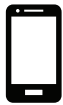




## THOMAS HEIM ROJAS



THOMASHEIMROJAS@GMAIL.COM



+56 9 6706 2967



LINKEDIN.COM/IN/THOMASHEIMROJAS



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. TENGO CONOCIMIENTO EN METODOLOGÍAS ÁGILES, ESPECIFICAMENTE SCRUM, Y 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

2019 // TÍTULO 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

2020 // GESTIÓN DE PROYECTOS CON METODOLOGÍAS ÁGILES ED 8 - SENCE

2020// BECOME A UX DESIGNER FROM SCRATCH - INTERACTION DESIGN FOUNDATION

## 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. ADEMAS DE LIDERAR EL PROCESO DE DISEÑO GRÁFICO DE SUS PROYECTOS EN JUEGOS DE MESA, EN CONJUNTO CON DISTINTAS EDITORIALES E IMPRENTAS INTERNACIONALES.

- DESARROLLO DE MECÁNICAS Y ELEMENTOS DE GAMEPLAY PARA EL PRIMER PROTOTIPO DIGITAL DEL PROYECTO "CAUSA: VOCES DEL OCASO"
- DISEÑO DE ELEMENTOS GRÁFICOS (PACKAGING, MANUALES, DORSOS Y FONDOS DE CARTAS, FICHAS) PARA EL JUEGO DE MESA "CARETA", EN CONJUNTO CON LA EDITORIAL LUDOÍSMO Y OTRAS 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, ADEMAS 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.

ADEMÁS TRABAJE COMO DISEÑADOR DE INTERFACES EN ALGUNOS DE LOS PROTOTIPOS, TRABAJANDO DE CERCA CON EL DEPARTAMENTO DE ARTE CON EL FIN DE LOGRAR INTERFACES COHERENTES CON EL MUNDO PRESENTADO POR EL EQUIPO DE ARTE.

## HABILIDADES PERSONALES

### COMUNICACIÓN

CAPAZ DE DAR CRITICAS CONSTRUCTIVAS PARA AYUDAR AVANZAR PROYECTOS CUANDO ES NECESARIO, Y DE RECIBIR Y UTILIZAR LAS CRITICAS COMO MEDIO DE CRECIMIENTO PROFESIONAL

### TRABAJO EN EQUIPO

SOY UNA PERSONA ACOSTUMBRADA AL TRABAJO EN EQUIPOS MULTIDISCIPLINARIOS, SIEMPRE TRATANDO DE SER UN ASSET DESDE MI PROPIA EXPERTISE, Y DE APRENDER DE LAS EXPERIENCIAS DE LOS DEMAS PARA PODER ENTENDER Y CONECTAR CON SU PUNTO DE VISTA

### INTERÉS POR APRENDER Y DESARROLLARSE

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

## HOBBIES Y ACTIVIDADES

### BOXEO

### VIDEOJUEGOS

### JUEGOS DE TABLERO Y DE CARTAS

### ILUSTRACIÓN