pre-producción de videojuego Tale of the Guardian en Fondo Audiovisual

Linked Guardians | Talca, Chile | Dic 2021 - May 2022

Diseño de GDD para el videojuego de plataformas 3D Tale of the Guardian, abarcando la conceptualización, ideación de mecánicas y sistemas jugables, narrativa, construcción de mundos, enemigos e interacciones.

FORMACIÓN

Magíster en Ciencias de la Ingeniería (Informática)

Diplomado en Docencia Universitaria
Universidad Finis Terrae

Mar 2024 – May 2026

Ago 2025 – Ene 2026

Santiago, Chile

Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual

Licenciatura en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
Universidad de Talca

Mar 2017 – Ago 2022

Mar 2017 – Ago 2022

Talca, Chile

PROYECTOS

- **Automóvil Club Chile: Primer Cambio:** Jefe de desarrollo de aplicación basada en proyecto de Hackathon Finis 2026. Prototipado de videojuego para móviles de conducción vial segura y aprendizaje para licencia de conductor de clase B chilena. Programación de mecánicas, menús, eventos interactivos, sistemas de progresión e integración con Firebase y servicios de autenticación. 2026.
- **Pixel Plata:** aspectos técnicos vinculados a la proyección, mapping y aplicación interactiva en Unity para la exposición Pixel Plata, presentada en el Museo Gabriela Mistral y en el Parque Araucano, 2025.
- **La Señal:** experiencia desarrollada en Unreal Engine que cuenta un relato de un viaje espacial de forma inmersiva e interactiva con un sensor multifuncional, 2024.
- **My Virtual Therapist:** videojuego de rehabilitación para pacientes con problemas motrices, desarrollado para PC con sensor de movimiento junto al Centro Neurológico de Telerrehabilitación y Neurociencias del Movimiento Humano, 2024.
- **Tale of the Guardian:** videojuego en desarrollo, pre-producción finalizada, como parte de la empresa Linked Guardians, año 2022.
- **The Imaginary Man:** experiencia interactiva basada en la obra "El hombre imaginario" del poeta chileno Nicanor Parra, desarrollado en Global Game Jam 2021.
- **World's Home:** prueba de concepto de videojuego de plataformas 2D, realizado en Global Game Jam 2019.
- **Order or Chaos:** prueba de concepto de videojuego multijugador estilo party, desarrollado en Global Game Jam 2020.
- **Heading UP!:** prototipo de videojuego multijugador one-button game para dispositivos móviles Android.
- **Keep Running!:** prueba de concepto de videojuego runner rítmico, desarrollado en la Ludum Dare 46 Game Jam, 2020.
- **¡Muévete!:** videojuego de rehabilitación para pacientes con problemas motrices, desarrollado para PC junto con sensor de movimiento, 2020.
- **Tale of the Guardian Demo 2020:** demo de videojuego de plataformas 3D estilo collectathon, desarrollado para PC y publicado en Itch.io, 2020.

LOGROS

- Artículo científico publicado en la IEEE y presentado en el I Workshop en Realidad Extendida y Videojuegos de la Jornada Chilena de la Computación el año 2025.
- Titulado con distinción máxima con nota 5.88 en Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual.
- Ganador de Fondo Audiovisual / Fortalecimiento de proyectos audiovisuales de videojuegos del año 2021 (como parte de Linked Guardians SpA).

CERTIFICADOS Y CURSOS

- Curso de Lenguaje C++ en Quark Talent, Online (2023).
- Curso de C++ Programming Academy en Zenva Academy, Online (2023).
- Certificado de Introducción al diseño y desarrollo de juegos digitales en Universidad de Chile, Santiago, Chile (2016).