

Andres Felipe Diaz Silvera

Ingeniero de Sistemas

+57 3162282792 | diazsilvera1@gmail.com | [Linkedin](#) |

[Portafolio](#), Tunja, Colombia

Ingeniero de Sistemas con amplio conocimiento en el desarrollo de videojuegos, enfocado en la creación de experiencias inmersivas utilizando motores como Unity y Unreal Engine. Con conocimientos de técnicas de programación orientada a objetos, diseño de mecánicas de juego e implementación de sistemas interactivos. Con experiencia en el uso de Git para control de versiones y en herramientas colaborativas de desarrollo. Motivado por la innovación en la industria de los videojuegos y comprometido con el aprendizaje continuo y la adopción de nuevas tecnologías.

EDUCACIÓN

Generation Colombia, Bogotá, Colombia

Marzo - Junio de 2025

Junior Unity Developer

Universidad Santo Tomás Seccional Tunja, Tunja, Colombia

Febrero de 2020 - Abril de 2025

Ingeniero de Sistemas

EXPERIENCIA LABORAL

Caja de Compensación Familiar de Boyacá, Tunja, Colombia

Mayo - Noviembre del 2024

Practicante Ingeniero de Sistemas

- Implementé una metodología basada en TOGAF para fortalecer la gestión del conocimiento de los sistemas de información, mejorando la eficiencia operativa en un 30 %.
- Diseñé capas documentales, capacité a más de 10 colaboradores en su uso e implementé un servidor local para centralizar y optimizar la documentación técnica.

Hit Data S.A.S, Tunja, Colombia

Agosto - Noviembre del 2023

Desarrollador Junior Front-End

- Desarrollé la interfaz de usuario de una plataforma web informativa sobre elecciones regionales, mejorando su apariencia, accesibilidad y usabilidad mediante el uso de tecnologías como **ReactJS, Tailwind CSS, React Hooks, NodeJS, TypeScript, JSON y HTML**.
- Contribuí al cumplimiento exitoso de los tiempos de entrega del proyecto, asegurando una experiencia consistente y eficiente para miles de usuarios durante el periodo electoral.

HABILIDADES

- Unity | C# | Unreal Engine | C++ | Blueprints

PROYECTOS

Super Space-Stronaut, Tunja, Colombia

Agosto del 2024

GameDeveloper | Gameplay Programmer | UI/UX Designer,

- *Desarrollé un videojuego 2D en Unity con arte pixelado, centrado en escapar de una nave espacial y eliminar enemigos. Implementé mecánicas de juego, niveles progresivos y lógica de colisiones, optimizando la experiencia del usuario mediante pruebas iterativas.*
- [Game 1](#)

2D Shooter, Tunja, Colombia

Junio del 2024

GameDeveloper | Gameplay Programmer | UI/UX Designer,

- *Desarrollé un shooter 2D en Unity con arte pixelado, inspirado en el clásico Asteroids. Implementé desplazamiento libre por el mapa, generación dinámica de enemigos y mecánicas de disparo, mejorando la fluidez del juego tras pruebas de rendimiento y jugabilidad.*
- [Game 2](#)

Village Game, Tunja, Colombia

Octubre a Noviembre del 2023

GameDeveloper | Sound Effects

- *Diseñé y programé un juego 2D en el que los jugadores recolectan recursos para invocar aliados, defender su castillo y atacar al enemigo. Implementé mecánicas de recolección, generación de unidades y lógica de victoria, integrando elementos de estrategia en tiempo real.*

IDIOMAS

- Inglés (A2)
- Español (Nativo)