KEVIN PARRA



Desarrollador de Software | C# | TypeScript | Swift

- santiagop.dev@gmail.com
- +57 317 833 3324
- Medellín, Colombia · Abierto a remoto
- www.kevinparra.dev
- github.com/KevinParraDev
- linkedin.com/in/kevin-santiago-parra

PERFIL

Desarrollador de software formado en Ingeniería de Sistemas e Informática (Universidad Nacional de Colombia), con 2 años de experiencia profesional construyendo y publicando productos en C# para PC y móvil (Steam, Google Play). Me enfoco en código mantenible: arquitectura MVC y orientada a eventos, inyección de dependencias, máquinas de estado y principios SOLID. Además del producto principal, diseñé herramientas internas que automatizan la compilación, el despliegue y el procesamiento de assets (Swift/SwiftUI), y he desarrollado aplicaciones web y móviles con React, Next.js, TypeScript, React Native y Node.js. Trabajo con desarrollo asistido por IA (Claude Code) para entregar más rápido sin bajar la calidad. Busco aportar esa experiencia en proyectos de desarrollo web, móvil o backend.

EXPERIENCIA

Gameplay Developer · Indie Level Studio SAS — 08/2025 – 12/2026

- Desarrollador principal de **Farmageddon** (roguelike cooperativo para PC, demo publicada en Steam: store.steampowered.com/app/3922300), en un equipo multidisciplinario de 7 personas con flujo de trabajo en Git. Proyecto ganador de financiación en Crea Digital 2025.
- Diseñé la arquitectura del proyecto: MVC, comunicación desacoplada por eventos, configuración basada en datos (ScriptableObjects) e inyección de dependencias, para que el contenido nuevo se agregue como datos y no como código.
- Implementé los sistemas centrales: habilidades, oleadas, IA con pathfinding, progresión, tienda e inventario, guardado y persistencia de datos, y multijugador local de hasta 4 jugadores con soporte completo de gamepad (Unity Input System).
- Modelé el comportamiento de jugador y enemigos con máquinas de estado; implementé la localización (i18n) y la integración de arte y UI.
- En **Logicubes** (aventura de puzles publicada en 2023: store.steampowered.com/app/1856120): port de logros y guardado en la nube a Steam, Google Play y App Store integrando los SDK de cada plataforma, más corrección de errores y pulido.
- Construí herramientas internas para automatizar la compilación multiplataforma, la publicación y el manejo de assets (ver *Despegue* y *SheetForge*).

Game Developer (Practicante) · Indie Level Studio SAS — 02/2025 – 08/2025

- Desarrollé las mecánicas y sistemas base de Farmageddon y participé en el diseño técnico y la estructura del proyecto.
- Apoyé la integración de arte y las pruebas funcionales.

Monitor académico · Universidad Nacional de Colombia — 01/2024 – 03/2025

- Introducción a la Creación de Videojuegos y Creación Multimedia: asesoría técnica a estudiantes en Unity, Unreal Engine 5 y Blender, y acompañamiento en sus proyectos.

PROYECTOS DE SOFTWARE

Despegue · Automatización de compilación y despliegue · github.com/KevinParraDev/Despegue — 2026

Swift · SwiftUI · Bash · Git · CLI

- App de macOS (~8.000 líneas) que lleva un proyecto de Unity de código a tienda: compila en modo batch para Windows, macOS, Linux, Android e iOS, sube las versiones a Steam con steamcmd e instala y abre la app en el dispositivo conectado. Reduce el proceso de publicar una versión de 1–1,5 horas a unos 3 minutos.
- Orquesta procesos externos (steamcmd en pseudo-terminal, adb, xcodebuild, devicectl), interpreta su salida en tiempo real, resuelve la autenticación de Steam Guard desde la interfaz y guarda las credenciales en el Llavero de macOS.

- Genera las notas de versión a partir de los commits de Git y un changelog en Markdown, y las publica en Discord por webhook.
- Núcleo sin interfaz reutilizado por la app y por una CLI de verificación con dobles de prueba (steamcmd y Unity falsos) para validar los flujos sin depender de servicios reales.

SheetForge · Procesamiento automático de assets para Unity · github.com/KevinParraDev/SheetForge 2026

Swift · SwiftUI · C# · CLI

- App de macOS y CLI que convierte frames de animación en spritesheets: empaquetado con el algoritmo MaxRects, recorte de transparencia, cálculo de pivotes y vista previa animada.
- Incrusta los metadatos en JSON dentro de un bloque propio del PNG (con su CRC32); un importador de Unity en C# los lee y configura el corte automáticamente, conservando los IDs para no romper referencias al reexportar.

Bazar N Sanity · Aplicación web full stack (equipo de 4) 2025

React · TypeScript · Vite · Tailwind CSS · Node.js · Express

- Participé en frontend y backend: interfaz en React con rutas, contexto y hooks; API en Node/Express con registro e inicio de sesión; minijuegos web y sistema de recompensas y personalización.

Hablemos · App móvil de traducción de Lengua de Señas Colombiana 2025

React Native · Expo · Firebase · API REST

- Desarrollé la app móvil: cámara en tiempo real con seguimiento de manos (MediaPipe) conectada a una API REST que clasifica las señas, voz a texto, texto a voz, diccionario de señas y opción de compartir.

Además: 11 videojuegos publicados o en desarrollo (Steam, Google Play, itch.io), con detalle en www.kevinparra.dev.

HABILIDADES TÉCNICAS

Lenguajes:	C#, Java, TypeScript, JavaScript, Swift, HTML, CSS
Frontend y móvil:	React, Next.js, React Native (Expo), Tailwind CSS, SwiftUI
Backend y servicios:	Node.js, Express, APIs REST, MySQL, Firebase, webhooks
Arquitectura:	POO, SOLID, MVC, arquitectura orientada a eventos, inyección de dependencias, máquinas de estado
Herramientas:	Git, GitHub, Vercel, Unity, Xcode, CLI / Bash, Claude Code (desarrollo asistido por IA)
Complementarias:	Arte 2D, animación y diseño de UI (útil para trabajar de cerca con equipos de diseño)

EDUCACIÓN

Ingeniería de Sistemas e Informática 2020 – 2025

Universidad Nacional de Colombia, Medellín

Desarrollo de aplicaciones en Java con bases de datos MySQL.

IDIOMAS

Español — nativo

Inglés — B1