

Game Design / Game Developer

Alejandro Escallier

Posadas, Misiones, Argentina

 escallieralejandro0@gmail.com

GitHub: <https://github.com/Alescallier>

LinkedIn: [linkedin.com/in/alejandro-escallier](https://www.linkedin.com/in/alejandro-escallier)

PERFIL

Estudiante de Ingeniería en Sistemas con formación en desarrollo de videojuegos y fuerte interés en diseño de mecánicas, narrativa interactiva y experiencia del jugador. Experiencia en desarrollo con **Unity** y **C#**, modelado 3D en **Blender** y diseño conceptual de sistemas de juego.

FORMACIÓN

Creador y Programador de Videojuegos

Instituto ISES

Ingeniería en Sistemas de Información

Universidad de la Cuenca del Plata – En curso (4° año)

Bachillerato Humanista Monseñor Jorge Kemerer

PROYECTO DESTACADO

Piety in Full Moon – Videojuego de terror (Proyecto académico)

Videojuego ambientado en el cementerio La Piedad de Posadas, Misiones.

Tecnologías y herramientas utilizadas:

- Motor de juego: Unity
- Lenguaje: C#
- Modelado 3D: Blender

Desarrollo realizado:

- Diseño de mecánicas de juego
- Sistema de misiones
- Implementación de enemigo con IA básica
- Diseño de narrativa y ambientación

- Prototipado y pruebas de gameplay

HABILIDADES TÉCNICAS

Motores de juego:

- Unity

Lenguajes:

- C#

Modelado y diseño:

- Blender

Desarrollo:

- HTML
- CSS
- JavaScript
- PHP

Control de versiones:

- Git

IDIOMAS

Español — Nativo

Inglés — Intermedio–Avanzado

Portugués — Intermedio

Francés — Básico