

MG. MATÍAS YÁÑEZ POHL

Actualmente buscando trabajo como Analista de Datos

Ingeniero analista de datos para la Universidad de La Frontera, con experiencia en educación y evaluación de impacto. He aplicado la analítica de aprendizaje para obtener insights que optimicen los procesos educativos. En mi tesis de Magíster, desarrollé un marco metodológico para evaluar la Transformación Digital en Educación Superior, utilizando indicadores basados en huellas digitales de sistemas de información. Manejo herramientas como Rstudio y Looker Studio para análisis y visualización de datos.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

2021
|
2024

Ingeniero analista de datos

Universidad de La Frontera

Temuco, Chile

- Diseñé e implementé instrumentos de evaluación para medir competencias digitales docentes.
- Colaboré en la evaluación del impacto de Proyectos de Innovación Docente e iniciativas alineadas con el Modelo Educativo Institucional que dependen de la Coordinación de Desarrollo de la Docencia.
- Realicé procesos completos de extracción, transformación y carga (ETL) de datos para análisis estadísticos avanzados.
- Desarrollé análisis estadísticos en RStudio para los informes de evaluación de impacto.
- Creé dashboards interactivos en Looker Studio, proporcionando visualizaciones personalizadas para diversas unidades, optimizando la toma de decisiones estratégicas.

2020
|
2021

Líder técnico

Instituto de Informática Educativa

Temuco, Chile

- Lideré un equipo técnico multidisciplinario para la creación del “Maletín Didáctico”, que incluye guías, actividades interactivas y presentaciones innovadoras.
- Coordiné con la Mesa Técnica y Pedagógica para garantizar la alineación del proyecto con los objetivos educativos nacionales.
- Investigué competencias clave, certificaciones y tendencias del sector productivo para modernizar la especialidad de Programación en los liceos Técnico-Profesionales (TP) de Chile.
- Diseñé y desarrollé un plan de estudios actualizado, alineado con estándares internacionales y las necesidades del mercado laboral.
- Diseñé e implementé un plan de formación docente para asegurar la correcta aplicación del plan de estudios modernizado.
- Transferí el proyecto a más de 100 docentes, promoviendo prácticas innovadoras en la enseñanza de programación.



INFORMACIÓN DE CONTACTO

✉ matias.yanez@ufrontera.cl

in [linkedin.com/in/matiasyp/](https://www.linkedin.com/in/matiasyp/)

☎ +56 966020096

Este resumen fue desarrollado con el paquete de R **pagedown**.

Última actualización 2024-11-23.

2017
|
2019

Game Designer

Paperseed

📍 Viña del Mar, Chile

- Lideré equipos multidisciplinarios en la creación y ejecución de videojuegos hipercasuales para Android, optimizando la experiencia del usuario mediante análisis de datos.
- Diseñé y desarrollé videojuegos y experiencias inmersivas en VR/AR utilizando Unity, aplicando metodologías ágiles como Scrum y Kanban.
- Publicación y comercialización de videojuegos en tiendas de aplicaciones, logrando posicionamiento en nichos específicos del mercado móvil.



EXPERIENCIA EN DOCENCIA

2023

Pruebas de software.

📍 Universidad de La Frontera

Docente asistente de la asignatura ICC-735 enfocada en conceptos, métodos y técnicas utilizadas para garantizar la calidad del software.

2024

De la Idea al Juego: Taller de Creación de Videojuegos.

📍 Universidad de La Frontera

Docente responsable del electivo ICC-165, orientado al diseño, producción y pre-producción de videojuegos.

2024

Acceso a datos

📍 Universidad de La Frontera

Docente responsable de la asignatura ICC-704, centrada en scripting de SQL, integrando teoría y práctica en el manejo de sistemas de gestión de bases de datos.



FORMACIÓN

2024

Universidad de La Frontera

Magíster en Ingeniería Informática

📍 Temuco, Chile

Titulado con distinción máxima con la tesis "Indicadores observables para la evaluación de la Transformación Digital en Educación Superior".

2017

Universidad Técnica Federico Santa María

Ingeniero en Ejecución Informática

📍 Valparaíso, Chile

Titulado con distinción máxima con la memoria "Diseño y desarrollo de videojuego hiper-casual en Unity para la plataforma Android".



PROYECTOS

2023

EXT23-0012 Inteligencia Artificial en el aula: De la definición a la acción.

Proyecto de Vinculación con el Medio

2022 ● **DID22-0021 Detección y evaluación de perfiles competenciales en la formación psicológica mediante la gamificación.**

Proyecto de Innovación Docente

2023 ● **EXT21-0038 Hacia un nuevo enfoque en la Enseñanza de las Ciencias en contexto remoto. Integración entre las metodologías lúdica e indagatoria.**

Proyecto de Vinculación con el Medio



PUBLICACIONES Y CONGRESOS

2024 ● **Observable indicators for assessing digital transformation in higher education.**
Developments and Advances in Defense and Security, MICRADS 2024. Springer. To appear.
Presentación en *International Conference on Information Technology & Systems*.

Yañez-Pohl, M. and Cares, C.

2023 ● **Ejes y oportunidades en la medición de la transformación digital en educación superior.**
Jornadas Chilenas de la Computación.
Presentación en Encuentro de Tesistas de la Jornadas Chilenas de la Computación.

Yañez-Pohl, M. and Cares, C.

2022 ● **Videojuegos al aula: Experiencia de integración, entre gamificación y metodología indagatoria.**
ISBN 978-956-236-416-4
Osses Bustingorry, S., Iturriaga Niemann, A., Alvarez Gómez, P., Yañez Pohl, M., Abarzúa Charnay, I., & Berckhoff Vásquez, C.



CURSOS

2023 ● **Diplomado de Investigación Formativa**
Universidad de La Frontera

2021 ● **Data Analyst with R**
Datacamp

2021 ● **Full Stack Java Trainee**
Talento Digital para Chile