

Juan Leopoldo Sanguin Victorica

San Juan, Argentina | +54 9 264 6622007 | leopoldo230791@gmail.com

LinkedIn: linkedin.com/in/juan-leopoldo-sanguin-victorica-0a4022bb/ | Portfolio: soyleo.github.io/Portfolio/

RESUMEN PROFESIONAL

Diseñador de Juegos Senior y Project Lead con más de 7 años de experiencia en la industria de videojuegos móviles y sociales. Experto en diseño de sistemas, balance de economía y Live Ops. Capacidad demostrada para liderar equipos multidisciplinarios para clientes de alto perfil como Disney, Hutch y Kongregate.

EXPERIENCIA LABORAL

Senior Game Designer & Project Lead

2023 – 2025

Trick Studio

- Liderazgo en diseño y producción para títulos internacionales como **Maleficent Free Fall (Disney)** y **Matchcreek Motors (Hutch)**.
- Logro de un **incremento del 300% en ingresos (3x Revenue)** en 6 meses para Maleficent Free Fall mediante el rebalanceo de la economía y la optimización de la dificultad de niveles.
- Gestión de un equipo de 5 Diseñadores de Niveles, asegurando la calidad y consistencia en los flujos de contenido.
- Responsable del cierre de proyecto (ramp-down) y mantenimiento de comunidad para **Spellstone (Kongregate)**.

Game Designer

2021 – 2023

Dedalord Games

- Diseño de mecánicas principales y sistemas de progresión para múltiples títulos móviles.
- Iteración de bucles de juego (gameplay loops) basados en el análisis de datos de jugadores y KPIs para mejorar la retención a largo plazo.

Game Designer

2017 – 2021

Tartas Games

- Diseño de niveles y mecánicas de combate principales para el título **Peleadoras**.
- Creación de Documentos de Diseño (GDD) exhaustivos y balanceo de curvas de dificultad.

PROYECTOS CLAVE DE DISEÑO

Maleficent Free Fall (Disney / Trick Studio):

Rediseño de Sistemas y Economía. Enfoque en la monetización de contenido avanzado y rebalanceo de picos de dificultad para reducir el abandono de usuarios (churn).

WebPets (Independiente):

Diseño de Sistema de Combate. Desarrollo de la lógica de combate multijugador en tiempo real, centrado en el balance de estadísticas de personajes y mecánicas elementales.

Matchcreek Motors (Hutch / Trick Studio):

Liderazgo de Diseño de Niveles. Supervisión de la creación de pistas de carrera y puertas de progresión para una audiencia mid-core.

HABILIDADES TÉCNICAS

Core: Diseño de Sistemas, Balance de Economía, Live Ops, Diseño de Niveles, Redacción de GDD, Análisis de KPIs.

Herramientas: Unity 3D, Jira, Confluence, Excel Avanzado/Google Sheets (Balancing), Git, SVN.