

Jorge Gómez

Desarrollador de videojuegos en Unity

+57 3106974019 | gomez.jorgelu03@gmail.com | [LinkedIn](#) | [Portafolio](#) | Bogotá, Colombia

Desarrollador en Unity con experiencia en el desarrollo de videojuegos y habilidades en arte para videojuegos y diseño gráfico. Apasionado por crear experiencias visualmente atractivas, manejo eficiente de código y desarrollo de mecánicas de juego. Experiencia en el manejo de C#, diseño 2D, modelado 3D y animación. Habilidades sólidas en trabajo en equipo y comunicación efectiva. Actualmente enfocado en expandir mi conocimiento en programación en Unity y perfeccionar mis habilidades artísticas en 2D y 3D. Busco oportunidades para crecer en roles técnicos y creativos dentro de la industria de los videojuegos.

EDUCACIÓN

Generation Colombia, Bogotá, Colombia
Desarrollador en Unity

septiembre 2024 / diciembre 2024

SENA, Servicio Nacional de Aprendizaje, Bogotá, Colombia
Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos

enero 2021 / agosto 2023

EXPERIENCIA LABORAL

SENNOVA, Bogotá, Colombia, 2022

junio 2022 / agosto 2023

Practicante en Desarrollo de Videojuegos

- Modelé y animé más de 15 activos 3D y diseñé 5 logotipos para proyectos educativos, optimizando los recursos visuales utilizados en cada entrega.
- Colaboré en el desarrollo de 1 videojuego interactivo y educativo, que fue implementados en el centro de formación del SENA para mejorar la experiencia de aprendizaje de todos los estudiantes del centro de formación.
- Implementé técnicas de modelado y animación 3D, logrando una disminución considerable en el tiempo de producción mediante la reutilización de assets y la automatización de procesos, mejorando la eficiencia general del equipo.

Troniks Interactive Technology, Bogotá, Colombia

octubre 2023 / diciembre 2023

Diseñador de assets para VR

- Diseñé más de 100 assets para videojuegos en realidad virtual, contribuyendo a crear experiencias inmersivas y visualmente atractivas para los usuarios.
- Realicé el diseño de arte para 10 kioscos interactivos, destinados a destacadas marcas, alcanzando una precisión del 98% en los requisitos de calidad para impresión logrando un acabo visual que mejoró la percepción de marca.

PROYECTOS

Proyecto final Sena, Bogotá, Colombia

abril 2022 / junio 2022

[Galaxy Odissey](#)

- Desarrollé más de 50 assets, animaciones, personajes, niveles y entornos que lograron un rendimiento estable de 60 FPS y mejoraron la experiencia de exploración del juego.

Game Jam de Generation Colombia, Bogotá, Colombia

noviembre 2024 / noviembre 2024

[Crazy Invaders](#)

- Animé 5 personajes y diseñé un escenario en estilo *Rubber Hose* para *Crazy Invaders*, un juego de defensa planetaria desarrollado por un equipo de 4 personas, logrando un producto final de alta calidad.

HABILIDADES

- **Técnicas:** Unity | C# | Diseño 2D y 3D | Animación | Diseño de Personajes | Escenarios | VFX | GitHub

IDIOMAS

- Español (Nativo),
- inglés B1