



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

MIRO: MEDIO

SOBRE MÍ

DISEÑADOR UX/UI, RECIENTEMENTE TITULADO, BUSCO DESARROLLAR LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS RECIENTEMENTE EN EL PROGRAMA TALENTO DIGITAL DE SENCE. HE LLEVADO A CABO PROYECTOS DESDE LA FASE DE RESEARCH HASTA PROTOTIPO Y USER TESTING DENTRO DE LOS MARCOS DE TIEMPO ESTIPULADOS. ANTERIORMENTE HE TRABAJADO EN EMPRESAS RELACIONADAS CON EL RUBRO DE SOFTWARE DESEMPEÑANDOME COMO DISEÑADOR GRAFICO Y GAME DESIGNER

EDUCACIÓN

SUPERIOR

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

- TITULADO CON HONORES

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

2018 // LICENCIATURA EN DISEÑO, UNIVERSIDAD DE VALPARAÍSO

CAPACITACIONES TÉCNICAS

2020 // DISEÑO UX/UI - PROGRAMA TALENTO DIGITAL, EJECUTADO EN CONJUNTO CON LA CAMARA DE COMERCIO DE SANTIAGO Y LA ACADEMIA DESAFÍO LATAM

CERTIFICACIONES Y CURSOS ADICIONALES

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

2011// CERTIFICACIÓN ENGLISH PET B2 - UNIVERSIDAD DE CAMBRIDGE

EXPERIENCIA LABORAL

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.

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 AREAS 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.

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

ILUSTRACIÓN