

JONATAN RUBEN SOSA CAYCAY

Programador de Videojuegos y Simuladores con más de 6 años de experiencia comercial lanzando títulos multiplataforma en consolas (PS, Xbox, Switch), PC y móviles. Especialista en arquitectura de software desacoplada y gameplay con **Unreal Engine 5 (C++)** y **Unity (C#)**. Trayectoria destacada diseñando frameworks modulares de progresión (quests, logros) para franquicias de entretenimiento global, combinando computación gráfica avanzada, patrones SOLID y optimización de rendimiento en tiempo de ejecución.

Lima, Perú / (+51) 949 187 234 / jjonatansosa@gmail.com / [Linkedin/in/jonatansosa/](https://www.linkedin.com/in/jonatansosa/)

EXPERIENCIA

BAMTANG GAMES

Programador Profesional / Septiembre 2021 - Junio 2026

- **Unreal Engine 5 & C++:** Programé mecánicas principales, interactivables y puzzles ambientales combinando C++ de alto rendimiento y Blueprints para integración con diseño.
- **Arquitectura de Progresión:** Diseñé frameworks modulares de *quests*, *achievements* y desafíos para lanzamientos comerciales en PC y consolas (IPs globales como Nickelodeon y Warner Bros.).
- **Optimización y Patrones:** Implementé arquitecturas orientadas a eventos (**Observer**) para mitigar el sobrecoste de Tick, junto con **Strategy** y subsistemas globales bajo estándares **SOLID**.
- **Sistemas Narrativos:** Integré árboles de diálogo en motor, disparadores de eventos y sincronización cinemática/gameplay.
- **Unity & C#:** Programé mecánicas, interactivables y reglas de juego para 6 minijuegos y tableros de navegación en un título mobile familiar (iOS).
- **Físicas Cinemáticas:** Implementé controladores de movimiento y colisiones para avatares jugables usando Kinematic Bodies.
- **LiveOps & Asset Bundles:** Gestioné la descarga, instanciación en memoria y actualización de contenido estacional en vivo vía Unity Asset Bundles.

PLAYTEC EDU 4.0

Programador / Agosto 2020 - Agosto 2021

- Desarrollé y optimicé advergames para dispositivos móviles y navegadores web.
- Refactorizar código usando los principios SOLID y clean code.
- Migré proyectos en Virtual Reality a WebGL, integrando funcionalidades de accesibilidad con JavaScript.
- Revisé el código de los asistentes y sugerí patrones de diseño en el desarrollo de nuevos proyectos.

ESTUDIO PLAN B

Programador / Junio 2019 - Abril 2020

- Implementé los algoritmos de código genético para la generación de personajes.
- Programé y diseñé interfaces -UI- de usuario en el desarrollo de videojuegos 2D y 3D.
- Asistí durante las fases de diseño -UX- y desarrollo de aplicaciones móviles.
- Desarrollé páginas web usando Wordpress.
- Publiqué juegos para dispositivos iOS y Android.
- Implementé técnicas de monetización para videojuegos móviles.
- Desarrollé prototipos en Augmented Reality usando AR Foundation.

EDUCACIÓN

EGRESADO DE LA CARRERA DE DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Instituto San Ignacio de Loyola / Marzo 2017 - Diciembre 2019

Egresado ocupando el **primer puesto** con **beca por excelencia académica**

HABILIDADES TÉCNICAS

LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

C++, C#, HLSL, JavaScript, HTML/CSS

MOTORES GRÁFICOS

Unreal Engine 4 & 5, Unity 2019+ (AR Foundation, Vuforia)

LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

C++, C#, HLSL, JavaScript, HTML/CSS / Python / Lua

CERTIFICACIONES

Unity Junior Programmer

Unity Technologies / Diciembre 2020

Unity Essentials

Unity Technologies / Noviembre 2020

REFERENCIA

Sol Samaniego

Director Gerente en Bamtang Games

sol@bamtang.com

FRANCO ESPINOZA

Gestor de Proyectos en PLAYTEC EDU 4.0

fran.espinoza.castro@gmail.com

+51 980 487 754

PERCY KIYABU

Gerente General en ESTUDIO PLAN B

perkiy@planb.com.pe

+51 997 504 901

SERGIO SOLANO

Profesor en ISIL - Leap Programmer en 3S DESIGN

smsolanob@isil.pe

+51 940 284 494

IDIOMAS

Español: Nativo

Inglés: Técnico / Profesional