

**NIVEL DESARROLLO:**

Entry - Junior / Independiente

**PREFERENCIAS DE POSICIÓN:**

Diseñador de juego  
 Diseñador narrativo / Escritor  
 Concept  
 Diseñador de niveles  
 Diseñador de UI/UX  
 Artista Junior

**PREFERENCIAS DE CATEGORÍA:**

Diseño de juego  
 Diseño de nivel  
 Diseño Narrativo  
 Diseño de puzzles  
 UI/UX Diseño/Arte/Programación  
 Sonido/Música Diseño/Desarrollo  
 Boceto/Dibujo de concepto  
 Documentación

**HERRAMIENTAS/CONOCIMIENTOS MÁS FRECUENTES (1-5):**

2D (4): Photoshop, Illustrator  
3D (3): Blender, 3dmax, Rhinoceros +  
 Grasshopper  
PROGRAMACIÓN (2): UE Blueprints, HTML-  
 CSS, Markdown, C, Python  
MOTORES (3): Unreal Engine, AGS  
AUDIO (4): Protools, Studio One, Reason,  
 Audition, Sequoia  
DOCUMENTOS (4): Office, Google-Jira-Trello-  
 Slack, yEd-XMind  
FOTOGRAFÍA/VIDEO  
INFORMÁTICA

**CAPACITACIÓN:**

**Virtual Design** - IED (Istituto Europeo di Design)  
**Sound Technology** - IPAC (Instituto Profesional de las Artes de la Comunicación)  
**Fab Academy** (*Principles and Applications of Digital Fabrication*) - FAB FOUNDATION / CBA-MIT  
**Videogame creation with Unreal Engine** (x2) - Comunidad de Madrid

**PROYECTOS:****2WAYBACKDOOR (AGS)** ([web link](#))

Guión literario  
 Bocetos (manuales y digitales)  
 Animación 2D  
 Creación de niveles (en el motor)  
 Movimiento de personaje

**WHERE'S THE PARADISE? (AGS)** ([web link](#))

Documento de Diseño del juego (GDD)  
 Guión literario (2 episodios)  
 Descripción de personajes  
 Diálogo  
 Storyboard  
 Diagramas (trama, objetivos, niveles, personajes)  
 Bocetos (personajes, 25 / entornos, 40)  
 Animación 2D  
 Creación de niveles (en el motor, 13)  
 Movimiento de personajes en/entre niveles  
 Programación (niveles, puntos de acceso, objetos, diálogo)

**WELCOME TO MYST MOUNTAIN (UE4)** ([web link](#))

Guión técnico (juego, textos)  
 Diagramas (trama, objetivos, niveles)  
 Bocetos (entornos, interfaz)  
 Recursos (gestión de assets)  
 Niveles (en el motor, 5 / landscape-foliage)  
 UI/UX (menús, HUD)  
 Programación con Blueprints (objetos, triggers, UI, mensajes, niveles, game instance)

**GRAFFO-WAR (UE5)** ([web link](#))

Guión técnico (juego, textos)  
 Diagramas (niveles, blueprints, desarrollo, objetos, animaciones, hotspots, eventos, acciones)  
 Bocetos (entornos, interfaz)  
 Recursos (gestión de assets)  
 Niveles (en el motor, 3 / landscape-foliage)  
 UI/UX (menús, HUD)  
 Programación con Blueprints (objetos, triggers, UI, mensajes, utilidades, puzzles, personajes, inteligencia artificial, animación, niveles, game instance)

Apreciado Departamento de Recursos Humanos,

Agradezco de antemano que se tomen el tiempo de leer mi carta, que haré lo más práctica posible. Mi nombre es **Edu Segovia** y pretendo **comenzar** mi carrera en el sector del videojuego.

### Mi perfil formativo y profesional

Defino mi ámbito de acción e interés en base a estas referencias formativas y profesionales (entre otras):

- Estudios de carrera en **Diseño** orientados a la animación y a los videojuegos.
- Estudios de carrera en **Sonido** y aplicaciones del Audio digital.
- Estudios de máster en **Fabricación Digital**, integrando diseño/creación de objetos con programación e interacción.
- Estudios de formación y experiencia profesional en **Hardware, Software y Redes**.
- Estudios de formación en Creación de videojuegos con **Unreal Engine**.
- He adquirido experiencia profesional durante más de **15 años** (entidades técnicas, universitarias y culturales)

Tengo claro que quiero dedicarme a lo que me gusta. Por eso, **estoy re-orientando mi carrera** desde mis antecedentes artísticos y tecnológicos hacia el ámbito del videojuego, confiando en que estas bases me permitirán dar **buenísimos e interesantes resultados** una vez que haya conseguido entrar en la cadena productiva.

Llevo un tiempo dedicándome a **mis propios proyectos** de videojuego de forma independiente, en solitario, y a la vez tratando de conseguir un puesto de trabajo en el sector. Sin embargo, debido a mi **falta de experiencia laboral en la industria**, estoy en una **posición de entrada** para la que no hay suficientes oportunidades para el testeo y entrenamiento.

### La industria del videojuego

La falta de experiencia no despierta la atención de un equipo en plena producción, si una nueva incorporación puede suponer un lastre. En otros casos, tal vez sí interesa que aparezca **personal sin experiencia** que igualmente se sienta **sumamente motivado**, fresco de ideas y energía, abierto a aprender y crecer, con perspectivas de reiterar para alcanzar mejores estándares y resultados (caso con el que me identifico). En tal caso, soy el primer voluntario (ipso-facto).

Encontrar un trabajo en el sector del videojuego es un reto que sólo se enfrenta sin descanso si se está seguro de querer dedicarse a la creación de videojuegos (en alguna de sus maneras). Y en eso trabajo. Itero constantemente en comprender y aprender lo necesario para ser un **candidato ideal o de interés**.

Tratando de auto-evaluar mi perfil comparé mis intereses, conocimientos y experiencia en videojuegos con las tareas de los roles de esta industria, y concluí en que tengo mayor actividad o experiencia en torno a **Game Design, Narrative Design, Concept, UX, Sound Design**, aunque esto no apaga otros intereses como la Programación o la Producción.

La razón por la que busco trabajar con videojuegos es porque soy un apasionado de la narrativa, de la aventura y de las historias, en general. **Quiero crear historias interactivas**. También me encantan las simulaciones, las mecánicas, la habilidad y los puzzles.

### Mi perfil personal

- Me interesa la tecnología como conjunto de herramientas diseñadas para alcanzar un fin.
- Me interesan las artes, la expresión y la comunicación, que considero bases primordiales de nuestras sociedades.
- Me interesa estar en el punto creativo de estas ideas por su valor en la Investigación, desde donde decido y actúo.
- Aprendo y avanzo tanto en equipo como de manera autodidacta.
- Produzco Música de forma independiente.
- Hago fotografía, video, dibujo, escritura y artesanía (¡y videojuegos!)
- Soy ordenado, atento y meticuloso, y trabajo incansablemente para/hasta conseguir mis objetivos.
- Busco la comunicación, la inspiración y la inmersión, la funcionalidad, la sutileza y la mejora, o la estética y el placer.
- Soy una persona respetuosa, con educación y con criterio propio.

---

### Síntesis de mi carta de presentación

- 1) **Entrar en la industria** de los videojuegos es mi objetivo; actualmente estoy en el *entry level*.
- 2) Tengo un **background** de diseño, sonido e informática, y experiencia de años en instituciones.
- 3) Invento y produzco **mis proyectos** de forma independiente, de donde obtengo mi experiencia.
- 4) Aprovecho cualquier **formación en videojuegos**, como cursos de Unreal Engine.
- 5) Estudio los videojuegos y **me involucro por gusto**. Me encanta la producción de videojuegos.

Si están considerando incorporar a una persona que pueda gozar de un leve margen de aprendizaje en el que dar apoyo mientras demuestra sus habilidades y aporta todo el rendimiento posible, no duden en ponerse en contacto conmigo.

Gracias por su atención.

Edu Segovia (Mr.E)  
<https://edusegovia.com/>  
[contact@edusegovia.com](mailto:contact@edusegovia.com)

