



Gaspar Humberto Valdez Avila

Técnico Superior Universitario en Entornos Virtuales y Negocios Digitales con habilidades especializadas en la creación de videojuegos tanto 2D como 3D, así como en el desarrollo de aplicaciones de Realidad Aumentada (AR), Realidad Virtual (VR) y Metaversos. Al igual que conocimientos como productor audiovisual, lo que permite ofrecer soluciones integrales y creativas.

Contacto

- 9992468034
- gasparvaldezavila@gmail.com
- Mérida Yucatán

Aptitudes

- Diseño y desarrollo de mecánicas para videojuegos.
- Producción audiovisual (edición de video y diseño gráfico).
- Desarrollo de aplicaciones inmersivas (AR, VR y Metaversos).
- Colaboración efectiva en equipos multidisciplinarios.
- Adaptabilidad para enfrentar desafíos técnicos.
- Habilidad para comunicar ideas técnicas de forma clara y concisa.

Software

- Motor gráfico Unity.
- Plataforma de Metaversos Spatial Inc.
- Filmora, Camtasia Studio, Adobe After Effects y Adobe Premiere.
- SteamVR y Google Cardboard.
- Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Inkscape y Corel Draw.
- Lenguaje de programación C#.
- Vuforia Engine y ARFoundation.
- Paquetería Office.

Idiomas

- Español: nivel nativo.
- Inglés: nivel pre-intermedio (B1).

Referencias

Personales:

- Mauricio May
Tel: 999 103 7017
- Carlos Kauil
Tel: 999 387 8597

Acceder a mi portafolio:



Experiencia laboral

High Tech Robotics School - Profesor de desarrollo de videojuegos en Unity

Mérida Yucatán, México | 18/03/2024 - 22/08/2025

- Enseñanza en conceptos básicos y fundamentales del motor gráfico Unity.
- Jefe de desarrollo de dos videojuegos 2D como proyectos.
- Optimización y revisión de códigos de programación para un mejor rendimiento y funcionalidad en los equipos de los estudiantes.

Marco Virtual MX- Desarrollador de Metaversos

Modalidad Remota | 02/05/2024 - 09/08/2024

- Desarrollo de mecánicas para los metaversos.
- Exportación para la web e integración de los servicios multijugador.
- Optimización y revisión de códigos de programación para un mejor rendimiento y funcionalidad en navegadores web.

Experiencia académica

Universidad Tecnológica Metropolitana - Programador y texturizado 3D

Mérida Yucatán, México | 20/10/2020 - 31/07/2025

Proyectos:

- Rocket Breaker!* (videojuego 2D de destreza).
- YucaPAWN* (videojuego 2D de destreza).
- MayaGrama* (videojuego educativo de memoria).
- NoTrash Adventure* (videojuego 2D de plataformas).
- Magic Menu* (aplicación AR interactiva sobre un menú de comida).
- Safari AR* (aplicación AR interactiva y educativa sobre los animales).
- YucaTour VR* (experiencia VR para fines turísticos).
- Balam Runner* (videojuego 2D endless runner).
- The Maze Reuploaded* (videojuego 2D de terror).
- El Último Piso* (videojuego 3D de terror).
- NoTrash Adventure: EcoDash* (videojuego 3D de aventura).
- VARTICA Metaverse* (metaverso para el ámbito artístico y cultural).

- Líder de equipo en todos los proyectos, supervisando y coordinando las actividades del equipo para garantizar el cumplimiento de los objetivos del proyecto dentro del plazo; al igual que ser el responsable de delegar tareas.
- Desarrollador de tiempo completo en Unity, para el desarrollo de aplicaciones y videojuegos en los proyectos.

Formación académica

Universidad Tecnológica Metropolitana | En curso

Ingeniería en Entornos Virtuales y Negocios Digitales

Universidad Tecnológica Metropolitana | Cédula en trámite

Técnico Superior Universitario en Entornos Virtuales y Negocios Digitales