



# Sebastián Gonzalo Barros

PRODUCTOR DE VIDEOJUEGOS  
TECHNICAL GAME DESIGNER  
ARTISTA DE NUEVOS MEDIOS  
GESTOR CULTURAL  
PROGRAMADOR

## HABILIDADES

### Desarrollo de Videojuegos,

#### XR y arte digital:

Unity 3D

C#

EasyAR

Vuforia

SparkAR

Blender

Processing

Arduino

Github

Discord

Slack

ClickUp

Trello

### Escaneo e Impresión 3D

#### Paquete Adobe:

Photoshop

Illustrator

Premiere

After Effects

#### Audiovisual:

Producción

Motion Capture

Guionado

Cámara

Edición

## EDUCACIÓN FORMAL

### SECUNDARIO - INSTITUTO TÉCNICO (U.N.T.)

Cursado 2001 - 2007

Egresado con título de Maestro Mayor de Obras.

### UNIVERSITARIA - ESCUELA DE CINE, VIDEO Y TV (U.N.T)

Cursado 2008 - 2014

Graduado con título de Técnico Universitario en Medios Audiovisuales con Especialización en Guión.

### BEGINNING GAME PROGRAMMING WITH C# - UNIVERSITY OF COLORADO 2015

Curso online dictado por la Universidad de Colorado a través de Coursera.

### VIRTUAL REALITY MINI DEGREE - ZENVA ACADEMY 2017

Curso online de realidad virtual para Unity dictado por Zenva Academy.

### DIPLOMATURA DE EXTENSIÓN "JUEGOS, EDUCACIÓN Y CULTURA" - FACULTAD DE HUMANIDADES (U.N.M.D.P.) 2022

Diplomatura dictada por la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata.

### CELLULAR AUTOMATA - NY'S SCHOOL FOR POETIC COMPUTATION 2023

Curso dictado por Murillo Polese para la SFPC de New York.

### DIPLOMATURA DE DISEÑO LÚDICO Y NARRATIVO - UBA - FSO 2023 (En curso)

Diplomatura dictada por la Facultad de ciencias sociales de la Universidad de Buenos Aires.

### PRESENTE CONTINUO - PROGRAMA DE ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA 2023 (En curso)

Programa llevado a cabo por la Fundación Williams y la Fundación Bunge & Born con ayuda de Fundación Andreani. Becado por el programa.

## EXPERIENCIA LABORAL

### COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN DIGITAL

#### DISEÑADOR DE JUEGO Y PROGRAMADOR

2017

Desarrollo de juegos y aplicaciones educativas dentro del marco del Laboratorio de Gamificación.

Estructura, programación y lógica en general de juegos.

Diseño de interfaz y experiencia de usuario.

Contacto: Ing. Mateo Carabajal. Cel 381 438-6008

### TAMAÑO FICCIÓN

#### DOCENTE DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

2016 - 2019

Docente en el taller de desarrollo de videojuegos en Unity.

Armado integral de pequeños proyectos, introducción a la programación, nociones de diseño de interfaz y experiencia de usuario. Nociones de diseño de juego.

Contacto: Alejandro Fanlo. Cel 381 418-1870

### RAAD

#### DISEÑADOR UI/UX, PROGRAMADOR

2021-2022

Aplicación de entrenamiento cognitivo para atletas de alto rendimiento.

Desarrollado para el plantel de River Plate.

Contacto: Agustín Décima. Cel 3814 05-4964



# Sebastián Gonzalo Barros

## CONTACTO

Cel: +54 9 381 6009900

barros.sebag@gmail.com

Dir: Buenos Aires 88 5"B"

## IDIOMAS

Español Nativo

Ingles Avanzado

Italiano Básico

## INTERESES

Educación

Fotografía

Artes Visuales

Senderismo

Cine

Artes Digitales

Nuevas Tecnologías

Cocina

Gestión de Negocios

Intercambios culturales

## EXPERIENCIA LABORAL - LUDALAB

LUDALAB: LABORATORIO DE ARTES ELECTRÓNICAS Y DIGITALES

DIRECTOR Y FUNDADOR

2020 - Actualidad

Estudio de producción de videojuegos y tecnologías inmersivas/  
colectivo de artistas.

### BARRIAL FUTBOL CLUB - VIDEOJUEGO

PRODUCTOR, DISEÑADOR LÚDICO, PROGRAMADOR

2021

Videojuego de fútbol para dispositivos móviles publicado para dispositivos Android. Cuenta con temática de inclusión de género y social. Desarrollado con apoyo del Ministerio de Desarrollo Social de Tucumán. **Desarrollado en Unity.**

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.LudaLab.CapitnDieguito&hl=es\\_AR&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.LudaLab.CapitnDieguito&hl=es_AR&gl=US)

### GOLEM - OBRA DE EXHIBICIÓN

2021

Obra exhibida en la 2da Semana de las Artes Visuales del Ente Cultural de Tucumán, realizada a partir de piezas abstractas creadas por medio de impresión 3D en arcilla.

### ART JAM

ORGANIZADOR, MENTOR

2022 - 2023

Encuentros de capacitación, experimentación y producción en torno al arte visual y las nuevas tecnologías, estructurados a modo de game jam. La segunda edición fue financiada en 2023 de la mano de una Beca de Formación del Fondo Nacional de las Artes.

### EL LEVANTAMIENTO DE LAS HUANCAS - APLICACIÓN

DESARROLLADOR

2022

Aplicación desarrollada en torno a las Huancas o Menhires de Tafi del Valle y su historia a lo largo de los diferentes movimientos coloniales de siglos pasados.

Proyecto ganador de una Beca de Creación del Fondo Nacional de las Artes. **Desarrollado en Unity.**

<https://levantamientodelashuancas.ar/>

### LOLA Y CHOKO - VIDEOJUEGO

DISEÑADOR LÚDICO, PROGRAMADOR, GUIONISTA

2022

Videojuego educativo desarrollado en torno a la serie animada Lola y Choko producida por el Museo Casa Histórica de la Independencia, uno de los primeros proyectos transmedias gestados en la provincia. La segunda parte del juego se encuentra actualmente en desarrollo. **Desarrollado en Unity.**

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ludalab.LolayChoko>

### POR EL CAMPO - VIDEOJUEGO

DISEÑADOR LÚDICO, GUIONISTA, PRODUCTOR

2022 - Actualidad

Videojuego en desarrollo inspirado en las yungas tucumanas. Ganador del Concurso de Desarrollo de Videojuegos llevado a cabo por el Ente Cultural de Tucumán en 2022. **Desarrollo en Unity.**

### LLAVE AR

PROGRAMADOR

2023 (En curso)

Juego educativo de realidad aumentada desarrollado en conjunto con la Fundación Argentina de Videojuegos (FundAV).

Contacto FundAV: Bernardo Mallaina. Cel: 11 6532-5796

**Desarrollo en Unity.**

## EXPERIENCIA LABORAL - VERSATILE BOX

---

### VERSATILE BOX

2022 - Actualidad

Estudio de desarrollo de videojuegos radicado en Bahía Blanca dedicado principalmente al outsourcing.

Programación de videojuegos para PC y móviles en Unity.

Contacto: Martín Isla. Cel 2915 11-5011

### NO GODS

PROGRAMADOR

2022

Videojuego RPG por turnos estilo japonés. Desarrollo pausado.

Desarrollado en Unity.

### SWAP N SWIPE

DISEÑADOR LÚDICO, TECHNICAL ARTIST

2023

Videojuego estilo Match-3 publicado para dispositivos Android. Versión iOS en desarrollo.

Desarrollado en Unity.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.VersatileBox.SwapNSwipe>

### SIMI RUN VR

PROGRAMADOR

2023

Videojuego VR del género Runner (Subway Surfers) protagonizado por el personaje logotipo de una cadena de farmacias mexicana. En pre-producción.

Desarrollado en Unity.

## GESTIÓN CULTURAL

---

### COMUNIDAD DE DESARROLLADORES DE VIDEOJUEGOS DE TUCUMÁN

CO-FUNDADOR Y REFERENTE

Gestión y coordinación de charlas y eventos. Organización de Global Game Jam Tucumán desde '18 hasta la fecha.

Producción del festival Tucumán Hace Videojuegos en todas sus ediciones (2018, 2019, 2023).

Producción de Game Work Jam Tucumán (2019, 2023).

Desarrollo de políticas y programas socio-culturales para la impulsión del medio y la accesibilidad del mismo.

Capacitación en diversas herramientas de uso educativo y lúdico.

### RED DE COMUNIDADES VIDEOJUEGOS (RdC)

REFERENTE POR TUCUMÁN

Gestión de iniciativas para nutrir el intercambio entre comunidades relacionadas a la cultura lúdica en la Argentina y Latinoamérica.

<https://linktr.ee/RedComVJ>

### ARGENTINA XR (CLUSTER DE TRABAJADORES DE TECNOLOGÍAS

INMERSIVAS)

REFERENTE NOA

Gestión de proyectos XR, políticas para visibilizar los nuevos medios y las tecnologías inmersiva.

Divulgación XR en eventos: Stereopsia Misiones 2021, VR Day LATAM 2022, Multiversos 2023.

<http://argentinaxr.org/>

### ASOCIACIÓN TUCUMÁN AUDIOVISUAL

VOCAL TITULAR

Referente de videojuegos y nuevas tecnologías dentro de la asociación. Gestión de políticas comunes a los sectores de videojuegos, audiovisual y tecnologías inmersivas.

## OBRAS ARTÍSTICAS INDIVIDUALES

---

### NUEVAS ARMAS

2017

Obra de técnicas mixtas donde intervienen fotografía, poesía y realidad aumentada.

Una serie de imágenes exhibidas se transforman en textos que imitan sintaxis de lenguaje de programación a través del ojo de la cámara de los dispositivos móviles.

Desarrollado en Unity.

### IMAGEN TIEMPO

2019

Obra de técnicas mixtas: fotografía, video y realidad aumentada.

Fotografías intervenidas (retratos urbanos y rurales) "toman vida" y se mueven cuando observados a través de la cámara del dispositivo móvil.

Desarrollado en Unity.

### VIA CURSIS

2019

Exhibición de realidad aumentada trabajada en conjunto con dibujos del artista Pablo Díaz Lescano, para la inauguración del Salón de Arte Contemporáneo de la Universidad Nacional de Tucumán.

Desarrollado en Unity.

### DEL DATO A LA MATERIA

2020

Obra desarrollada en el marco del departamento de Posgrado e Investigación de la Universidad Nacional de las Artes, donde se trabaja diseño e impresión 3D.

## RESIDENCIAS

---

### CASA DE PIEDRA

2018

Residencia ubicada en Casa de Piedra (20km aprox. de Santa María, Catamarca). Coordinada por El Bondi Colectivo.

### LA RURAL

2020

Residencia y retiro para artistas y curadores a cargo de Marisa Rossini.