



# 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

- Calle 115 No. 769 158B Diagonal.  
Fracc. Los Héroes. Mérida Yucatán, México.
- 9992468034
- gasparvaldezavila@gmail.com
- <https://gasparvaldez.github.io/PortafolioGasparValdez/>

## 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.
- Filmsora, 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:

- *YucaPAWN* (videojuego 2D de destreza).
  - *MayaGramma* (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 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.*