



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
- 🌐 <https://gasparvaldez.github.io/PortfolioGasparValdez/>

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.

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).

Acceder a mi portafolio



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 plataformero 2D como proyecto.
- 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.

Mérida Yucatán, México | 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 profesional

Universidad Tecnológica Metropolitana - Programador y texturizado 3D.

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

Proyectos:

- 1.- *YucaPAWN* (videojuego 2D de destreza).
 - 2.- *MayaGramma* (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).
 - 8.- *El Último Piso* (videojuego 3D de terror).
- 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.
 - Implementación de técnicas de optimización para un mejor rendimiento en múltiples dispositivos para mayor compatibilidad de software, al igual que creador de texturas para modelos 3D.

Formación académica

Universidad Tecnológica Metropolitana, Mérida Yucatán, México | En curso

Ingeniería en Entornos Virtuales y Negocios Digitales.

Universidad Tecnológica Metropolitana, Mérida Yucatán, México | 11/2024

Técnico Superior Universitario en Entornos Virtuales y Negocios Digitales.

Preparatoria México, Mérida Yucatán, México | 07/2020

Certificado de bachillerato.