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 runnner
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 dosier 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.

Eduardo Segovia

Diseño, Multimedia y Tecnología

https://edusegovia.com

contact@edusegovia.com

Madrid, España

Sobre mí

Desde un perfil de diseñador capacitado en tecnologías, analizo y construyo el método más óptimo de alcanzar objetivos de alta calidad, siempre atento, proactivo y con perspectiva y atención al detalle. El total compromiso y la dedicación son elementos vocacionales clave que priorizo en entornos profesionales organizados y mediados por la comunicación.

Experiencia laboral

Técnico de Cálculo en Digitalización
Tragsatec, Grupo Tragsa, Madrid | 2023-2025

- Asistencia directa a Coordinación
- Control de calidad de Digitalización y Producción
- Soluciones técnicas en Escáneres, Imagen y BBDD

Técnico avanzado en Fabricación Digital
FabLab Universitario UNA, Paraguay | 2014 - 2021

- Co-Creador del primer laboratorio 'fablab' del país
- Responsable técnico del laboratorio FabLab
- Responsable Networking, Servicios y Formación
- Coordinación y Soluciones técnicas en Diseño, Fabricación Digital, Capacitación y Proyectos

Coordinador de Medialab YLAB
C. Cultural España Juan de Salazar, Paraguay | 2017

- Responsable del laboratorio Medialab
- Coordinación de formación tecnológico-social
- Coordinación Programas divulgativos culturales
- Soluciones técnicas en Diseño, Audiovisuales y Tecnologías

Datos académicos

Animación 3D, videojuegos y entornos interactivos | Grado Superior

CIFP Ignacio Ellacuría, Madrid
2024 - Actualidad

Principles & Implications of Digital Fabrication (Fab Academy - MIT) | Master

IED (Istituto Europeo di Design), Madrid
2019

Tecnología del Sonido | Tecnología

IPAC, Paraguay
2014 - 2017

Diseño Virtual | Diplomatura

IED (Istituto Europeo di Design), Madrid
2001 - 2004

Habilidades

Técnicas:

Diseño/Tecnología analóg.-digital (2D/3D, Fabricación), Gestión Proyectos, Control calidad, I+D+i, Formación

Personales:

Coordinación, Networking, Comunicación, Creatividad, Adaptación, Innovación, Autogestión, Proactividad

Más información

- Habilitación para la Docencia (A, B, C)
- Micro-credencial Peritaje Audiovisual (UAM-RTVE)
- Cursos Videojuegos (2)
- Cursos RTVE HAZ (6)
- Premio Proyecto de Empredimiento
- Servicios de Diseño y Técnico freelance
- Proyectos propios de Diseño, Artes Audiovisuales, Interacción y Tecnología

- Carnet de conducir y vehículo propio
- Disponibilidad inmediata

Idiomas

Castellano: Nativo

Inglés: Nivel C1