

Yeison Leonardo Navarro Cardona

Desarrollador Jr de Videojuegos

(+57) 301 809-1872 | leonavarro1197@gmail.com | [LinkedIn](#) | [Portafolio](#) | [Itch.io](#)

Bogotá D.C. Colombia

Tecnólogo en desarrollo de videojuegos apasionado por la creación de experiencias interactivas y memorables. Mi enfoque combina la innovación técnica con un profundo compromiso con el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y el pensamiento creativo para transformar ideas en realidades. Me apasiona la posibilidad de aportar mi experiencia en Unity a proyectos que generen un impacto significativo tanto a nivel tecnológico como humano.

EDUCACIÓN

Universidad ICAFT

Ingeniería Informática

Mayo 2025 – Actualmente

Generation Colombia

Desarrollador Jr en Unity

Abril 2025 – Julio 2025

Universidad ECCI

Ingeniería de Sistemas

Febrero 2016 – Junio 2018

SENA, Bogotá, Colombia

Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos

Junio 2017 - Febrero 2019

EXPERIENCIA LABORAL

Distrito Nacional de Aprendizaje SENA

Mayo 2025 – Diciembre 2025

Desarrollador y promotor de Inteligencias Artificiales

- Dirigí el desarrollo integral y la continua reingeniería del sistema de IA generativa (RAG), incluyendo refactorización del código backend, optimización de prompts y lógica principal, y mejora significativa de la interfaz frontend (Markdown, funcionalidad de voz y micrófono multiplataforma). Promoví el uso de IA en la institución.
- Llevé a cabo la alimentación y curación exhaustiva de la base de conocimiento de "Azucena", incrementando sustancialmente su capacidad para ofrecer respuestas precisas y relevantes, lo que potenció su viabilidad para una amplia gama de casos de uso institucionales.
- Brindé acompañamiento técnico y estratégico constante, identificando oportunidades de aplicación de IA y articulando acciones (inducciones, conferencias) que fomentaron la colaboración interdependencia y la cultura digital en la entidad.

Distrito Nacional de Aprendizaje SENA

Mayo 2024 – Diciembre 2024

Desarrollador en Unity e IA

- Diseñé y desarrollé un simulador de farmacia en realidad virtual utilizando Unity, abarcando procesos clave como proveedores, adquisición, recepción administrativa y técnica, almacenamiento y dispensación.
- Generé embeddings para optimizar el procesamiento semántico y la comprensión del lenguaje natural en la inteligencia artificial.
- Modelé, texturicé y animé un rostro 3D en Blender para representar visualmente una inteligencia artificial, logrando una interacción más inmersiva y atractiva para los usuarios.
- Integré el rostro animado y sus texturas en un aplicativo web desarrollado en React, asegurando transiciones suaves y sincronización de animaciones durante las interacciones de la IA.

Toy Cantando

Noviembre 2022 – Octubre 2023

Desarrollador Multiplataforma (Unity, Android Studio y Xcode)

- Dar mantenimiento satisfactoriamente a los diferentes aplicativos hechos en Unity, Android Studio y Xcode.
- Implementar Firebase a los diferentes proyectos hechos en las plataformas ya mencionadas (Android e iOS).
- Implementar AdMob a los diferentes aplicativos hechos en Unity, Android Studio y Xcode.
- Subir nuevo contenido y actualizar constantemente los aplicativos en Google Play Console y App Store Connect.
- Emplear nuevas estrategias de campaña en Google ADS para un correcto funcionamiento de las aplicaciones.

- Constante atención a las métricas presentadas por Google Play Console, Google AdMob, Google ADS y App Store Connect.

GuruSoft

Septiembre 2021 – Febrero 2022

Desarrollador Front-end

- Optimización de la experiencia del usuario: Diseñé e implementé una interfaz intuitiva y funcional, garantizando una experiencia de usuario fluida y accesible en el aplicativo de facturación electrónica.
- Integración eficiente de APIs: Utilicé AJAX para consumir APIs de manera eficiente, logrando una comunicación rápida y sin interrupciones entre el front-end y el back-end.
- Adaptabilidad en el diseño: Desarrollé un diseño responsivo y atractivo, garantizando que el aplicativo fuera funcional en dispositivos móviles y de escritorio.
- Desarrollo autónomo sin frameworks: Logré construir un front-end completo sin depender de frameworks adicionales, demostrando dominio en el uso directo de tecnologías web fundamentales.

EuphoriaNet

Octubre 2020 – Abril 2021

Diseñador UI/UX

- Creación de contenido interactivo y atractivo: Diseñé e implementé cursos e-learning con elementos visuales y dinámicos, utilizando Blender para modelado 3D y Adobe Photoshop e Illustrator para gráficos de alta calidad.
- Desarrollo de experiencias de aprendizaje inmersivas: Utilicé Storyline 360 y Captivate para construir cursos interactivos, incorporando escenarios realistas y simulaciones específicas para la Policía Nacional.
- Cumplimiento de estándares e-learning: Aseguré la compatibilidad de los cursos con plataformas LMS y estándares SCORM, garantizando una implementación eficiente y seguimiento del progreso de los usuarios.
- Colaboración interdisciplinaria: Trabajé con equipos multidisciplinarios para entender las necesidades de formación de la Policía Nacional, desarrollando contenido personalizado y alineado con sus objetivos.

PROYECTOS

[Farmacia-VR](#)

Desarrollo completo en Unity

- Diseñé y desarrollé un simulador de farmacia en realidad virtual utilizando Unity, abarcando procesos clave como proveedores, adquisición, recepción administrativa y técnica, almacenamiento y dispensación. Además, modelé y texturicé el entorno donde se llevó a cabo el desarrollo.

[Inteligencia Artificial Generativa](#)

Desarrollor Aplicación Web y Modelador 3D

- Generé embeddings para optimizar el procesamiento semántico y la comprensión del lenguaje natural en la IA. Además, Modelé, texturicé y animé un rostro 3D en Blender para representar visualmente una inteligencia artificial, logrando una interacción más inmersiva y atractiva para los usuarios.

HABILIDADES

- Game Desing | Level Designer | Technical Artist | QA Tester| Unity | C# | React | React Native | HTML | CSS | JavaScript | Python | Android Studio | Git | GitHub | Blender | Adobe Suite.

IDIOMA

- Español (Nativo)