

DIEGO NICOLAS SAAVEDRA GARCIA

Ingeniero de sistemas - Desarrollador de videojuegos Unity
+57 3186350435 | diegonicolas.dev@gmail.com | LinkedIn
Floridablanca, Colombia

Ingeniero de Sistemas graduado de la Universidad Autónoma de Bucaramanga, con énfasis en videojuegos y desarrollo de software. Poseo un sólido dominio de C# y experiencia en Unity para proyectos 2D, 3D, VR. También tengo conocimientos en Html5, Css3, JavaScript, y bases de datos. He participado en game jams, afrontando desafíos creativos y técnicos en plazos reducidos. Me destaco por ser creativo, proactivo y responsable, con habilidades para el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Me apasionan los videojuegos y deseo crear experiencias inmersivas a través del desarrollo.

EDUCACIÓN

Universidad Autónoma de Bucaramanga, Bucaramanga, Colombia
Ingeniero de Sistemas

2017-2023

Generation Colombia, Bogotá, Colombia
Junior Unity Developer

04/2025

EXPERIENCIA LABORAL

Fryos Studios S.A.S, Bucaramanga, Colombia
Desarrollador Unity VR

16/08/2022 – 12/02/2023

- Programar objetos y mecánicas de juego
- Diseñar lógica e interacciones de juego
- Desarrollar mecánicas en Unity y BlockmanGo Editor
- Apoyar el desarrollo de los proyectos de la empresa a nivel de software

HABILIDADES

- Habilidades técnicas y lenguajes de programación: Unity, C#, XR(AR/VR), Niantic Lightship, Github, Integración de APIs de Google (Mapas, Geolocalización), Javascript, Html5, Css3, Bootstrap.
- Habilidades blandas: Creatividad, orientación al futuro, trabajo en equipo, liderazgo.

PROYECTOS

Global Game Jam 2025, Bucaramanga, Colombia
Horde Bubble Frenzy

24/01/2025-26/01/2025

Participé en una game jam, en la cual desarrollé un videojuego 3D de tipo Hack and Slash, trabajando bajo el modelo de desarrollo en cascada. Utilizamos GitHub para la gestión del código y Discord para la comunicación y coordinación del equipo. Mis responsabilidades incluyeron la programación del sistema de físicas, el diseño e implementación de la interfaz de usuario, la asignación de texturas a modelos 3D y el desarrollo de una inteligencia artificial para el comportamiento de los enemigos. Además, diseñé e implementé sistemas de generación de enemigos, aparición de loot y otras mecánicas del juego.

Universidad Autónoma de Bucaramanga, Bucaramanga, Colombia
THE BEST FIGHTER (TBF)

02/2022-12/2022

Desarrollé mi tesis académica basada en un videojuego 2D de lucha con un sistema evolutivo que permitía la progresión de mecánicas, controles y audio. Como parte de este proyecto, diseñé y programé sistemas de barras de habilidad, habilidades, escenarios, personajes y distintos tipos de comportamiento para la inteligencia artificial. También elaboré el documento de diseño del juego (GDD), implementé interfaces de usuario y controles de ajustes. Además, diseñé dos personajes en estilo Pixel Art 2D junto con sus respectivas animaciones y desarrollé el sistema de colisiones y el comportamiento de los enemigos.

LOGROS

Desarrollé las mecánicas, animaciones, control de sonido, interfaces de usuario e interacciones para un sistema de realidad virtual (VR) destinado a la simulación del uso de un taller de diseño industrial. Además, trabajé en la implementación del diseño sonoro y en la estructuración de los flujos del juego para garantizar una experiencia inmersiva y fluida. Este proyecto fue realizado para una universidad en la ciudad durante mi experiencia en FRYOS.