



# Felipe Agudelo

Programador de juegos en Unity

## Contacto

felipeagudeloolaya@gmail.com

+57 313 491 2612

## Sobre mi

Soy estudiante de Ingeniería Informática y me especializo en programación de videojuegos en Unity. Actualmente, me encuentro enfocado en desarrollar mis habilidades y conocimientos en este campo. Además, tengo planes de incursionar en el mundo de Unreal Engine para ampliar mis conocimientos y oportunidades en este sector de los videojuegos.

## Idiomas

Español · nativo

Inglés · básico

## Intereses

Programación de videojuegos, viajar, leer y jugar videojuegos.

## Portafolio

dresk76.itch.io

dresk76.github.io/FelipeAgudelo

github.com/Dresk76

gitlab.com/Dresk76

linkedin.com/in/Dresk76

instagram.com/dresk\_76

## Experiencia

2022-2023 The Artifact Seeker  
Video Game Portfolio

He trabajado en varios proyectos personales que me han permitido desarrollar mis habilidades en programación de videojuegos en Unity utilizando C#. He creado juegos desde cero, desde la creación de mecánicas de juego hasta la implementación de efectos de sonido y música ambiental.

Además, he colaborado con otros artistas y diseñadores en proyectos conjuntos, lo que me ha ayudado a mejorar mi capacidad para trabajar en equipo y comunicarme eficazmente con otros miembros del equipo.

En mi portafolio, puedes encontrar muestras de mi trabajo en programación de jugabilidad, interacciones de objetos y nivelación de iluminación y escenarios.

## Formación

Actual Ingeniería Informática  
Universidad Internacional de la Rioja

Actual Curso de Inglés  
Academia de idiomas Smart

2023 Curso completo de desarrollo de videojuegos con Unity  
castatutor.com

2023 Curso de C#  
Udemy - Federico Garay

2022 Curso de programación de videojuegos en 2D y 3D  
Domestika

2020 Curso de diseño web con HTML5 y CSS3  
Udemy - Jordan Alexander

2013 Técnico en Sistemas y Programación  
Instituto Técnico Francisco José de Caldas

## Conocimientos

C#



Unity



C++



Markdown



HTML5



CSS3



JavaScript



Bash Script



GitHub



Git

