

JOSÉ DANIEL MONTOYA

TECHNICAL SOUND DESIGNER

 Medellín, Colombia

 panchusounds@gmail.com

 <https://www.linkedin.com/in/panchuel/>

 <https://panchusounds.framer.website/en/>

PERFIL PROFESIONAL

Technical sound designer con más de 4 años de experiencia en audio inmersivo para videojuegos. Experto en integración mediante Wwise, FMOD, Unity, Unreal Engine 5 y Godot. Aporto una visión sónica técnica y creativa, colaborando con equipos para materializar paisajes sonoros de alta fidelidad.

EXPERIENCIA LABORAL

Technical Sound Designer

Nvizzio Creations | 04/2026 - Presente

- Diseñé e implementé assets de audio en multiples videojuegos usando Unity, Unreal, Fmod y Wwise.
- Gestioné la optimización de los archivos de audio, y su integración para garantizar el mejor rendimiento en los dispositivos en los que se desarrollaban los proyectos.
- Garanticé el proceso de QA de audio y la resolución de errores de manera continua.

Sound Designer & Audio Programmer

WulfGames | 11/2024 - Presente

- Lideré la arquitectura y optimización de audio en múltiples proyectos, asegurando la cohesión sonora y el rendimiento técnico.
- Diseñé e integré sistemas de audio escalables para VR, dispositivos móviles y PC.

Technical Sound Designer

Crypto Blockchain Industries | 11/2024 - 03/2026

- Diseñé e implementé más de 500 assets de audio para Emoji Marble Dash utilizando FMOD y Unity.
- Desarrollé plantillas de procesamiento por lotes en Reaper para SFX de personajes, arquitectura de nomenclatura de assets y herramientas de renderizado, optimizando significativamente los tiempos de producción.
- Garanticé el control de calidad de audio (QA) y la resolución de errores (bug triaging) de manera continua para las versiones de PC y dispositivos móviles.

Sound Designer & Audio Programmer

AVENFOR S.A.S | 02/2024 – 01/2025

- Gestioné flujos de trabajo profesionales, optimizando la comunicación entre departamentos y delegando tareas clave del equipo de audio.
- Integré la totalidad de los assets sonoros en Unreal Engine 5 mediante Wwise, manejando limitaciones críticas de memoria.

EDUCACIÓN

Diseño Sonoro: Tecnicas y herramientas de grabacion de sonido

EAFIT | Medellín, Col

2025

Unreal Engine 5: de 0 a Dios

Udemy | Virtual

2024

Ingeniería en diseño de entretenimiento digital

Universidad Pontificia Bolivariana | Medellín, Col

2020 - 2024

PROYECTOS

emoji™ Marble Dash

Technical Sound Designer

PC-Mobile Videogame - Unity

Crypto Blockchain Industries - 2026

Marble boys

Audio Mixing - Sound Design

Corto animado - 2025

Camellya.exe

Sound Designer - Audio Mixing

Corto animado -2025

Nioh

Technical Sound Designer

PC Videogame - UE5

Avenfor S.A.S - 2024

Baby Boom

Technical Sound Designer

PC Videogame - Unity

Foolish - 2024

Deadline

Technical Sound Designer

PC Videogame - Unity

Avokado Udev - 2023

Flying Crap

Technical Sound Designer

Mobile Videogame - Unity

Avokado Udev - 2023

HABILIDADES

Middleware

- FMOD
- Wwise

Motores

- Unity (C#)
- Unreal Engine 5 (BP/C++)
- Godot

Herramientas

- Reaper
- Git
- Plastic

IDIOMAS

Español: Nativo

Ingles: B2