

# ISABELLA MONTOYA SERNA

## ESTUDIANTE DE INGENIERÍA EN DISEÑO DE ENTRETENIMIENTO DIGITAL

Medellín, Colombia | isams2004.1@gmail.com

Cel: +57 3217466440 | [github.com/IssaMs46](https://github.com/IssaMs46) | [gitlab.com/IssaMs46](https://gitlab.com/IssaMs46)

Estudiante de Ingeniería en Diseño de Entretenimiento Digital con enfoque en el desarrollo de experiencias interactivas y videojuegos. Me caracterizo por la capacidad para afrontar retos técnicos y creativos, aplicando pensamiento crítico y metodologías centradas en el usuario.

### EDUCACIÓN

Ingeniería en Diseño de Entretenimiento Digital - Universidad Pontificia Bolivariana

- **Semestres:** 8/8
- **Énfasis:** Videojuegos
- **GPA:** 4,19 / 5,0
- **Áreas de especialización:** Unity Developer | C# Programmer | Diseño UX/UI

### PROYECTOS DESTACADOS

Echoes of the Past - Videojuego - Desarrollado en Unity 3D

Enero 2025 - Mayo 2025

Roles: Gameplay Programmer | UI Programmer

- Desarrollo de la lógica de puzzles y mecánicas interactivas para mejorar la jugabilidad.
- Implementación de transiciones de escenas y animaciones de elementos en el entorno.
- Programación de interfaces intuitivas orientadas a la experiencia del usuario.
- Configuración de sistemas de opciones (audio, sensibilidad, brillo, subtítulos) para optimizar la accesibilidad y personalización.

Kapsula - 12 - Aplicación informativa - Desarrollado en Unity 3D

Abril 2025 - Mayo 2025

Roles: Gameplay Programmer

- Programación y desarrollo de puzzles con énfasis en la interactividad del usuario.
- Implementación de visualización dinámica de gráficos en función de la interacción del jugador.
- Desarrollo de un sistema de representación de ondas sonoras basado en amplitud y frecuencia.

Nuclear Rush - Videojuego - Desarrollado en Unity 3D

Enero 2024 - Junio 2024

Roles: Gameplay Programmer

- Diseño y programación de niveles orientados a la progresión del jugador.
- Implementación de mecánicas de movimiento fluidas y responsivas.
- Desarrollo del sistema de recolección de ítems como parte de la jugabilidad principal.

### PARTICIPACIÓN Y LIDERAZGO

- Semillero Realidad Virtual en conjunto con la facultas de Arquidiseño UPB

Junio 2025 - Presente

- Comité IDED

Julio 2024- Presente

- Global Game Jam

Enero 2024 & Enero 2025

### HABILIDADES, RECONOCIMIENTOS E INTERESES

- **Idiomas:** Español (Nativo), Inglés (Certificación IELTS B2), Francés (A1)
- **Habilidades técnicas:** Programación en Unity (C#), C++, UX/UI, AR, VR, Figma, Notion.
- **Premios:** Mejor videojuego, narrativa y excelencia visual (Echoes of the Past 2025).
- **Intereses:** Me motiva la creación y el desarrollo de videojuegos. Disfruto asumir retos que integren programación, diseño y resolución de problemas, con un fuerte interés en el aprendizaje continuo y en el trabajo colaborativo para alcanzar resultados de calidad.