

Edison Fabián Gómez Castillo

Desarrollador de Videojuegos

+57 3014748985 | fabigom_96@hotmail.com | [Linkedin](#) | [Portafolio](#)
Sogamoso, Colombia

Soy desarrollador de videojuegos que cursa un tecnólogo en Programación de Sistemas Informáticos. Me especializo en el desarrollo de software, así como en la creación de prototipos interactivos con conocimientos en Unity, C#, Java, JavaScript, Python, PHP. Disfruto resolviendo problemas y optimizando sistemas. Tengo habilidades sólidas en prototipado, diseño de programas y gestión de bases de datos, además de experiencia en análisis de requisitos, desarrollo de interfaces de usuario intuitivas, optimización de rendimiento, y manejo de herramientas de control de versiones. Me destaco por mi adaptabilidad, orientación al servicio, trabajo colaborativo y una fuerte capacidad de aprendizaje. Aspiro a contribuir activamente en proyectos tecnológicos desafiantes, mientras fortalezco mis habilidades técnicas y crezco junto a un equipo comprometido con la calidad y la innovación.

EDUCACIÓN

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia – UPTC
Tecnólogo en Programación de Sistemas Informáticos

06 / 2023 – En curso

Generation

Bootcamp Junior Unity Developer

04 / 2025 – 07 / 2025

IBM & Coursera

Curso: Generative AI: Prompt Engineering Basics

05 / 2025

Talento TECH

Bootcamp en Ciberseguridad

11 / 2024 - 01 / 2025

PROYECTOS

In Her Place

Proyecto final Bootcamp Unity Developer

07 / 2025

Programé los sistemas centrales del juego, incluyendo el movimiento del jugador con controles tipo tanque y sprint, la IA de enemigos con navegación mediante NavMesh y detección de daño, y un sistema de puzzles variados con interacción mediante cambio de cámara y bloqueo de acciones externas. Implementé mecánicas de spawn dinámico de enemigos y control de su ciclo de vida, así como la gestión de UI in-game, integrando indicadores de progreso y elementos de retroalimentación visual y sonora. También participé en la integración de partículas, animaciones y lógica de eventos para reforzar la atmósfera de este survival horror narrativo.

Nightmare Mirror

Videojuego desarrollado para una Game Jam

06 / 2025

Desarrollé los scripts de control del escenario, iluminación y efectos de sonido en diferentes secciones del juego. Además, me encargué de construir (build) todos los niveles del juego y de programar mecánicas adicionales que aportaron a la jugabilidad general. Participé activamente en la integración de sistemas clave para crear una experiencia atmosférica y fluida.

HABILIDADES

C# | Unity | Java | Python | JavaScript | HTML | CSS | MySQL | SQLite |

IDIOMAS

- Español: Nativo
- Inglés: Intermedio (B1)