Uriel Lara Castro

Interactive Experience Developer | Unity · Godot · C# · ESP32

Buenos Aires, Argentina | laracastrouriel@gmail.com | urielara.dev | linkedin.com/in/urielara | github.com/UrieLara

Desarrollador de videojuegos y experiencias interactivas con formación en ingeniería mecatrónica. Creo herramientas de editor, sistemas de gameplay y soluciones que conectan software y hardware. Aporto experiencia en arquitectura de sistemas, automatización y trabajo técnico multidisciplinario.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Desarrollador de videojuegos | Servetesio Studio (colectivo indie) | 2025–actualidad

- Desarrollo de herramientas de editor para Godot y sistemas modulares de gameplay; colaboración con diseño y arte en soluciones técnicas.

Ingeniero mecatrónico | Automatización industrial, México y Argentina | 2021–2026

- Integración, programación y puesta en marcha de hardware, PLC, software y redes industriales; diagnóstico y optimización de sistemas de control.

PROYECTOS DESTACADOS

Caleitronus | Godot 4.7.1 | **itch.io**
Roguelite deckbuilder de terror. Arquitectura, programación de gameplay, diseño de niveles, mecánicas y herramientas.

Hardware Event Designer | Unity · C# · ESP32
Herramienta de editor que conecta entradas físicas con eventos configurables de gameplay; incluye simulación sin hardware.

Elotes | Unity · C# · ESP32
Prototipo 2D con generación dinámica de objetivos, ScriptableObjects y controles físicos con joystick y botón.

COMPETENCIAS TÉCNICAS

Lenguajes y motores: C#, GDScript, C++, Java, Python, Unity, Godot
Herramientas: Git, GitHub, PlatformIO, editor tools, ScriptableObjects
Hardware y sistemas: ESP32, Arduino, Siemens PLC, SCADA/WinCC, SQL

EDUCACIÓN

Ingeniería en Sistemas Computacionales | ON Aliat, México | 2022–2024
Ingeniería Mecatrónica | BUAP, México | 2015–2020

IDIOMAS

Español (nativo) · Inglés (B2)