



Gaspar Humberto Valdez Avila

Técnico Superior Universitario en Entornos Virtuales y Negocios Digitales, con habilidades especializadas en la creación de videojuegos, tanto de experiencias 2D como 3D, así como en el desarrollo de aplicaciones de Realidad Aumentada (AR), Realidad Virtual (VR) y Metaversos. Con experiencia como productor audiovisual, 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 video, texturizado 3D y posproducción.
- Desarrollo de experiencias interactivas en 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.
- Filmore, After Effects, Premiere Pro, Camtasia Studio.
- Spatial, SteamVR, Google Cardboard.
- Photoshop, Illustrator, Inkscape, Corel Draw, Substance Painter.
- Paquetería Microsoft Office.
- 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.

Marco Virtual MX - Programador para el desarrollo de Metaversos

Mérida Yucatán, México | 02/05/2024 - 09/08/2024

- Desarrollo de mecánicas e interacciones para los jugadores de los Metaversos.
- Configuración y mantenimiento del estado de los jugadores conectados en los Metaversos.
- Optimización y revisión de códigos de programación para un mejor rendimiento y funcionalidad en los navegadores donde se ejecuten los entornos.

Experiencia profesional

Universidad Tecnológica Metropolitana - Programador, Productor Audiovisual y Texturizado 3D.

Mérida Yucatán, México | 20/10/2022 - 13/11/2024

Proyectos:

- YucaPAWN* (videojuego 2D de destreza).
 - MayaGram* (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).
 - 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 responsable de delegar tareas.
 - Desarrollador de tiempo completo en Unity, para el desarrollo de aplicaciones y videojuegos en los proyectos.
 - Editor de video para la creación de elementos gráficos y efectos visuales. Además de aplicar texturas creativas en modelos 3D.
 - 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

Ingeniería en Entornos Virtuales y Negocios Digitales.

Universidad Tecnológica Metropolitana, Mérida Yucatán, México | 15/12/2024

Técnico Superior Universitario en Entornos Virtuales y Negocios Digitales.

Preparatoria México, Mérida Yucatán, México | 07/2020