

Eduardo Segovia

Technical-Narrative Game Designer

✉ contact@edusegovia.com

🌐 <https://edusegovia.com>

📍 Madrid, España

Game Designer con base técnica en Unity y Unreal.

Diseño niveles, puzzles y sistemas con foco en narrativa jugable.
Formación adicional en guion y sonido me permite aportar visión integral.
Proyectos y prototipos concluidos, documentados y publicados.

Busco prácticas en estudio indie para crecer como diseñador y como equipo.



Competencias técnicas clave

Unity/C#

POO · Clases y herencia · Métodos y eventos · Estructuras de control · Variables · PlayerPrefs · Físicas/Colisiones · Animaciones UI/HUD dinámico · IA básica · Terrain · Cinemachine · AudioMixer
Gestión proyecto y escenas · Build

Unreal Engine/Blueprint

Funciones, macros, eventos · IA, NavMesh, State Machine · Raycast · Inventario · UI/UX · Landscape, Automaterial y Foliage
Materiales · Iluminación · AudioMixer · Cinemachine · Assets

Diseño y Audiovisual

Photoshop · Illustrator · Blender · 3DS Max · Maya · Rhino/GH
Substance · Edición y postproducción de video · Diseño sonoro y Música · Captura, Mezcla, Master · ProTools · Studio One · Sequoia · Audition · Reason · Ozone · T-Racks

Experiencia [Proyectos personales]

Where's the Paradise? (prototipo) — Aventura gráfica sobre crecimiento juvenil y música con trama de humor y suspense. Avanzada preproducción para desarrollo del MVP en sept '26.

Girly and the night of Zombie Lake — Survival 3D en 1 nivel de mundo abierto lleno de zombies, en 3ª persona.

Graffo War (demo) — Aventura 3D de una joven que reivindica con graffiti sobre el pasado histórico. 3ª persona y conducción

Hole & Ball — Plataformas 3D de una bola con físicas. 4 niveles

The turret nightmare — Plataformas 2D con 5 tipos de torretas

Welcome to Myst Mountain (demo) — Aventura 3D de un diseñador que recibe una extraña misión que le conduce a una leyenda. Combina Point&Click, conducción, 1ª y 3ª persona.

Wind tunnel — Nave en túnel de obstáculos tipo runner

Smart Crosshair (tutorial) — Punto de mira reconoce enemigos

2WayBackdoor (test) — Aventura de 2 personajes destinados a encontrarse para destapar una trama de grupos de poder.

Formación adicional

Creación de Videojuegos con Unreal Engine

Comunidad Madrid 2022 350h + 150h

Blueprints básicos y avanzados, landscapes, físicas, interfaces de usuario y menús, IA, sistemas de partículas, iluminación y post-procesos, optimización y build.

Guion de ficción cinematográfica

RTVE 2026 150h

Construcción de tramas, desarrollo personajes complejos, diálogos, estructuras narrativas y preparación de dossier de venta y pitch.

Producción Virtual: Técnicas y Preproducción

RTVE 2026 150h

Integración de procesos en tiempo real con Unreal Engine, SIMULCAM, ICVFX, pantallas LED y flujos de trabajo en cine y televisión.

Animación: de la idea a la comercialización

RTVE 2026 150h

Principios de animación, técnicas tradicionales y digitales, pipeline de producción, desarrollo de personajes y biblia de animación.

Diseño y modelado 3D para animación

RTVE 2026 150h

Modelado, rigging, iluminación, renderizado y compositing de personajes 3D, desde el concepto hasta el modelo final.

Desarrollo de narrativas virtuales e interactivas

RTVE 2026 150h

Ficción interactiva, narrativa ramificada, diseño de experiencias de VR con Twine y A-Frame, metodologías de design thinking.

Diseño sonoro y supervisión musical en la producción audiovisual

RTVE 2026 150h

Creación de bandas sonoras, diseño de personajes sonoros, mezcla, supervisión musical y aplicación de IA en el sonido.