

Miguel Angel Rojas Reyes

ig.miguelrojas@gmail.com | 316 4521 903 |

linkedin.com/in/miguel-angel-r-r

Experiencia

- **Freelancer;** Modelador, Editor - Bogota, Colombia
- **Director de Posproducción,** Fundacion Natibo - Bogotá, Colombia Jul 2024 - Dec 2024
 - Coordinación de edición y montaje para conseguir una calidad narrativa y visual.
- **Editor de videos Armada Nacional de Colombia,** Proyecto "Corrientes de Memoria Histórica" - Bogota, Colombia Ene 2025 - May 2025
 - Edición y colorización de videos para destacar visualmente cada capítulo dentro de los parámetros propuestos.

Educación

- Ingenieria Multimedia, Universidad San Buenaventura Feb 2020 – Nov 2024
Google UX Desing, Cursera Link

Sobre Mí

Profesional dinámico en el campo de la Ingenieria multimedia, enfocado en la producción integral de contenido visual y experiencias interactivas. Mi fortaleza reside en la creación de animaciones multimedia, modelos 3D cautivadoras que comunican mensajes de forma efectiva. Cuento con una sólida trayectoria como editor de videos, dominando el flujo de trabajo desde la Pre-producción hasta la post-producción, optimizando cada detalle para el impacto visual y sonoro. Complemento estas habilidades con mi capacidad como programador multimedia, desarrollando soluciones interactivas que potencian la usabilidad y la inmersión del usuario. Estoy comprometido con la innovación y la entrega de proyectos que superen las expectativas y generen valor.

Reconocimientos y Premios

Los jóvenes preguntan y los candidatos responden, participación en la organización y transmisión Alcaldía 2024-2027 - Universidad San Buenaventura.

- Monitor**, Monitor de Curso Optativa 1 - Universidad San Buenaventura. 2024 II
- Ganador 3D Media show**, Universidad San Buenaventura.
- Media show 2023-1
 - Media show 2024-1
- Ganador Shorts Media show**, Universidad San Buenaventura.
- Media show 2023-2

Proyectos

- The Shadow** Link
- Cortometraje de terror. El joven Max está en terapia psicológica contando los sucesos sobrenaturales. Se siente perseguido y peligra su vida; el ente estará más cerca de lo que él cree, afectando su salud mental.
 - Herramientas Usadas: Premiere, After Effects, Maya, Substance Painter.
- Simulación 3D de la resistencia del aire ante un objeto en el motor grafico Unity** Link
- Se investigó y se implementaron las ecuaciones de Navier-Stokes por medio del motor gráfico de Unity.
 - Herramientas Usadas: Unity, C#.

Tecnologías

Lenguajes: C++, C#, JavaScript.

Programas: Maya, Blender, Zbrush, Substance Painter, Unity, Adobe Premiere, Adobe After Effects.

Idiomas

Ingles: B1.