

Samuel Esteban Acosta Gaviria

DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS

 Medellín, Colombia  sacostag12@gmail.com

 [Portafolio](#)

PERFIL PROFESIONAL

Desarrollador de videojuegos con experiencia práctica en Unity y C#, desempeñándome como desarrollador generalista en proyectos propios publicados en diversas plataformas de escritorio y WebGL. Como comunicador audiovisual y multimedial de profesión, ofrezco una visión multidisciplinaria, narrativa, estética y cinematográfica que enriquece la experiencia de juego desde distintas perspectivas creativas.

Apasionado por el medio interactivo y su potencial expresivo, busco incorporarme a un equipo donde crecer profesionalmente y aportar tanto habilidades técnicas como sensibilidad creativa.

HABILIDADES

Lenguajes y motores:

- Unity (avanzado), C# (2 años de experiencia), conocimientos de programación orientada a objetos, eventos y patrones de diseño.

Herramientas y control de versiones:

- Familiarizado con Git y flujos de control de versiones usando GitHub y GitHub Desktop.

Diseño visual y multimedia:

- Manejo avanzado de Adobe Creative Cloud: Photoshop, Illustrator, Audition, Premiere Pro, After Effects.
- Conocimientos intermedios en modelado y texturizado 3D con Blender.

Idiomas:

- Inglés avanzado, con excelente comprensión lectora y buenas habilidades conversacionales.

EXPERIENCIA RELEVANTE

Tiempos Como Estos (2024) — Desarrollador generalista

Estado: Alpha publicada

Herramientas: Unity3D, URP, Shader Graph, MagicaVoxel, Blender

Descripción: Videojuego de exploración en primera persona, de género *Slow Gaming*, que reflexiona sobre temas existenciales desde la filosofía del absurdo. Participé en todas las áreas del desarrollo: programación, arte 3D, diseño de niveles y mecánicas, narrativa, sonido y dirección general.

Reconocimientos: Mención de honor por parte de la Universidad de Antioquia

Plataformas: Windows, WebGL

El Jardín de Edgar (2022) — Desarrollador generalista

Estado: Juego completo y publicado

Herramientas: Unity2D, C#, Fungus, A* Pathfinding Project

Descripción: Juego narrativo *Point and Click* inspirado en la obra de Edgar Allan Poe. Me encargué del desarrollo principal, guion, diseño sonoro y el flujo del gameplay.

Reconocimientos: Selección oficial en el XXII Festival Internacional de la Imagen (2023)

Plataformas: Windows, MacOS, WebGL

FORMACIÓN

Comunicador Audiovisual y Multimedial

Universidad de Antioquia

Ago 2018 — Nov 2024

Graduado con mención de honor