

# Nicolás Parroquiano Vargas

Desarrollador de Videojuegos en Unity

(+57) 3002843183 | [nicoparroquiano@gmail.com](mailto:nicoparroquiano@gmail.com) | [LinkedIn](#) | [Portafolio](#)

Colombia

Soy un ingeniero de software en formación con 3 años de experiencia en el desarrollo y diseño de videojuegos en Unity, destaco por mi buena planificación y organización del tiempo, impulsando mis habilidades de orientación al detalle, proactividad y agilidad para la resolución de problemas. He sido resaltado por la creatividad y el sentido de innovación que implemento en los proyectos en los que he trabajado. Poseo habilidades técnicas en herramientas como Git, metodologías ágiles SCRUM, procesos de QA y en lenguajes de programación como C#, Java, HTML, CSS y JavaScript. Mi propósito es ser una ficha de gran utilidad en un equipo profesional donde pueda seguir aprendiendo y crecer con cada proyecto que se logre.

## EDUCACIÓN

<i>Universidad Politécnico Gran Colombiano, Bogotá, Colombia</i> <b>Ingeniero de Software</b>	En curso
<i>Generation Colombia, Bogotá, Colombia</i> <b>Unity Game Developer</b>	En curso
<i>Naska Digital &amp; MinTIC, Bogotá, Colombia</i> <b>Unity Certified Developer</b>	08/2018

## EXPERIENCIA LABORAL

<i>Método de Actores, Bogotá, Colombia</i> <b>Desarrollador Web Freelance</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollé el 100% de la página web de la escuela</li><li>• Implementé slides de presentación y formularios de inscripción haciendo uso de WordPress, HTML, CSS y JavaScript</li></ul>	05/2023 - 08/2023
<i>DaVinci Tech, Bogotá, Colombia</i> <b>QA Tester</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Participé en la implementación de pruebas de software y el seguimiento de procesos en el desarrollo de un formulario en el área de salud en una plataforma empresarial y Google Sheets.</li><li>• Realicé pruebas y documenté errores en más de 150 escenarios</li></ul>	05/2022 - 08/2022
<i>Gtech Systems, Bogotá, Colombia</i> <b>Ensamblador</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Participé activamente en el grupo de ensamblaje de tarjetas gráficas, memorias RAM y fuentes de poder</li><li>• Embalé y realicé mantenimiento a los distintos modelos de PC gamer de la empresa</li></ul>	11/2021 - 03/2022

## HABILIDADES

- Habilidades técnicas y lenguajes de programación: Unity, C#, QA, Git, GitHub, Android Studio, SCRUM, Java, HTML, CSS, JavaScript.
- Habilidades blandas: Liderazgo, comunicación asertiva, orientación al detalle, gestión de tiempo

## PROYECTOS

### **No Duck Hunt** ([Link](#))

2024

Es un videojuego 3D basado en el popular juego arcade "Duck Hunt" desarrollado para la Game Jam de un día: "Generation Colombia Cohort5: GameJam 1 Day" con el tema "No violencia"

- Diseñé la idea principal del juego y me logré coordinar con un equipo de 4 miembros durante las 24 horas de trabajo creativo.
- Programé la mecánica de puntuación, implementé el sistema de animaciones y el UI en menos de 7 horas hábiles.
- Gestioné de manera óptima el flujo de trabajo del control de versiones del equipo con GitHub, evitando la pérdida de desarrollo importante.

### **Literatura VR** ([Link](#))

2021

"Literatura VR" fue mi proyecto de grado de la secundaria: Se trata de una experiencia inmersiva de realidad virtual con fines educativos; que expone los elementos más relevantes de la obra literaria "El coronel no tiene quien le escriba" de Gabriel García Márquez a través de una recreación ambiental y escenográfica en 3D.

- Organicé y lideré un equipo de 4 personas durante los últimos 3 años de la secundaria para la realización de este proyecto.
- Diseñé el escenario y los espacios interactivos de la aplicación haciendo uso de la Asset Store de Unity, objetos primitivos 3D, texturizados e implementación de efectos de sonido.
- Programé el 100% de la experiencia usando Unity, logrando controlar el juego a través del control bluetooth de las VR Box Cardboard.
- Logramos obtener mención de honor como proyecto de grado más innovador de la promoción 2021..

### **Musical Infection**

2018

"Musical infection" es un videojuego multijugador de plataforma 2D de mi marca personal "Sekhmet Games" que fue expuesto en el stand de la Unity User Group en SOFA (Salón del Ocio y la Fantasía) 2018. Este juego sigue en desarrollo y aún no se encuentra publico.

- Organicé y lideré un equipo de 3 personas durante los 4 meses de desarrollo de este Demo.
- Programé todas las mecánicas del videojuego incluyendo: Movimiento de los jugadores, AI de los enemigos, sistema de daño y vidas, etc.
- Implementé el diseño de niveles del juego junto con mi equipo de trabajo.
- Diseñé la UI/UX del menu principal, menu de pausa y la mecánica de vidas.
- Obtuvimos más de 250 impresiones durante 4 días del evento.

## IDIOMAS

- Inglés (B2)
- Español (Nativo)