

Contactar

Cra 26 #71B 30 Edificio 72HUB
3045276301 (Mobile)
gerencia@abyzzmo.com

www.linkedin.com/in/diegoprogramer (LinkedIn)
www.xbox.com/es-CO/games/store/the-legend-of-icaro/9nqnztq188mv (Other)
www.usergioarboleda.edu.co/noticias/mision-tic-2022-apoyara-a-un-colombiano-en-su-sueno-de-crear-un-videojuego-para-xbox/ (Blog)
platanito.estrellatv.com/video/RoMISx7i (Other)

Aptitudes principales

C#

Unity

Firebase

Diego Dev

Desarrollador Senior Remoto | Unity Engine | C# | Desarrollador Movil Full Stack | Xbox Game dev | Google Firebase con Unity | La inspiración desbloquea el futuro. Hayao Miyazaki || Siempre estoy listo!!

Bogotá, Distrito Capital, Colombia

Extracto

Desarrollador fullstack con mas de 8 años de experiencia trabajando en areas de desarrollo para dispositivos móviles, Pc y consolas. Mi punto fuerte es la planeación y el desarrollo de experiencias usando como motor UnityEngine y lenguaje C#, Firebase, orientado a interacción de usuarios. También cuento con experiencia y estudios en otros campos como lo son el diseño digital, escritura de guiones, animación digital y musicalización, con estas habilidades he podido completar proyectos yo mismo e impulsar equipos de desarrollo.

Me apasionan los retos y las propuestas innovadoras, me gusta involucrarme en los proyectos en los que trabajo y conocerlos a fondo, con esto busco aportar ideas y soluciones practicas a cada uno de los desafíos de los mismos.

Amo mi trabajo y me entusiasma colaborar en proyectos de alto impacto e innovación, me gusta pensar que el desarrollo es el futuro y que todo se puede lograr programando.

Experiencia

Abyzzmo Entertainment

Gerente general

enero de 2019 - Present (4 años 2 meses)

Colombia

Fundé Abyzzmo Entertainment para cumplir el sueño de crear videojuegos para consolas Xbox de Microsoft, el año pasado lance mi primero titulo The Legend Of Icaro para la plataforma de Xbox One y Xbox Series S|X, tengo un contrato de licencia de desarrollo con Microsoft y planeo mi próximo lanzamiento

We Know Vet

Desarrollador full stack

enero de 2021 - febrero de 2023 (2 años 2 meses)

Chile

Desarrollando una aplicación móvil para conectar veterinarios con clientes potenciales, guardar la ficha clínica de todas las mascotas, cotizar y compartir datos con familiares y amigos.

Esta aplicación se divide en dos, una para veterinarios y otra versión para usuarios, actualmente solo disponible en Chile

BiT Coco

Programador full stack

mayo de 2022 - enero de 2023 (9 meses)

Colombia

Desarrollo de aplicación Houston, un homologo de Google Meets en combinación con realidad aumentada

para IOS & Android, se implemento AR desde Unity Engine y la estructura base de dicha App

Coca-Cola CCI

Desarrollador full stack

marzo de 2022 - octubre de 2022 (8 meses)

Colombia

Desarrolle una aplicación 3D Móvil (IOS \ Android) para ayudar a Coca-Cola a capacitar a su personal a la hora de realizar la distribución del producto en sus tiendas según Activaciones, temas, espacio y requerimientos comerciales

Cross Fader Records

Productor de música

marzo de 2017 - junio de 2019 (2 años 4 meses)

Colombia

Productor musical instrumentista y arreglista para el sello discográfico Cross Fader Records

Corn Comedy

Programadora full stack

enero de 2016 - enero de 2018 (2 años 1 mes)

Distrito Capital, Colombia

Programador de experiencias audiovisuales como mascotas digitales para programas de TV, y una aplicación para Microsoft Colombia llamada Ciudad Soluciones, para uso interno de la empresa, que se basaba en interactuar en

un entorno 3D y acceder a tiendas Microsoft y recolectar puntos que luego serian cambiados por premios en la vida real

Educación

Universidad Sergio Arboleda

Programador Python, Programación informática · (marzo de 2020 - agosto de 2022)

Politécnico Grancolombiano

Medios Audiovisuales, Cinematografía y producción de cine y vídeo · (enero de 2015 - noviembre de 2019)

Domestika

Diseño y producción de videojuegos con Unity Engine y C#, Diseño y producción de videojuegos con Unity Engine y C# · (mayo de 2017 - julio de 2017)