



Matías Yáñez Pohl

INGENIERO EN EJECUCIÓN INFORMÁTICA

Perfil

Ingeniero informático apasionado por los juegos y educación. Profesional con capacidad para comunicar ideas de manera oral y escrita con claridad, metódico, creativo, autónomo, orientado al logro de resultados. Interés por desempeñarme en gestión de operaciones.

Experiencia Laboral

Ingeniero, Kimün Austral, Temuco

FEBRERO 2021 — HASTA LA FECHA

Emprendimiento que busca posicionarse como Centro de Innovación Educativa en la ciudad de Temuco, diseñando experiencias educativas memorables para enfrentar y resolver los problemas del Siglo XXI. www.kimunaustral.cl.

Asesor técnico, Instituto de Informática Educativa UFRO, Temuco

ENERO 2020 — FEBRERO 2020

Proyecto MINEDUC que busca fortalecer la especialidad de programación de los Liceos Técnico-Profesionales (TP) de Chile. El proyecto cuenta con los siguientes hitos:

1. **Revisión documental** que identifica las tendencias del sector productivo, mercado laboral, competencias, certificaciones y propuestas formativas tanto nacionales como internacionales.
2. **Propuesta de modernización** que incluye el análisis de competencias críticas, plan de estudio y desarrollo de propuesta general.
3. Líder de equipo en el desarrollo de **maletín didáctico**, que incluye el desarrollo de guías, presentaciones, videos, recursos educativos y secuencia de actividades para docentes y estudiantes.
4. Desarrollo de **plan de formación docente** para la correcta implementación de plan de estudios modernizado.
5. **Transferencia e implementación** del maletín didáctico en docentes TP.
6. Trabajo con **Mesa Técnica y Pedagógica** para la validación de los avances del proyecto.

Game Designer, Electe, Temuco

OCTUBRE 2019 — NOVIEMBRE 2019

Desarrollo mecánicas, dinámicas y estéticas (MDA *Framework*) de juego de mesa que fomenta la **formación ciudadana** en alumnos de 3° y 4° Medio. [Link noticia](#).

Ingeniero Informático, CARDP, Pabellón el Amor de Chile, Temuco

MARZO 2018 — SEPTIEMBRE 2018

Encargado de **tecnologías de la información y comunicación**, redes sociales y colaborativas dentro del área de relaciones con el entorno y otras que correspondan al giro del empleador.

Cofundador, Paperseed, Viña del Mar

MAYO 2017 — DICIEMBRE 2019

Diseño y desarrollo de **videojuegos**, experiencias **VR/AR** usando Unity. Último juego lanzado en Android: **Astro Kitty**.

Detalles

966020096

matipohl@gmail.com

Habilidades

Gestión de equipos

Metodologías de desarrollo ágil

Metodologías activas del aprendizaje

Gamificación, Game based learning, Serious Games

TIC para el aprendizaje

Desarrollo de videojuegos

Java

Bases de Datos

Desarrollo WEB

Pasatiempos

Programación de videojuegos y jugar tenis.

Educación

Ingeniero en ejecución informática, Universidad Técnica Federico Santa María, Valparaíso

NOVIEMBRE 2009 – OCTUBRE 2019

Titulado con distinción máxima en memoria llamada: "DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGO HIPER-CASUAL EN UNITY PARA LA PLATAFORMA ANDROID"

Dentro del amplio abanico de juegos móviles, un género se ha apoderado de los rankings de descargas con una alta tasa de crecimiento: los juegos hiper-casuales. Estudios demográficos y de comportamiento de los jugadores explican por qué estos juegos de mecánicas sencillas y jugabilidad instantánea, han sido un éxito estos últimos años. Este trabajo busca diseñar y desarrollar un videojuego hiper-casual para dispositivos móviles usando el software Unity, con un equipo multidisciplinario y utilizando una metodología ágil.

Actividades extracurriculares

Asesor científico, PAR Explora, Temuco

SEPTIEMBRE 2020 – DICIEMBRE 2020

Explora La Araucanía busca fomentar la divulgación y valoración de las ciencias y tecnologías a nivel regional, realizando diferentes actividades gratuitas para público escolar y general. En ese contexto, se participa como asesor científico para la academia del Liceo Municipal Gregorio Urrutia de Galvarino.

Profesor de Matemáticas, Liceo Eduardo de la Barra, Valparaíso

ABRIL 2017 – NOVIEMBRE 2017

Proyecto de nivelación para obtención del 4to medio laboral desarrollado en el liceo Eduardo de la Barra, Valparaíso.

Profesor de videojuegos, Preuniversitario UTFSM, Valparaíso

NOVIEMBRE 2017 – DICIEMBRE 2017

Profesor del módulo "Taller de creación de videojuegos" para alumnos de 3° y 4° Medio.

Profesor Ofimática, Departamento Informática UTFSM, Valparaíso

MAYO 2010 – OCTUBRE 2010

El plan de responsabilidad social del departamento de informática, elaboró un proyecto para enseñar herramientas tecnológicas a los miembros de la organización Líderes con Mil capacidades.

Cursos

Full Stack Java Trainee, Talento digital para Chile

MARZO 2021 – HASTA LA FECHA

Aprendizaje Basado en Proyectos, Fundación Telefónica

NOVIEMBRE 2019 – DICIEMBRE 2019

Scratch y AppInventor: programación por Bloques, Fundación Telefónica

NOVIEMBRE 2019 – DICIEMBRE 2019

Transformación digital de las aulas en Chile, Fundación Telefónica

NOVIEMBRE 2019 – NOVIEMBRE 2019

Referencias

Pablo Fuentes desde Instituto de Informática Educativa

pablo.fuentes@iie.cl

Mauricio Dieguéz desde DCI Universidad de la Frontera

mauricio.dieguez@ufrontera.cl

Samuel Sepúlveda desde DCI Universidad de la Frontera

samuel.sepulveda@ufrontera.cl

Mauricio Oporto desde CARDP, Pabellón el Amor de Chile

moporto@cdaraucania.cl