

# Portafolio de Evidencias

Diego Armando Ruvalcaba Luna

# Tabla de Contenido

- 01 Acerca de Mí
- 02 Educación
- 03 Experiencia



# Acerca de Mí

Soy una persona que se caracteriza por su creatividad, tenacidad, dinamismo y responsabilidad. Me gusta esforzarme para dar lo mejor de mí en cualquier trabajo/proyecto en el cual participe aprovechando todo lo aprendido al máximo.

**ING. Entornos Virtuales y Negocios Digitales**





---

# Educación

Ingeniería

**Universidad Tecnológica de Coahuila**

2023-2024

Entornos Virtuales y Negocios Digitales

TSU

**Universidad Tecnológica de Coahuila**

2020-2022

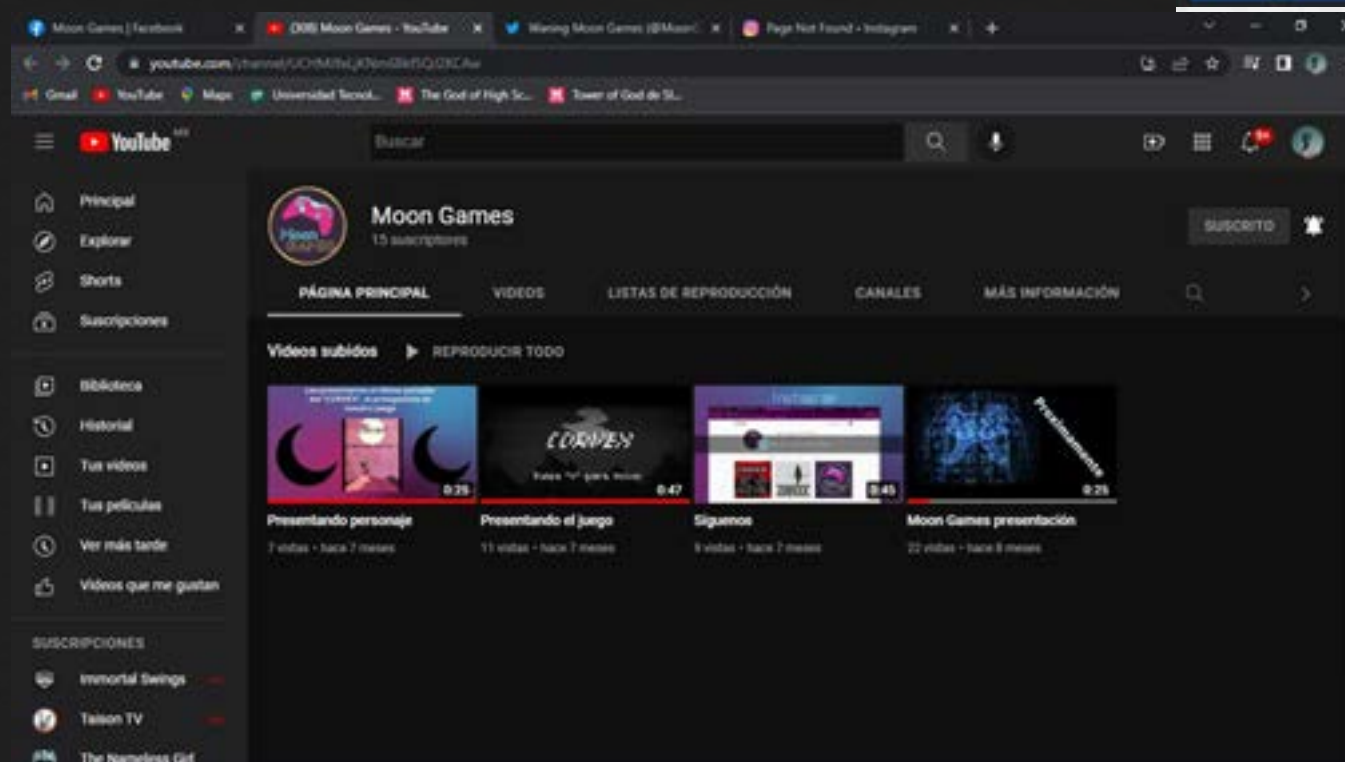
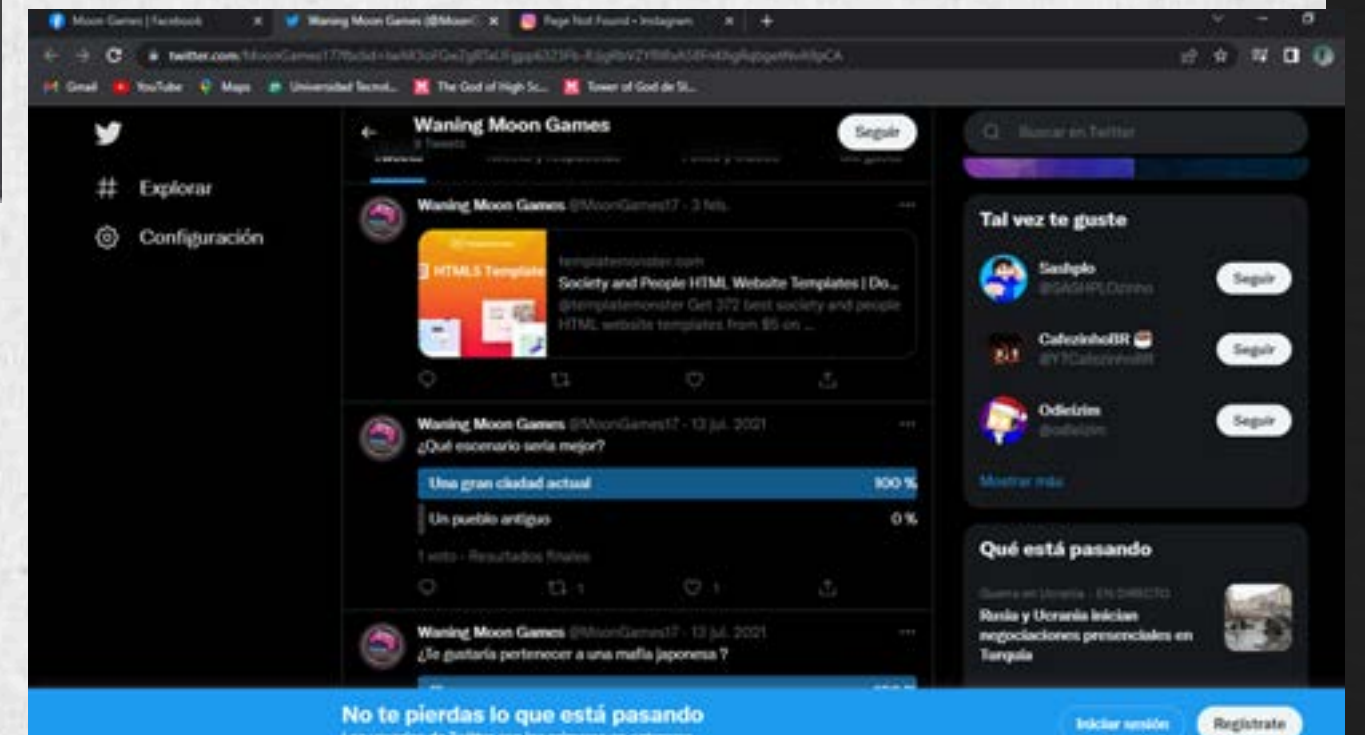
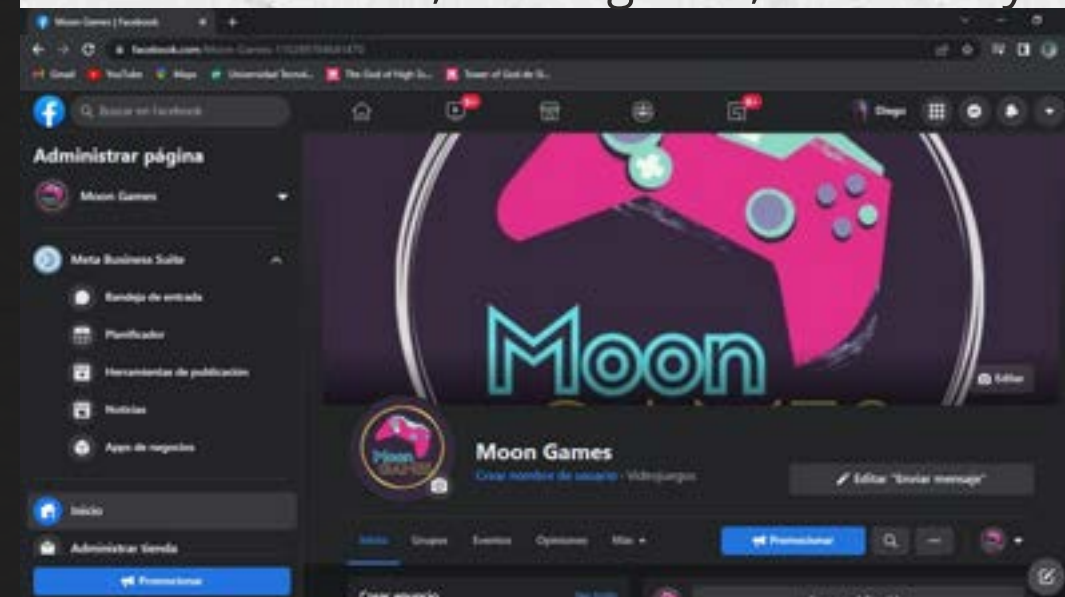
Tecnologías de la información

Área: Entornos Virtuales y Negocios Digitales.



# Mercadotecnia

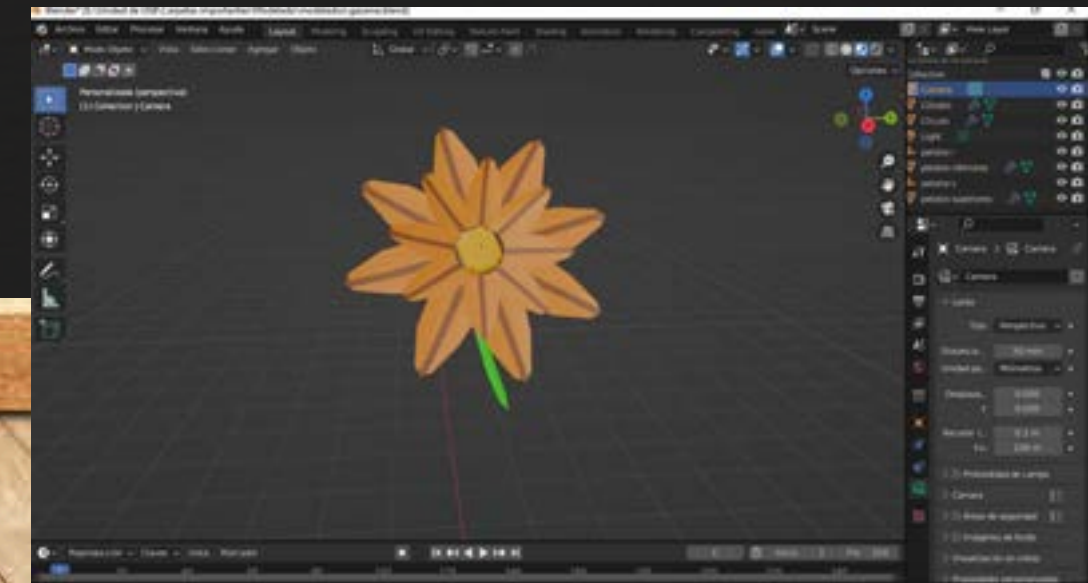
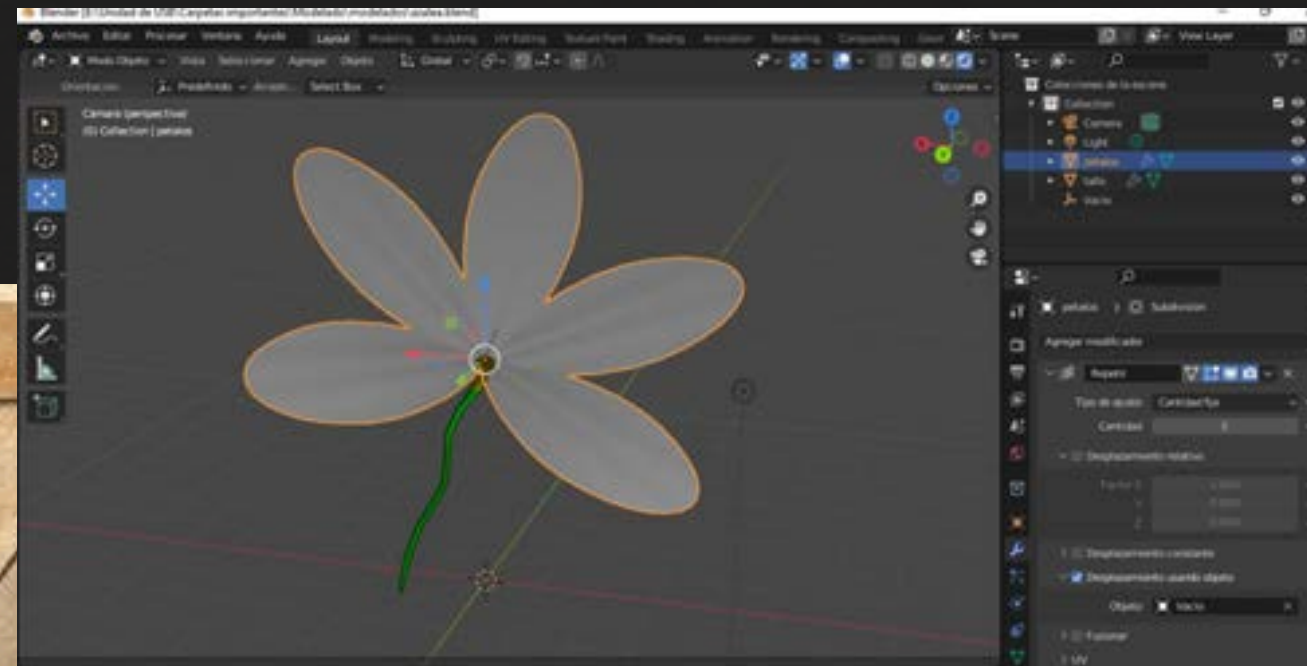
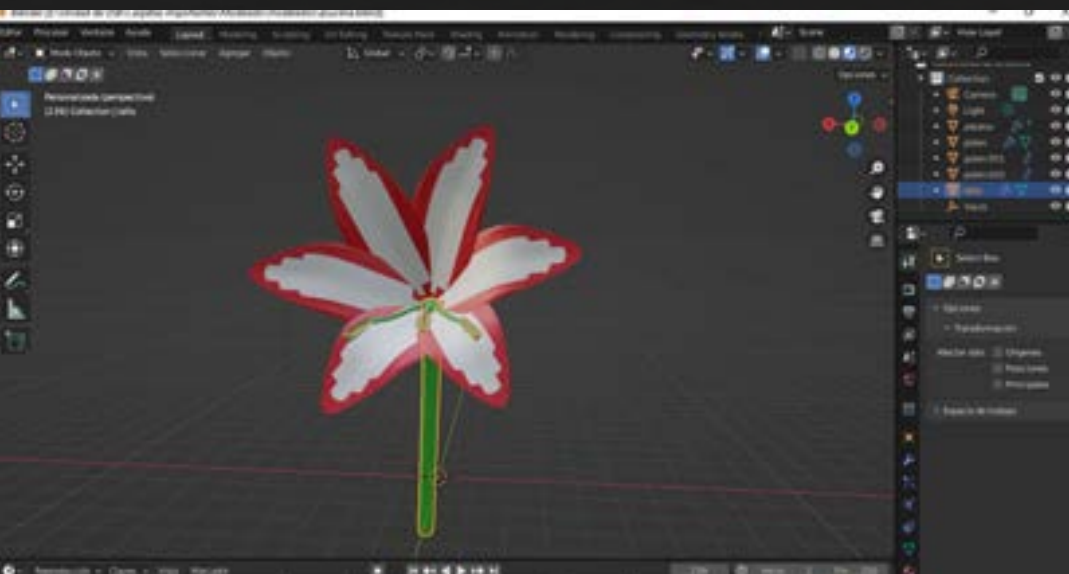
En mi experiencia en el area de mercadotecnia fue desarrollar el marketing a un videojuego utilizando las redes sociales como Facebook, Instagram, Twitter y YouTube.





# Flower bock

Flower bock fue un proyecto utilizando la realidad aumentada, en esta aplicacion al momento de leer los códigos QR mostraria el modelado 3D.





# Animacion 2D

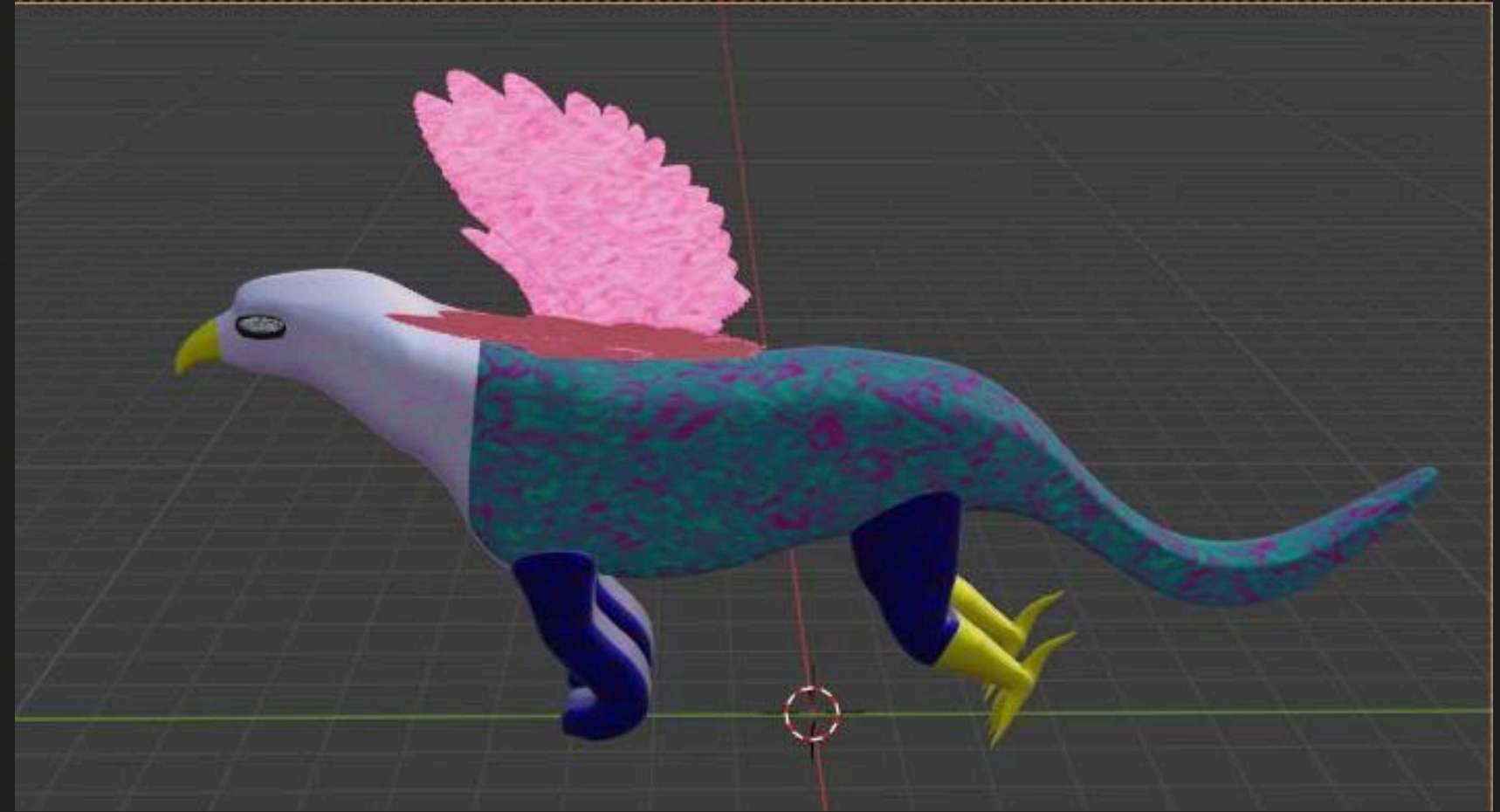
Mi experiencia en animacion 2D se basa en dos animaciones cortas, la primera cuenta la historia sobre la caida de un castillo y la segunda fue un proyecto para darle vida a la mascota de seguridad llamada “Pepe el grillo”





# Alebrije

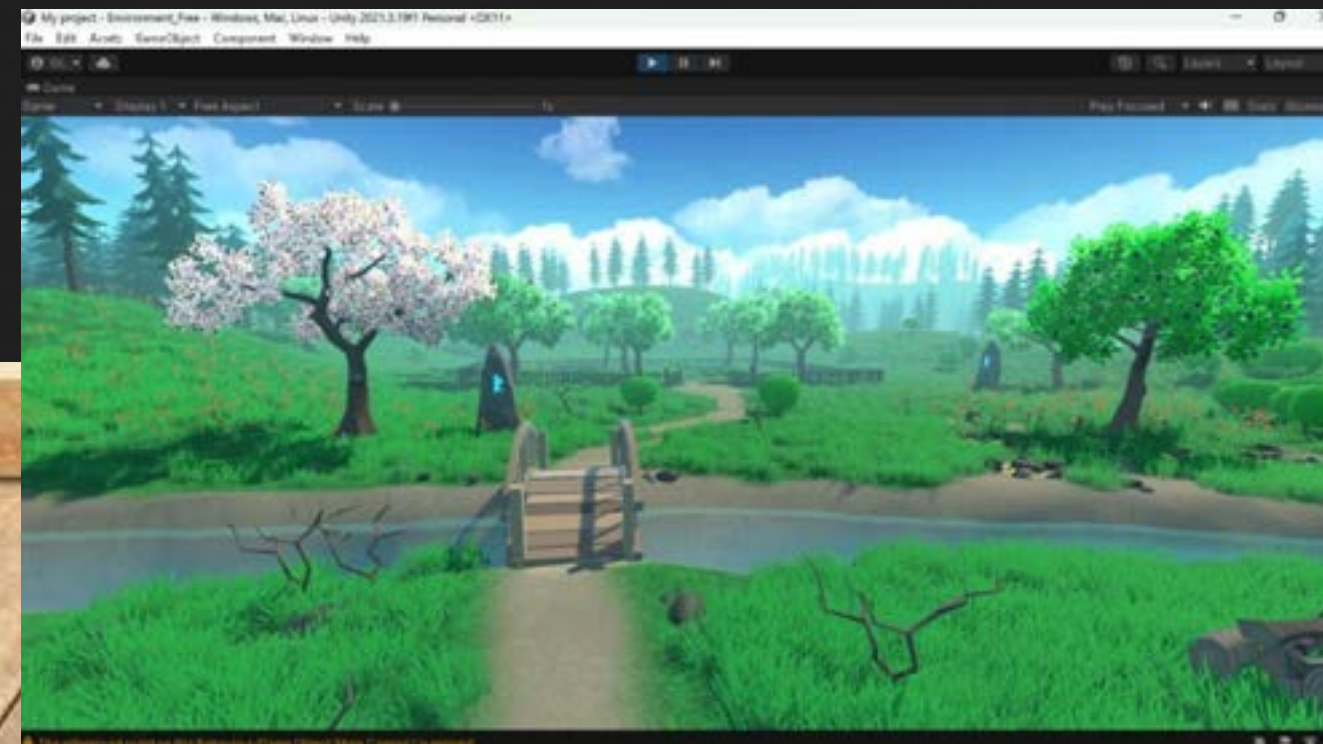
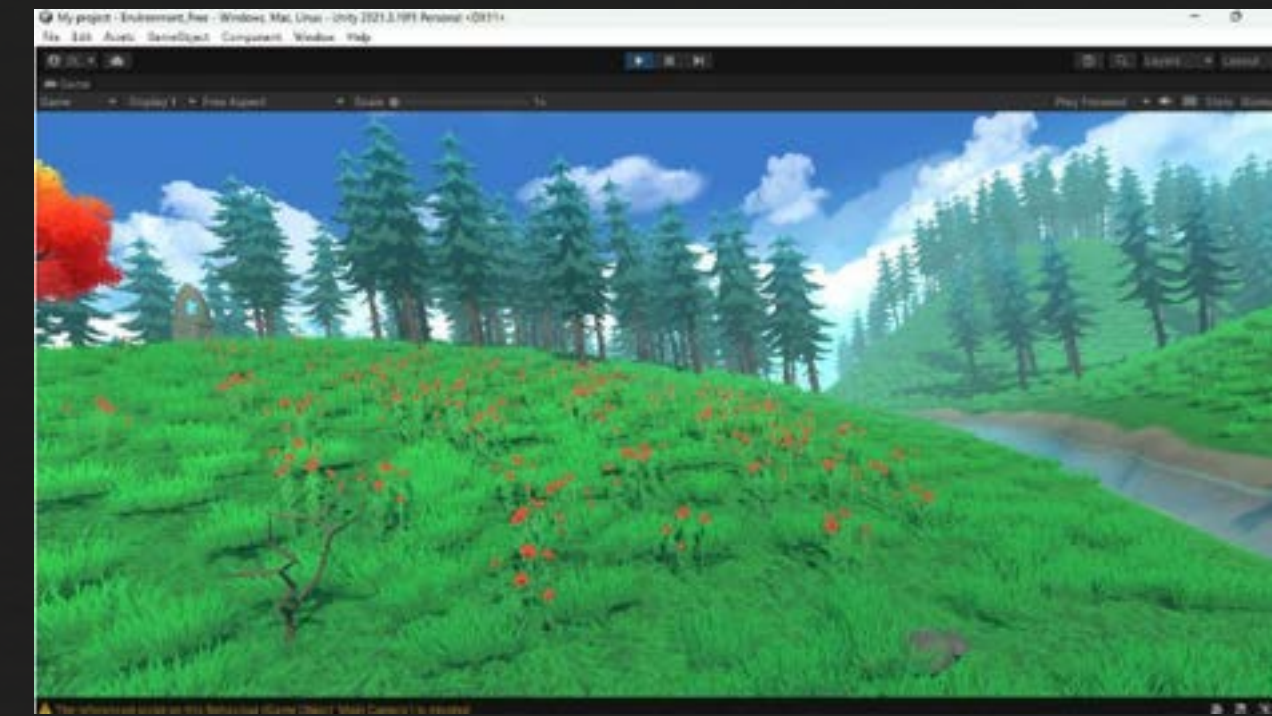
Este fue un proyecto personal de realizar un alebrije para el día de muertos.





# Bardeng Song

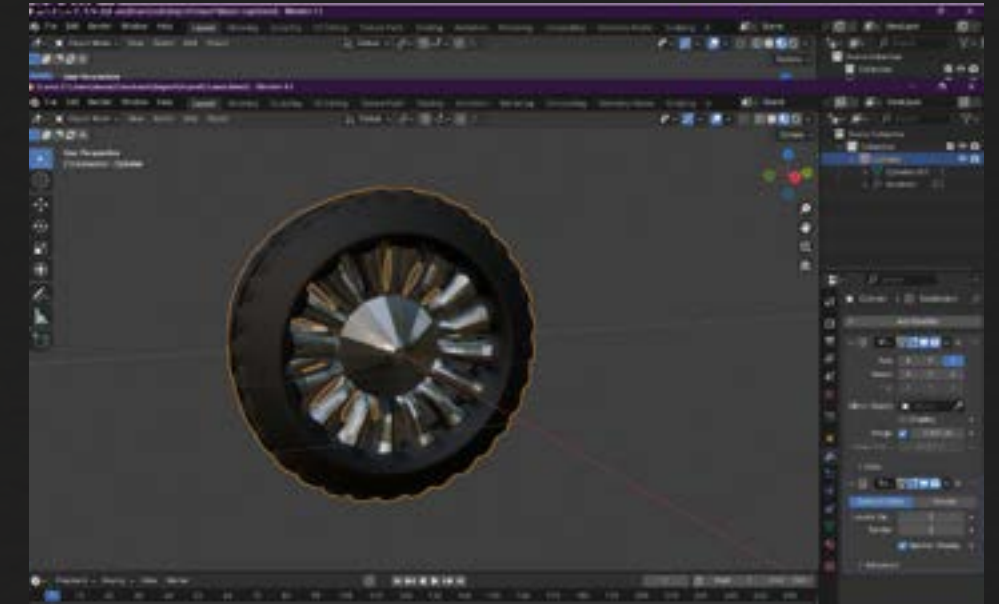
Se realizo un videojuego desde cero en 3D con el nombre de "Bardeng Song" realizando cada uno de los modelados y escenarios





# Virtual Garage

Fue mi proyecto final en las estadias, se trata de un proyecto en realidad virtual en el cual muestra los vehiculos mas omportantes para esta empresa





# Sleeping Forest

Para este documento se tuvo que desarrollar un videojuego 2D que tuviera la singularidad de ser multijugador y de esta manera surgió este proyecto utilizando diversas herramientas como lo es Unity, Píxel y Photoshop se elaboraron los diseños de los personajes y escenarios que aparecerán a lo largo de videojuego y el logo del videojuego.

