**Deivid Eduardo Guarín Tovar**

Desarrollador de Videojuegos  
+57 3223414662 | [deividgt28@gmail.com](mailto:deividgt28@gmail.com) | [LinkedIn](https://www.linkedin.com/in/deivid-eduardo-guar%C3%ADn-tovar-77030b349/) | [Portafolio](https://wanwix.itch.io/)  
 Bogotá, Colombia

Apasionado por la creación de mundos digitales y experiencias interactivas, con experiencia en desarrollo de videojuegos, modelado 3D, texturizado y rigging. Me especializo en C# y Unity, combinando programación con arte visual para diseñar juegos que cautivan a los jugadores.

Me caracterizo por la creatividad, adaptabilidad y atención al detalle, además de una fuerte orientación al trabajo en equipo y al logro de resultados. Busco aportar mis habilidades en diseño, optimización y jugabilidad para desarrollar experiencias innovadoras que impacten en la industria.

## **Educación**

Generation, Colombia enero 2024 – En curso

Junior Unity Developer

SENA, Colombia mayo 2024 – En curso

Técnico en Programación de Software

SENA, Colombia enero 2024 – mayo 2024

Ilustración de personajes en medios digitales

## **Experiencia Laboral**

**NeuroCube agosto 2019 – Presente**

**Diseñador 3D Junior**  
• Aprendí a utilizar Blender y a programar por primera vez mientras trabajaba en el proyecto, desarrollando habilidades en modelado 3D, texturizado y optimización de assets. Contribuí al diseño de entornos 3D, reliquias y armas, asegurando un estilo visual coherente y optimizado para el rendimiento en tiempo real.

• Optimicé la jugabilidad y el diseño de niveles en Roblox Studio, mejorando la fluidez del juego y la interacción con el entorno. Gracias a estas mejoras, el juego alcanzó más de 17,000 visitas y 655 favoritos en Roblox, demostrando un impacto positivo en la retención de los jugadores.

## **Proyectos**

[Infinity Abyss](https://discord.com/invite/tbSRTMHrdY) **agosto 2019 – Presente**

**Diseñador 3D y diseñador de niveles**  
• Diseñé y modelé entornos inmersivos, reliquias, armas y enemigos en Blender para un juego de exploración inspirado en Made in Abyss, asegurando un estilo visual coherente y atractivo para los jugadores.  
• Implementé y optimicé mecánicas de progresión y comercio, permitiendo a los jugadores recolectar reliquias, mejorar su equipo y avanzar en la exploración del abismo, lo que incrementó la profundidad y rejugabilidad del juego.

## **Habilidades Técnicas**

• Unity, C#, Blender, MySQL, Roblox Studio, GitHub.

## **Idiomas**

• Español (Nativo)  
• inglés (C1)