



Gaspar Humberto Valdez Avila

Desarrollador de videojuegos con habilidades especializadas en la creación tanto de experiencias 2D como 3D, así como en el desarrollo de aplicaciones de realidad aumentada (AR) y realidad virtual (VR). Con experiencia como editor de vídeo y diseñador gráfico, lo que permite ofrecer soluciones integrales y creativas a los proyectos.

Contacto

- Calle 115 No. 769 158B Diagonal.
Fracc. Los Héroes. Mérida Yucatán, México.
- 9992468034
- gasparvaldezavila@gmail.com

Aptitudes

- Diseño y desarrollo de mecánicas para videojuegos.
- Edición de vídeo, diseño gráfico y posproducción.
- Desarrollo de experiencias interactivas en AR y VR.
- Colaboración efectiva en equipos multidisciplinarios.
- Adaptabilidad para enfrentar desafíos técnicos.
- Habilidad para comunicar ideas técnicas de forma clara y concisa.

Software

- Motor gráfico Unity.
- Filmora, Camtasia Studio.
- SteamVR y Google Cardboard.
- Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Inkscape, Corel Draw.
- Lenguaje de programación C#.
- Vuforia Engine, ARFoundation.

Idiomas

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

Experiencia laboral

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

Mérida Yucatán, México | 18/03/2024 - 08/04/2024

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

Experiencia profesional

Universidad Tecnológica Metropolitana - Programador y diseñador UI.

Mérida Yucatán, México | 20/10/2022 - 14/04/2024

Proyectos:

- 1.- YucaPAWN (videojuego 2D de destreza).*
 - 2.- MayaGrama (videojuego educativo de memoria).*
 - 3.- NoTrash Adventure (videojuego 2D de plataformas).*
 - 4.- Magic Menu (aplicación AR interactiva sobre un menú de comida).*
 - 5.- Safari AR (aplicación AR interactiva y educativa sobre los animales).*
 - 6.- YucaTour VR (experiencia VR para fines turísticos).*
 - 7.- Balam Runner (videojuego 2D endless runner).*
- 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 responsable de delegar tareas.
 - Desarrollador de tiempo completo en Unity, para el desarrollo de aplicaciones y videojuegos en los proyectos.
 - Diseñador de interfaces de usuario y experiencia de usuario (UI/UX), creando entornos visuales intuitivos para mejorar la usabilidad y la experiencia del usuario.
 - Implementación de técnicas de optimización para un mejor rendimiento en múltiples dispositivos para mayor compatibilidad de software

Formación académica

Universidad Tecnológica Metropolitana, Mérida Yucatán, México | En curso

TSU en Entornos Virtuales y Negocios Digitales.

Preparatoria México, Mérida Yucatán, México | 07/2020

Certificado de bachillerato.