

Daniel David Arcos Mosquera

Desarrollador en Unity y Desarrollador Software

+57 3108629015 | daniel.d.arcos05@gmail.com | [LinkedIn](#) | [Github](#) | [Portafolio](#)

Tunja, Colombia

Soy Desarrollador Unity enfocado en mecánicas y creación de videojuegos, con conocimientos en Java, C#, JavaScript y el framework Spring Boot. Desarrolle mis habilidades en el diseño de experiencias interactivas y entornos virtuales mediante un bootcamp especializado en Unity. Me destaco por la responsabilidad y el trabajo en equipo, cualidades con las que aportó a entornos colaborativos y al desarrollo de soluciones innovadoras. Mis metas son desarrollarme como profesional y contribuir a desarrollo de soluciones innovadoras.

EDUCACIÓN

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Tunja, Colombia **agosto 2022-diciembre 2025**
Tecnología de Programación de Sistemas Informáticos

Generation Colombia, Bogotá, Colombia **marzo 2025-junio 2025**
Junior Unity Developer

SENA, Tunja, Colombia **enero 2020-diciembre 2021**
Técnico en Sistemas

EXPERIENCIA EN PROYECTOS

GENERATION COLOMBIA, Tunja, Colombia **marzo 2025-junio 2025**
Product manager, Game developer, Sound desing

Encabecé la planeación y coordinación de un equipo de cinco personas en el desarrollo de Animarun, un videojuego de disparos, horror y supervivencia en primera persona. Participé en el diseño narrativo y tomé decisiones creativas y productivas para alinear la experiencia con los objetivos del proyecto. Implementé un panel Agile para gestionar tareas y programé mecánicas clave en Unity con C#, incluyendo el sistema de oleadas, IA de enemigos, sistemas de vida y el audio manager, donde integré sonidos libres de derechos para mejorar la inmersión.

UPTC, Tunja, Colombia **septiembre 2024-octubre 2024**
Líder de equipo

Lideré un equipo de trabajo en el desarrollo de un proyecto académico basado en APIs RESTful, donde me encargué de asignar tareas estratégicamente para optimizar la productividad. Organicé la arquitectura del sistema separando el backend del frontend, lo que permitió implementar la interfaz en GitHub Pages. Además, desarrollé pruebas unitarias para validar el funcionamiento de la API e integré ambos componentes de forma local, asegurando la interoperabilidad del sistema.

HABILIDADES

- Unity, Java, C#, JavaScript, HTML, GitHub, Spring Boot, Node.js.

IDIOMAS

- Español (Nativo)
- Inglés (A2)