

# Sebastián Mira

[Itch.io](#)  
[LinkedIn](#)  
[Portafolio](#)  
[Reel 3D Motion](#)  
www / Bogotá, Colombia  
[computerdate.y2k@gmail.com](mailto:computerdate.y2k@gmail.com)

Soy un artista multimedia interesado en realizar experiencias gamificadas como exposiciones de arte, sitios web artesanales y visualizaciones en 3D. Cuento con experiencia en diseño de niveles, animación y modelado en Blender y Unity. Lo que me ha permitido desarrollar un alto grado de atención al detalle y creatividad a la par que manejo de proyectos y equipos.

Enfoco mi tiempo en ahondar en las prácticas de representación en el mundo digital, particularmente entorno a las manifestaciones virtuales del paisaje, las relaciones entre espacios físicos y virtuales, y los métodos de representación de objetos, lugares y seres a través de pantallas. Trabajo entre Bogotá y la www.

## Habilidades

Desarrollo de videojuegos (Unity).  
Visualizaciones 3D (Blender + Aframe).  
Desarrollo web (.html + .css + .js + Figma).  
Edición de video (Adobe Premiere + DaVinciResolve).

## Idiomas

Inglés (B2) | Español (Nativo)

## Estudios

2023 | Junior Unity Developer @ Generation + BIT | \*Bootcamp  
2022 | Creación de Espacios 3D en páginas </web> @ Taller XYZ | \*online  
2017 | Maestro en Artes Plásticas @ Universidad Jorge Tadeo Lozano | \*BFA

## Proyectos

Roach Trip  
Jun - Jul 2023  
Artista y diseñador de videojuego  
Diseño de nivel de videojuego para PC.  
Auspiciado por el Generation Colombia y el Bogota Institute of Technology.

Wiiifiiuuuu  
Jul - Nov 2022  
Artista y diseñador de videojuego  
Diseño de nivel de videojuego para móvil, para la exposición "Inaudito Magdalena 46 SNA".  
Comisionado por el Ministerio de Cultura de Colombia.

OS Lurker  
Apr - Sep 2022  
Diseñador de juego  
Diseño de nivel para videojuego online basado en texto, para la exposición "Postponed Until Further Notice".  
Comisionado por Marijn Bril & Creative Industries Fund NL.

más verde que los jardines en flor, pero más estéril que el césped de plástico  
Ago - Dec 2021  
Artista 3D de ambientes  
Diseño de nivel y animación de cámara para vídeo digital, para la exposición "fanegada.online".  
Comisionado por el Ministerio de Cultura de Colombia.

Hardware Emocional  
Mar - Apr 2021  
Desarrollador web  
Desarrollo front-end (.html + .css + .js + A-frame) para la exposición "Hardware Emocional".  
Comisionado por Nmenos1.

## Experiencia Profesional

Artista 3D + desarrollador de videojuegos  
Oct - Nov 2023  
Diseño de nivel y modelado 3D en el proyecto "Odd Horizons" de Angie Rengifo.  
Comisionado por el Festival RealMix0.3 y la Línea de Ciencia, Arte & Tecnología de IDARTES.

Artista 3D + desarrollador de videojuegos  
Jun - Jul 2023  
Simulación de pastoreo para vídeo digital en el proyecto "Conductor pero no chófer" de Johnson & Jeison.  
Comisionado por la Galería Santa Fe & MAMU.

Artista 3D de ambientes  
Jan - Jun 2023  
Modelado y animación de cámara para vídeo digital en el proyecto "Temporada de Eclipses" de Luisebastián Sanabria.  
Comisionado por MSD & MAMM.

Artista 3D  
Apr - Jun 2022  
Diseño de nivel, iluminación y animación de cámara para vídeo digital en el proyecto "BABA" de Luisebastián Sanabria.  
Comisionado por el Programa de Artistas de la Universidad Torcuato di Tella.

Artista 3D  
May - Jul 2020  
Avatars en Deepfake avatars + animación para vídeo digital en el proyecto "Sindicato Virtual de Mods" de Guim Camps.  
Comisionado por La Capella + Museo La Tertulia.

Artista 3D  
May - Jul 2020  
Modelado y animación de cámara para vídeo digital en el proyecto "wī(ə)rləs" de Christian Salablanca.  
Comisionado por PIVO.