

Ruben Severino

Game Developer/Technical Game Designer



Samurai 1360, La Florida,
Santiago, Region
Metropolitana, Chile



(56) 9 569 21 041



r.severino1993@gmail.com

in ruben-severino-h

Soy Ruben Severino, Diseñador de Juegos y Desarrollador de Gameplay con más de 8 años de experiencia en la industria indie de los videojuegos. Estoy especializado en diseño técnico de videojuegos, combinando pensamiento de diseño con implementación práctica en Unreal Engine 4 (Blueprints) y Unity.

Mi fortaleza está en conectar el diseño con los sistemas. He liderado la creación de mecánicas de juego, sistemas de cámara, narrativas ramificadas, marcos de interacción y experiencias optimizadas para dispositivos móviles y plataformas de PC. A lo largo de los años, he evolucionado desde prototipar mini-juegos en realidad aumentada y puzzles para móviles, hasta liderar el desarrollo completo de juegos 3D cinematográficos inspirados en Detroit: Become Human.

He trabajado en todas las etapas del desarrollo: desde la preproducción y la creación rápida de prototipos, hasta la construcción de versiones alfa jugables y el balance de mecánicas. Tengo habilidades destacadas para adaptar flujos de trabajo, diseñar con intención y crear sistemas escalables, inmersivos y técnicamente sólidos.

Herramientas clave: Unreal Engine 4 (Blueprints, Sequencer), Unity (AR Foundation), Photoshop, Trello.

Valoro los sistemas limpios, las mecánicas narrativas y la interacción cuidadosa con el jugador. Me apasiona construir experiencias de juego significativas a través de fundamentos técnicos sólidos y un diseño cohesivo.

Experiencia laboral

DESARROLLADOR Y DISEÑADOR DE VIDEOJUEGOS Y SISTEMAS INTERACTIVOS

Attmotion [Santiago, Chile]

Oct 2016 - Present

- Desarrollo y mejora continua de Solartopia, videojuego narrativo tipo puzzle con desplazamiento Point & Click, optimizando el sistema de navegación con A* y diseñando nuevos niveles y mecánicas.
- Implementación de la versión digital del juego de mesa Granjeros, orientado a capacitación y trabajo en equipo.
- Diseño y desarrollo de una película interactiva en Unreal Engine 4, integrando sistemas de decisiones, IA de NPCs y cinemáticas.
- Implementé un sistema que permite automatizar el desarrollo de novelas visuales desde Google Sheets, sin necesidad de programación.
- Integración de nuevos sistemas en Ren'Py: decisiones, inventarios, ciclos narrativos, etc.
- Implementación en UE4 de sistemas de IA de NPC, físicas de agua, mecánicas de combate y diseño de niveles 3D.
- Uso de herramientas de IA para crear contenido visual y narrativo.

DESARROLLADOR

Octopus SpA [Santiago, Chile]
2016

Ago, 2016 - Sep

- Apoyo en desarrollo y soporte técnico de sistemas.
- Documentación interna y colaboración en tareas de desarrollo de software.

Education

INGENIERÍA EN INFORMÁTICA DUOC UC, Santiago, Chile

2012 - 2016

Habilidades

- Unreal Engine 4 (Blueprints, AI, Cinemáticas)
- Blueprints
- Python (básico)
- Google App Script
- Diseño de puzzles
- Diseño de niveles 3D
- Sistemas de navegación (A*)
- Aplicaciones móviles
- Diseño de sistemas.
- Dirección de proyectos.

Idiomas

Español: Nativo

Inglés: Intermedio. B2 Lectura, A2/B1 Oral y escritura

Voluntariado

Asistente de Unidad

Asociación de Guías y Scouts de Chile, [Santiago, Chile]

Ago, 2023 - Present

- Encargado de unidad scout (15 a 17 años).
- Encargado de guiar, dirigir y desarrollar actividades para niños, niñas y jóvenes.

Coordinador distrital de rama pioneros, Distrito Bellavista.

Asociación de Guías y Scouts de Chile, [Santiago, Chile]

Mar, 2025 - Present

- Encargado distrital de la rama de pioneros, compuesta por jóvenes de 15 a 17 años.
- Planificación de actividades formativas, liderazgo juvenil y coordinación entre equipos de adultos voluntarios, encargados de la rama de pioneros en los distintos grupos que forman el distrito Bellavista.

Intereses

Videojuegos narrativos y educativos

Simulación interactiva / VR / EdTech

Automatización narrativa y herramientas de autor

IA creativa y tecnología aplicada al storytelling

Experiencias inmersivas y diseño de UX lúdico