

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)