



Acreditación Institucional de Alta Calidad • Sede Central - Medellín  
Res. No. 02444 del 22 de febrero de 2017 - 8 años - Vigilado Mineducación

## HOJA DE VIDA PARA PRÁCTICA PROFESIONAL

### PERFIL

Estudiante de ingeniera en diseño de entretenimiento digital con destreza en distintos lenguajes de programación y motores de videojuegos como Unity, C#, Java, Python, JS/CSS/HTML, C y ShaderLab/CG además cuenta con habilidades en distintos programas de diseño como Photoshop, After Effects, Adobe Premier y Blender. Posee experiencia en el desarrollo, comercialización y soporte de productos de software gracias a proyectos emprendidos personalmente.

Es capaz de combinar lo mejor del mundo del diseño y de la ingeniería de software gracias a su formación en principios de diseño, elaboración de narrativas, psicología cognitiva y diseño de interfaces. Adicionalmente posee buenas habilidades técnicas para el desarrollo de soluciones que requieran la integración de hardware. Habilidades que aplica constantemente en su quehacer diario para la creación de contenidos digitales de alto impacto para realidad aumentada y realidad virtual así como montajes físicos interactivos y soluciones de internet de las cosas (IoT).

### I. DATOS PERSONALES

<b>Nombre y apellidos:</b> Jose Romualdo Villalobos Perez	<b>ID:</b> 000294087
<b>Correo electrónico:</b> jorovipe@gmail.com	<b>Celular:</b> 3153682837
<b>Dirección:</b> Transversal 38 #71 - 44	
<b>Cédula:</b> 1096245523	
<b>Blog/Portafolio:</b> jorovipe97.github.io	
<b>Página Web:</b> www.gamebite10.com	
<b>Lugar y fecha de nacimiento:</b> Barrancabermeja, 29 Octubre 1997	

## II. ESTUDIO

### 1. Educación Superior

Institución	Programa	Ciudad	Duración	Semestre Actual
Universidad Pontificia Bolivariana	Ingeniería en diseño de entretenimiento digital	Medellín	8 Semestres	Semestre 7

## III. FORMACIÓN Y HABILIDADES COMPLEMENTARIAS

Idioma Extranjero:	
Competencia	INGLÉS
Lectora	Alto
Escritora	Alto
Oral	Medio
Auditiva	Bajo

Herramientas Informáticas:	
Tecnología / Lenguaje de programación	Nivel
Unity	Alto
C#	Alto
Python	Alto
HTML / JS / CSS	Alto
JQuery	Alto
Arduino	Alto
OpenCV (Vision Artificial)	Medio
Java / Android	Medio
Git	Medio
C	Medio
GLSL	Medio
ShaderLab/CG	Medio
MongoDB (No relational DB)	Medio
PHP	Medio
Kinect	Medio
AngularJS	Medio
R	Bajo
SQL	Bajo

#### IV. OTRAS ACTIVIDADES

##### Actividades extracurriculares desarrolladas durante la permanencia en la UPB

###### Académicas:

Monitor de programación y diseño orientado a objetos durante el 6to semestre

##### Aficiones y pasatiempos:

###### Conocimiento:

Aprender los “trucos secretos” de C# y otros lenguajes de programación además de intentar entender algunos conceptos matemáticos.

###### Proyectos personales:

Uno de sus principales pasatiempos es desarrollar y comercializar productos de software junto con su hermano gemelo, así como estudiar y aplicar técnicas afines a dicha actividad como por ejemplo: marketing digital, gestión de la propiedad intelectual, analytics y social media.

#### VI REFERENCIAS

<b>Nombre:</b> Juan Fernando Franco Higueta	<b>Nombre:</b> Jaime Andrés Betancur Pérez
<b>Empresa:</b> Universidad Pontificia Bolivariana	<b>Empresa:</b> Universidad Pontificia Bolivariana
<b>Cargo:</b> Profesor	<b>Cargo:</b> Profesor
<b>Teléfono:</b> 3006186966	<b>Teléfono:</b> 3196374320

**Autorizo a la Universidad Pontificia Bolivariana:**

1. A enviar mi hoja de vida a diferentes empresas para realizar mi práctica profesional.
2. A dar a conocer mi promedio académico cuando sea requerido por las empresas como parte del proceso de selección.

**Autorizo a las empresas a:**

- Realizar las verificaciones que consideren necesarias para la vinculación a la práctica.

Jose Villalobos P.

---

José Romualdo Villalobos Pérez  
CC 1096245523