

Carlos Vargas Santana

Desarrollador de Videojuegos Unity

+57 320-873-9603 | santanavargasc@gmail.com | [LinkedIn](#) | itch.io | [ArtStation](#)

Soacha, Colombia

Soy tecnólogo con doble titulación como Desarrollador de Videojuegos y Entornos Interactivos y como Productor Multimedia, con sólidas habilidades en programación orientada a objetos y en la creación de accesorios y entornos para videojuegos. Mi perfil se destaca por la capacidad de investigación para la resolución de problemas, así como por el interés constante en la actualización profesional. Poseo fuertes habilidades de organización para el trabajo en equipo y conocimientos en C# con Unity, modelado y horneado de texturas PBR. Mantengo siempre un interés activo en el aprendizaje de nuevas herramientas que enriquezcan mi flujo de trabajo y aporten mejores soluciones en proyectos colaborativos.

EXPERIENCIA LABORAL

Freelance, Bogotá, Colombia

Agosto / Octubre 2024

Artista Técnico

- Participo en la creación de ciclos de animación, composición de los objetos 3D y render preliminar del concepto visual para una aplicación de realidad aumentada.
- Integré los assets requeridos con sus respectivos materiales y animaciones en Unity, aportando optimización y reducción de tiempo de trabajo a los desarrolladores del proyecto.

PROYECTOS

[Coordenada 0](#) – Videojuego

Octubre 2023 / Abril 2024

Artista 3D - Artista Técnico

- Realicé los modelos 3d de los escenarios y accesorios, texturizado, iluminación y su correspondiente integración en Unity.
- Este proyecto participó en el Beta Test Fest 2024 de SOFA y Tan Grande y Jugando.

EDUCACIÓN

Generation Colombia, Bogotá, Colombia

Septiembre / Diciembre 2024

Junior Unity Developer

Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, Bogotá, Colombia

Julio 2022 / Diciembre 2024

Tecnólogo Desarrollador de Videojuegos y Entornos Interactivos

Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, Barranquilla, Colombia

Julio 2018 / Octubre 2020

Tecnólogo Productor Multimedia

HABILIDADES

- Programación orientada a objetos C#. Git / GitHub.
- Integración de assets e iluminación en Unity.
- Modelado 3D low/high poly con Maya y Blender.
- Texturizado con Substance 3D Painter, Substance 3D Designer y Adobe Photoshop.

IDIOMAS

- Inglés (B1)
- Español (Nativo)