



THOMAS HEIM ROJAS



THOMASHEIMROJAS@GMAIL.COM



+56 9 6706 2967



LINKEDIN.COM/IN/THOMASHEIMROJAS



WWW.THOMASHEIMDESIGN.COM

MANEJO DE IDIOMAS

ESPAÑOL

HABLA: AVANZADO

LECTURA: AVANZADO

INGLÉS

HABLA: MEDIO

LECTURA: AVANZADO

COMPETENCIAS

CODIGO

HTML/CSS: AVANZADO

JAVASCRIPT: BÁSICO

DISEÑO

ADOBE XD/FIGMA: MEDIO

ADOBE PHOTOSHOP: AVANZADO

ADOBE ILLUSTRATOR: AVANZADO

ADOBE INDESIGN: MEDIO

ADOBE AFTER EFFECTS: MEDIO

GESTIÓN

TRELLO: BÁSICO

SOBRE MÍ

MI NOMBRE ES THOMAS HEIM, DISEÑADOR EGRESADO DE LA UNIVERSIDAD DE VALPARAÍSO, CON 4 AÑOS DE EXPERIENCIA EN DESARROLLO DE SOFTWARE Y CONOCIMIENTOS EN DISEÑO UX/UI, Y DISEÑO GRÁFICO, CON UN ENFOQUE DIRIGIDO HACIA EL DISEÑO DE JUEGOS Y LAS EXPERIENCIAS INTERACTIVAS, Y UN INTERES EN EL APRENDIZAJE Y DESARROLLO CONSTANTE DE NUEVAS

EXPERIENCIA LABORAL

2015 / IDK GAMES - GAME DESIGNER, DISEÑADOR UI, DISEÑADOR GRAFICO

MI RESPONSABILIDAD ERA LA DE DISEÑAR LAS MECANICAS, LOOK AND FEEL Y OTROS ASPECTOS DE JUEGO, ADEMÁS DE LA DOCUMENTACIÓN DE LOS MISMOS PARA PODER SER TRASPASADOS A LAS DISTINTAS ÁREAS DE DESARROLLO DEL JUEGO. LIDERE EQUIPOS DE DESARROLLO CONFORMADOS POR DISEÑADORES, PROGRAMADORES Y ARTISTAS, FUNCIONANDO COMO MEDIADOR ENTRE LAS DISTINTAS DISCIPLINAS.

SI BIEN MI ROL PRINCIPAL FUE EL DE GAME DESIGNER, AL SER UNA EMPRESA START-UP PEQUEÑA, TUVE QUE CUMPLIR CON VARIOS ROLES SEGUN INDICARA LA NECESIDAD, PRINCIPALMENTE EL DE DISEÑADOR UI, EN LA CREACION DE INTERFACES PARA ALGUNOS DE LOS PROTOTIPOS, Y DISEÑADOR GRÁFICO, EN EL REDISEÑO DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE LA EMPRESA.

2016 / NIEBLA GAMES - GAME DESIGN Y DISEÑO DE PREPrensa DIGITAL

TRABAJÉ CON EL EQUIPO DE DESARROLLO DEL ESTUDIO COMO APOYO DEL LEAD GAME DESIGNER EN LA CREACIÓN DE PROTOTIPOS PRINCIPALMENTE EN EL DISEÑO DE ELEMENTOS LIGADOS A LAS MECANICAS Y JUGABILIDAD. ADEMÁS DE LIDERAR EL PROCESO DE DISEÑO GRÁFICO DE SUS PROYECTOS EN JUEGOS DE MESA, EN CONJUNTO CON DISTINTAS EDITORIALES E IMPRENTAS INTERNACIONALES.

- DESARROLLO DEL PRIMER PROTOTIPO DIGITAL PARA EL PROYECTO "CAUSA: VOCES DEL OCASO"
- DISEÑO DE PREPrensa DIGITAL PARA EL JUEGO DE MESA "CARETA: UN JUEGO DE SUMAS, RESTAS Y ARTIMAÑAS", EN CONJUNTO CON LA EDITORIAL LUDOÍSMO E IMPRENTAS INTERNACIONALES.

EDUCACIÓN

SUPERIOR

2018 // LICENCIATURA EN DISEÑO, UNIVERSIDAD DE VALPARAÍSO

2013 - 2019 // TÍTULO PROFESIONAL - DISEÑADOR, UNIVERSIDAD DE VALPARAÍSO

- TITULADO CON HONORES
- PREMIO CARRERA DE DISEÑO GENERACION 2DO SEMESTRE 2018 AL MEJOR EXAMEN DE TÍTULO

CAPACITACIONES TÉCNICAS

2020 // DISEÑO UX/UI - PROGRAMA SENCE TALENTO DIGITAL PARA CHILE (EN PROCESO)

CERTIFICACIONES Y CURSOS ADICIONALES

2018// BECOME A UX DESIGNER FROM SCRATCH - INTERACTION DESIGN FOUNDATION

HABILIDADES PERSONALES

PERSISTENCIA

TERMINA CADA PROYECTO QUE EMPIEZA. COMPLETA CADA OBJETIVO QUE SE LE IMPONE.

COMUNICACIÓN

CAPAZ DE TANTO DAR COMO RECIBIR CRITICAS Y OPINIONES. LLEVA CADA PROYECTO A SU MAXIMO POTENCIAL.

TRABAJO EN EQUIPO

CAPAZ DE TRABAJAR, COORDINARSE Y ADAPTARSE A EQUIPOS MULTIDISCIPLINARIO SIEMPRE BUSCA MANTENER UN AMBIENTE ALEGRE DENTRO DEL EQUIPO Y REDUCIR LOS NIVELES DE ESTRÉS.

INTERÉS POR APRENDER Y DESARROLLARSE

SIEMPRE ABIERTO A APRENDER NUEVAS TÉCNICAS O HABILIDADES, VE CADA TRABAJO COMO UNA OPORTUNIDAD PARA ADQUIRIR NUEVOS CONOCIMIENTOS

HOBBIES Y ACTIVIDADES

BOXEO

VIDEOJUEGOS

JUEGOS DE TABLERO Y DE CARTAS