

DIEGO NICOLAS SAAVEDRA GARCIA

Desarrollador de videojuegos Unity
+57 3186350435 | diegonicolas.dev@gmail.com | [Linkedin](#) | [Portafolio](#)
Floridablanca, Colombia

PERFIL PROFESIONAL

Soy Ingeniero de Sistemas con especialización en desarrollo de videojuegos y software, con sólidos conocimientos en C#, Unity (2D, 3D y VR), HTML5, CSS3, JavaScript y bases de datos. He participado activamente en game jams, enfrentando retos creativos y técnicos en tiempos limitados, aplicando buenas prácticas y diseñando experiencias inmersivas. Me defino por mi creatividad, proactividad y capacidad para aportar soluciones innovadoras, adaptándome eficazmente al trabajo en equipo con responsabilidad y compromiso.

EDUCACIÓN

Generation Colombia, Bogotá, Colombia
Junior Unity Developer

Abr/2025 - Actualidad

Universidad Autónoma de Bucaramanga, Bucaramanga, Colombia
Ingeniero de Sistemas

Jun/2017- Nov/2023

EXPERIENCIA LABORAL Desarrollador Unity VR

Fryos Studios S.A.S, Bucaramanga, Colombia

Ago/2022 - Feb/2023

- Desarrollé una simulación en realidad virtual usando Unity, enfocada en Oculus Quest 2.
- Lideré la implementación de mecánicas de juego, interfaces interactivas y lógica técnica.
- Coordiné con un equipo externo de diseño 3D para integrar modelos y assets.
- Organicé entregas y control de versiones, asegurando tiempos de entrega y calidad.
- Realicé pruebas de usuario con gafas VR y apliqué feedback para pulir la experiencia
- Apliqué soluciones innovadoras en un entorno profesional, colaborando con equipos multidisciplinarios.

PROYECTOS DESTACADOS

Global Game Jam 2025, Bucaramanga, Colombia

Horde Bubble Frenzy

Ene/2025

Desarrollé un juego 3D Hack and Slash en esta game jam bajo el modelo de desarrollo en cascada. Me encargué de la programación del sistema de físicas, la implementación de interfaces de usuario, la asignación de texturas a modelos 3D y el desarrollo de inteligencia artificial para el comportamiento de los enemigos. Implementé sistemas de generación de enemigos, aparición de loot y mecánicas de juego, como el cambio de tipo de bala para enfrentar diferentes tipos de enemigos mientras la dificultad aumentaba con el tiempo.

Universidad Autónoma de Bucaramanga, Bucaramanga, Colombia

THE BEST FIGHTER (TBF)

Dic/2023

Desarrollé un prototipo de videojuego de lucha 2D con un sistema evolutivo de mecánicas y controles, diseñando y programando barras de habilidad, IA, personajes y escenarios. Creé dos personajes en Pixel Art 2D con animaciones propias, implementé interfaces de usuario y sistemas de colisiones, y redacté la documentación de diseño (GDD), gestionando todas las fases del proyecto desde la programación hasta el diseño.

HABILIDADES

- Habilidades técnicas: Unity | C# | XR(AR/VR) | Unity3D | Unity2D | Github | Integración de Apis de Google (Mapas, Geolocalización) | Niantic Lightship | NavMesh | PathFinding | JavaScript | Html5 | Css3 | Bootstrap.

IDIOMAS

- Español (Nativo)
- Inglés (B2)