CONTACTO

asandoval123871@gmail.com

312 560 5645

Chía, Cundinamarca

HABILIDADES BLANDAS

- Adaptabilidad y flexibilidad
- Liderazgo y trabajo en equipo
- Pensamiento crítico y creativo
- Comunicación asertiva

HABILIDADES DURAS

- Diseño de mecánicas de juego y gameplay
- Creación de niveles y entornos interactivos
- Prototipado y diseño conceptual digital

IDIOMAS

Español	**Nativo**
Inglés	**C1**

PORTAFOLIO

- **ORCID iD:** orcid.org/0009-0004-1351-8391
- **GitHub:** github.com/tato11901-wg
- **Sketchfab:** sketchfab.com/ImJustSandie

Alejandro Sandoval Cabrera

Unity Developer | **Gameplay Programmer** | **Interactive Systems**

Estudiante de Ingeniería Multimedia (9.º semestre) con enfoque en desarrollo de videojuegos, experiencias inmersivas y arquitectura de sistemas interactivos en Unity y Web. Experiencia en desarrollo de mecánicas de juego, integración de sistemas, Realidad Virtual y coordinación técnica de proyectos colaborativos.

TECNOLOGÍAS Y COMPETENCIAS

Game Development

Unity, C#, Gameplay Systems, VR Development

Software & Web

Arquitectura, Python, Git & GitHub, Desarrollo Web

3D & Diseño

Blender, Maya, Adobe Suite

PROYECTOS DESTACADOS

Sveliaty (2025 - 2026)
Gameplay Programmer
Diseño e implementación de un sistema de combate estratégico basado en lógica de dados inspirado en D&D en el motor Unity.

- Diseño e implementación de combate por turnos mediante máquinas de estado complejas en Unity y C#.
- Modelado de sistemas modulares para la gestión de hechizos, estados y retroalimentación de interfaz (UX).

Plantagochi (Imaginatio Web) (2026)
Lead Frontend Developer
Aplicación web interactiva de mascotas virtuales y minijuegos con arquitectura serverless reactiva y persistencia local.

- Desarrollo de la interfaz responsiva y minijuegos interactivos de cuidado utilizando Astro, Preact (Signals) y Tailwind CSS.
- Implementación de lógica serverless para control del ciclo de vida de la planta, inventario filtrable y guardado local.

Whispers In Letters (2026)
Tech Leader
Dirección técnica del equipo y arquitectura de un sistema narrativo y de lógica interactiva no lineal.

- Diseño de arquitectura narrativa no lineal y scripts fundamentales para lógica interactiva en Unity.
- Coordinación de flujos de control de versiones (Git) e integración de assets gráficos y sonoros asíncronos.

FORMACIÓN ACADÉMICA

Ingeniería Multimedia — **2022 - Presente**
Universidad Militar Nueva Granada • 9.º Semestre
Formación integral enfocada en desarrollo de videojuegos, arquitectura de software interactivo, modelado 3D, desarrollo web y creación de simuladores virtuales.

- **Semillero JOBS:** Integrante del semillero de investigación enfocado en videojuegos avanzados, algoritmos interactivos y diseño procedural generativo.

Colegio Stella Matutina — **2021**
Bachiller Académico

EVENTOS Y PONENCIAS

Encuentro Nacional REDCOLSI — **2026**
Ponente • Red Colombiana de Semilleros de Investigación

Encuentro Universitario CEIMA — **2025**
Ponente • Institución Universitaria Compensar

Congreso Internacional Transdigital — **2024**
Ponente Académico • Tecnologías Disruptivas y Sociedad