

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

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 ti, en el marco de Colombia 4.0 (Medellín).

Plataformas: Windows, WebGL

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

FORMACIÓN

Comunicador Audiovisual y Multimedial

Universidad de Antioquia

Ago 2018 — Nov 2024

Graduado con mención de honor, promedio de 4.45