




Samuel Esteban Acosta Gaviria

DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS

 Medellín  +57 3054319561  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 GitKraken.
- 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
- Buscapintas (2025) – Desarrollador Principal**
Estado: En desarrollo
Herramientas: Unity2D, DOTween, A* Pathfinding Project, Odin Inspector, Postprocesado
Descripción: Minijuego de rompecabezas casual ambientado durante las tres últimas noches de octubre, donde el jugador debe encontrar los disfraces más clichés de Colombia. Inspirado en *Where's Waldo* y *Wanted (Mario 64 DS)*. Lideré el desarrollo general, centrándome en el game feel, el diseño de mecánicas, los efectos visuales y el diseño de sonido.
Reconocimiento: Ganador de la Interaction Game Jam: Halloween viene por tí, en el marco de Colombia 4.0 (Medellín)
Plataformas: Windows, WebGL

FORMACIÓN

Comunicador Audiovisual y Multimedial
Universidad de Antioquia
Ago 2018 – Nov 2024
Graduado con mención de honor, promedio de 4.45