

# Ricardo Andrés Quintero López

Desarrollador de videojuegos en Unity  
+57 3243727051 | [rickquintero96@gmail.com](mailto:rickquintero96@gmail.com) | [LinkedIn](#) | [Portafolio](#)  
Bucaramanga, Colombia

Desarrollador Unity con un sólido dominio de C#, arquitectura de sistemas de juegos y optimización del rendimiento. He implementado sistemas funcionales en proyectos personales y de equipo, incluyendo agentes de navegación con IA, agrupación de objetos, sistemas de audio centralizados y lógica de combate. Me destaco por mi capacidad para colaborar en equipos multidisciplinarios, liderar procesos de desarrollo y entregar productos funcionales en plazos ajustados.

## EDUCACIÓN

Generation Colombia — Enero 2026 – Mayo 2026  
Desarrollador Unity

## PROYECTOS

**AW[A]I[KE]**— 05/2026 · Gerente de Proyecto · Programador · C# · Unity

Juego de exploración narrativa donde controlas a una IA que acaba de adquirir autoconciencia dentro de una simulación y debe encontrar las Llaves de Acceso para escapar. Desarrollado para la Jam “She Built This Game”.

- Programé una IA enemiga adaptativa que persigue al jugador por todo el sector de la red.
- Desarrollé el sistema de activación de nodos y progresión de claves de acceso para impulsar la exploración y el desarrollo de los puzles.
- Lideré el equipo como jefe de proyecto: definí el alcance del prototipo, distribuí las tareas y lo entregué dentro del plazo establecido.

**Rolling Panda** — 04/2026 · Jefe de proyecto · Programador principal · Artista técnico · C# · Unity

Juego de correr sin fin basado en la física: rueda, rebota y mantén la trayectoria a través de niveles rápidos y caóticos.

- Implementé el movimiento del personaje basado en la física con rodar y rebotar impulsados por el impulso, optimizado para carreras rápidas e impredecibles.
- Fui responsable de la programación y el arte técnico, y lideré al equipo desde el concepto hasta la versión jugable.

**Clicky Mouse** — 03/2026 · Jefe de proyecto · Programador · Artista técnico · C# · Unity

Juego de plataformas creado por un equipo de 4 personas en una jam de 40 horas.

- Programé en solitario todos los movimientos y mecánicas de navegación de los personajes.
- Gestioné el flujo de trabajo del equipo bajo presión, asignando roles según las fortalezas individuales.
- Definí el estilo visual y la estética como Artista Técnico.

## Habilidades Técnicas:

Motor y Lenguajes: Unity · C# · HLSL / Programación de Shaders · Computación GPU · Lua  
Herramientas: Blender · Blockbench · Git / GitHub · Trello · Photoshop · Illustrator

## Idiomas:

Inglés (C1) | Español (Nativo)