

SEBASTIÁN ESCOBAR

ESTUDIANTE DE INGENIERÍA EN DISEÑO DE ENTRETENIMIENTO DIGITAL

Medellín, Colombia | sebastian.escobarm1@gmail.com | sebastianesco.github.io/Portfolio

EDUCACIÓN

Ingeniería en Diseño de Entretenimiento Digital - Semestre 8/8

Universidad Pontificia Bolivariana

- **Énfasis:** Videojuegos
- **GPA:** 4.56 / 5.0
- **Trabajo destacable:** Unity Developer / C# Programmer / 3D Modeling & Texturing

PROYECTOS DESTACADOS

Echoes of the Past - Videojuego

- Lideré la programación principal del proyecto, implementando sistemas de movimiento del jugador, lógica de puzzles, disparadores de audio, transiciones de escenas e interactividad.
 - Integré y optimicé todas las animaciones y assets artísticos en Unity (shaders, iluminación, post-procesado y cámaras animadas).
- Enero 2025 - Mayo 2025

Kapsula 12 - Aplicación informativa

- Diseñé e implementé todas las herramientas interactivas: corte progresivo, explosión de piezas, despiece, rotación y visualización individual de componentes.
 - Apliqué prácticas de programación escalable y uso de Unity Events para optimizar la colaboración en equipo.
- Abril 2025 - Mayo 2025

Entre balcones - Experiencia de realidad virtual

- Implementé sistemas de navegación en VR con hand tracking, integrando menús gestuales e interacciones contextuales con objetos.
 - Programé un sistema de cámara y galería fotográfica en VR, incluyendo carrusel, impresión de fotos escalables y un álbum personalizable.
- Marzo 2025 - Mayo 2025

LIDERAZGO Y PARTICIPACIÓN

- Representante estudiantil de Ingeniería en Diseño de entretenimiento digital - UPB Agosto 2025 - Actualmente
- Asesor académico de laboratorios de experimentación en TIC UPB Junio 2023 - Actualmente
- Semillero Realidad virtual en conjunto con la facultad de Arquidiseño UPB Junio 2024 - Novimebre 2024 & Junio 2025 - Actualmente

HABILIDADES Y CERTIFICACIONES

- **Habilidades técnicas:**

| | | |
|----------------------------|---------------------------|---------------------------------|
| Programación en Unity (C#) | Modelado y texturizado 3D | AR, VR y XR |
| Shaders URP / HDRP | Post-procesado | Optimización y buenas prácticas |
- **Idiomas:** Español (Nativo), Ingles (B2)
- **Premios:**
 - Mejor videojuego, narritiva y excelencia visual (Echoes of the Past 2025)
 - Distinción académica UPB (Entre balcones 2025)