

JUAN ANTONIO FONSECA MENDEZ

+49 151 20179259 ◇ Raum Frankfurt(Main) ◇ Erwerbstätigkeit erlaubt

hello@juanfonseca.dev ◇ linkedin.com/in/juan-fonseca-mendez ◇ juanfonseca.dev

BERUFLICHE ERFAHRUNGEN

Freiberuflicher Unity Entwickler

Mär 2024 - Heute

Selbstständig

Remote

- Entwicklung der Trainingsszene einer VR-Anwendung für Erste Hilfe (Meta Quest): sauberer, wartbarer C#-Code auf Basis eines bestehenden VRTK-Frameworks, Mehrsprachigkeit mit Unity Localization Package und KI-Narration über ElevenLabs.
- Entwicklung einer mobilen Unity-App mit ChatGPT-API-Integration für einen KI-gesteuerten Emotionsbegleiter: vollständige Frontend-Umsetzung mit asynchroner REST-API-Kommunikation (async/await) sowie Microsoft Cognitive Services für Sprache-zu-Text und Text-zu-Sprache.
- **2. Platz** beim XR Creator Con 2024 (Beste Nutzung von ShapesXR) für eine AR-Pflanzenpflege-App mit KI-gesteuerten Pflanzen-Persönlichkeiten.

Unity Entwickler

Nov 2022 - Aug 2023

Interco LLC.

Vereinigte Staaten (Remote)

- Entwicklung eines Multiplayer-VR-Shooters für SteamVR und Meta Quest 2 mit Photon Fusion: Multiplayer-Netzwerkcode, Gameplay-Mechaniken und Umgebungsverhalten — konsequent nach Clean-Code-Prinzipien und MVC-Architektur.
- Eigeninitiative: Entwicklung eines maßgeschneiderten NPC-KI-Systems als Ersatz für eine Off-the-Shelf-Lösung, wodurch die Zeit zur Erstellung eines neuen Ggnertyps von ca. 1 Tag auf wenige Stunden reduziert wurde.
- Einführung von GitFlow, Semantic Versioning und Conventional Commits in einem Team aus 3 Entwicklern und 1 Technical Artist zur Verbesserung des kollaborativen Workflows.
- Integration von ChatGPT-API und Microsoft Cognitive Services (STT/TTS) in Unity-Mobilanwendungen sowie Nutzung des Niantic Lightship ARDK für geolokalisierungsbasierte AR-Features.

Unity Entwickler

Mai 2022 - Aug 2022

Wonder XR

Vereinigte Staaten (Remote)

- Erweiterung einer gamifizierten Fitness-VR-App (1.000+ Beta-Nutzer) für Meta Quest 2: Lokalisierung, Gegner-KI und UI/UX-Verbesserungen.
- Optimierung der Post-Processing-Pipeline: Framerate von ~40 fps auf 90 fps gesteigert — damit wurden die Performance-Anforderungen des Meta Store erfüllt.

Unity Entwickler

Jan 2021 - Apr 2022

Yeltic Inc.

Mexiko Stadt, Mexiko

- Entwicklung interaktiver AR-Trainingserlebnisse für verschiedene Branchen, eingesetzt auf Smartphone, PC und Microsoft HoloLens 2 (MRTK).
- Implementierung von AR-Mini-Spielen, UI/UX, Push-Benachrichtigungen, Kameraintegration und Backend-Kommunikation; Beitrag zu internen Entwicklungstools.

Spieleentwickler

Sep 2019 - Dez 2019

GainPlay Studio B.V

Utrecht, Niederlande

- Architektur-Redesign und Implementierung eines Serious Games für Ernährungsmanagement in Unity: Gameplay-Systeme und UI/UX nach Clean-Code-Prinzipien umgesetzt.
- Durchführung von Code-Reviews zur Sicherstellung von Codequalität und Wartbarkeit.

STUDIUM

Master of Science. Spiel- und Medientechnik

Sep 2016 - Apr 2019

Universiteit Utrecht - Niederlande

Dissertation: The role of competition and perspective in game-based learning for traffic rules education

Supervisor: Sergey Sosnovsky, Ph.D.

Note: 7.52 / 10

Bachelor of Engineering. Computertechnik

Aug 2010 - Jun 2015

Universidad Nacional Autonoma de Mexico - Mexiko

Spezialisierung auf Computergrafik und intelligente Systeme

Note: 8.92 / 10

KONFERENZEN

2022 Jalisco Talent Land — Technologien für das Metaverse

Sprecher (Präsentation auf Spanisch)

KENNTNISSE UND FÄHIGKEITEN

Ausgezeichnet	C#, Unity Engine, VR/AR-Entwicklung
XR SDKs & Tools	XR Interaction Toolkit, MRTK, VRTK, OpenXR, Niantic Lightship ARDK
Netzwerk	Photon PUN, Photon Fusion (Multiplayer)
Plattformen	Meta Quest (2/3), HoloLens 2, SteamVR, Android, iOS
KI-Integration	ChatGPT API, Microsoft Cognitive Services (STT/TTS), ElevenLabs
Architektur	MVC, Event-Driven (Observer Pattern), Async/Await
Workflow	Git, GitFlow, Semantic Versioning, Conventional Commits
Weitere Skills	C++, Python, Unreal Engine
Soft Skills	Code-Review, Interdisziplinäre Zusammenarbeit, Präsentationserfahrung

SPRACHEN

Deutsch	A2 (aktiv lernend, Ziel B1)
Englisch	C2 (fließend)
Spanisch	Muttersprache
Niederländisch	A1