

Santiago Reyes Pinilla

Programador Multimedia.

srpinilla@outlook.es • +57 322 359 9207 • <https://www.linkedin.com/in/santiago-reyes-pinilla-b36a732b2/>

Perfil profesional

Ingeniero multimedia con experiencia en programación de aplicaciones móviles y desarrollo de videojuegos. Apasionado por la creación de experiencias interactivas tecnológicas como Unity, HTML, CSS o JavaScript. Me destaco por mi capacidad para transformar ideas en productos funcionales, combinando lógica, creatividad y diseño. Me mantengo en constante aprendizaje de nuevas herramientas y lenguajes con el objetivo de aportar soluciones innovadoras y eficientes a la industria del desarrollo digital.

Educación

Curso Definitivo de HTML y CSS (Presente)

Platzi Academy

Ingeniería Multimedia (2020 - 2025).

Universidad de San Buenaventura.

Experiencia / Proyectos

- Desarrollador Unity - Proyecto ChessInteractiveLab. (2025)

- Programación de la lógica del juego en Unity.
- Diseño de la interfaz UX/UI adaptada para jóvenes, con enfoque en la accesibilidad y interactividad.
- Participación en el diseño de flujos pedagógicos basados en teorías del aprendizaje para facilitar la comprensión del juego.
- Coordinación de la estructura del HUD.

- Diseñador y Desarrollador Multimedia - Todos somos vida. (2024)

- Programación de la interactividad de los botones para brindar interactividad junto a la animación del libro interactivo.
- Implementación visual del libro en realidad aumentada usando Vuforia, permitiendo su escaneo por medio de códigos QR desde dispositivos móviles.
- Participación en la animación de escenas y en la organización narrativa, definiendo el flujo de las páginas y la progresión de la historia.

- Desarrollador Unity - Shooter multijugador tipo battle royale (Proyecto personal)

- Diseño y creación del mapa enfocado en la exploración y la recolección de ítems.
- Programación de mecánicas esenciales como el cambio de armas, recolección de objetos, sistema de disparo, movilidad, HUD, etc.
- Implementación de barras de vida y escudos, al igual que la creación de objetos para restaurarlos.

- Desarrollador Unity - Videojuego 2D de plataformas con combate. (Proyecto de universidad, 2023)
 - Programación de enemigos con comportamientos y ataques, incluyendo a un jefe.
 - Programación de las mecánicas del jugador, movilidad, ataques y una transformación del personaje.
 - Creación del sistema de colisiones, control de animaciones y detección de daño.
- Desarrollador Web - Tienda virtual de camisetas.
 - Uso de HTML y CSS para estructurar y dar estilo a la interfaz.
 - Programación de los botones de navegación, sistema de carrito de compra y disposición de productos.

Habilidades técnicas.

- Lenguajes de programación; C#, HTML, CSS.
- Motores y entornos; Unity(2D y 3D), Visual Studio, Visual Studio Code.
- Otros; Github y Vuforia.

Habilidades blandas.

- Pensamiento crítico.
- Atención al detalle.
- Capacidad de escucha.
- Proactividad.

Intereses

- Dibujo digital y artístico.
- Aprendizaje del idioma italiano.
- Storytelling.