



# Kazumi Acosta Vidales

## ING EN ENTORNOS VIRTUALES

### Resumen profesional

Soy una estudiante de ING de Tecnologías de la Información con un enfoque en los Entornos Virtuales y Negocios Digitales. Estoy interesada en un puesto donde pueda desempeñarme como modeladora 3D, animadora, diseñadora digital e ilustración, creadora de aplicaciones en Realidad Virtual para lentes de RV como Oculus y Google VR, o programadora de videojuegos.

### INFO. DE CONTACTO

☎ 743-155-16-82

✉ acostakazumi@gmail.com

### ESTUDIOS

2016 - 2019 · CBtis 223 "Miguel Hidalgo y Costilla"

2021 - Actualidad · Universidad Tecnológica del Sur del Estado de Morelos.

2021 - 2023 TSU en Tecnologías de la Información: Entornos Virtuales y Negocios Digitales.

2023 - Actualidad: Ingeniería en Tecnologías de la Información: Entornos Virtuales y Negocios Digitales.

### HABILIDADES

#### Entorno de Adobe:

- Photoshop
- Illustrator
- After Effects
- Adobe Premiere

#### Modelado 3D y derivados:

- Autodesk Maya
- Unity

#### Impresión 3D:

- Ultimaker Cura
- Impresora 3D Ender
- Tinkercad

### EXPERIENCIA PROFESIONAL

2024 · Desarrollo de videojuego para el Museo de Ciencias y Tecnología de Morelos

Desarrolladora back para un videojuego implementado en las salas del Museo de Ciencias y Tecnología de Morelos, con un enfoque para niños pequeños donde puedan aprender sobre las fases del ciclo del agua.

2023 - Actualidad · Freelancer

Creadora de ilustraciones digitales o campañas de marketing en redes sociales para negocios y emprendimientos pequeños.

2023 - Actualidad · Área de Prensa de la UTSEM

Becaria en el área de Prensa de la UTSEM, donde creo publicaciones e e-cards informativas según sea necesario, así como videos y toma de fotografías en eventos oficiales.

## Programación Web y BDD:

- Java
- HTML + Bootstrap
- Javascript
- Codeigniter
- Wordpress
- Oracle SQL
- PHP MyAdmin
- MySQL

## Marketing Digital:

- Creación de publicidad para redes sociales.

## EXPERIENCIA PROFESIONAL

### 2023 · Museo Virtual para Museo de Ciencias y Tecnología de Morelos

Proyecto de modelado de un Museo Virtual en VR para el Museo de Ciencias y Tecnologías de Morelos, enfocado a usarse en gafas de VR para llevarse a diferentes comunidades del estado.

### 2022 · Proyecto Personal en RA

Creadora de ilustraciones para un juguete utilizado en Realidad Aumentada para ayudar a niños de preescolar a identificar objetos cotidianos según el abecedario.

## IDIOMAS

- Inglés (Certificación iTEP, B2). Avanzado.
- Español nativo