



HEINZ DUBOIS VERA

Nacionalidad: Peruano Nacimiento: 21 Nov 2001 Género: Masculino

Diseñador de videojuegos, de narrativa y productor que construye mundos y personajes que dejan una marca. Graduado de la carrera de Comunicación en la Universidad de Lima, donde fundé un círculo estudiantil dedicado al desarrollo de videojuegos y realicé un prototipo de videojuego como trabajo profesional. Me considero una persona analítica con habilidades de liderazgo, trabajo en equipo y gestión de proyectos, cuyo objetivo es difundir herramientas para los interesados en el aprendizaje del desarrollo de videojuegos.

CONTACTO

- +51 959 561 430
- heinzdubois@gmail.com
- linkedin.com/in/heinzdbv/
- heinzdbv.wixsite.com/compendio
- heinzdbv.itch.io
- beacons.ai/heinzdbv

HABILIDADES DIGITALES

Producción y Narrativa

Notion (Avanzado) | Discord (Avanzado) | Trello (Intermedio) | Twine (Intermedio)

Suite de Adobe

Photoshop (Avanzado) | Illustrator (Avanzado) | After Effects (Avanzado) | Premiere Pro (Avanzado)

Diseño 2D y 3D

Blender (Intermedio) | Wordpress (Avanzado) | Figma (Avanzado) | Mixamo | 3DSMax (Intermedio)

Programación

Unity / C# (Intermedio) | HTML and CSS (Intermedio) | Github / GitLab (Intermedio) | Unreal (Intermedio)

Microsoft Office

Microsoft Word | Microsoft Excel

Google Workspace

Google Documents (Avanzado) | Google Sheets (Avanzado)

Sonido

FMod (Intermedio) | Reaper (Intermedio)

Prompting

ChatGPT (Intermedio)

Post-Producción de Video

DaVinci Resolve (Intermedio)

HABILIDADES BLANDAS

- Liderazgo y colaboración en equipos de trabajo
- Pensamiento crítico y estratégico
- Creatividad e Innovación
- Resolución de conflictos

IDIOMAS

LENGUA MADRE: Español

INGLÉS (FCE Cambridge)

LISTENING B2 READING B2 WRITING B2
USE OF ENGLISH C1 SPEAKING B2

Levels: A1 and A2: Basic user; B1 and B2: Independent user; C1 and C2: Proficient user

ITALIANO (B1 Intermedio)

LISTENING B1 READING B1 WRITING B1
USE OF ENGLISH B1 SPEAKING B1

Levels: A1: Base; A2: Elementare; B1: Intermedio; B2: Superiore;
C1: Avanzato; C2: Avanzato - Paronanza

EDUCACIÓN PROFESIONAL

Bachiller de Comunicación

Especialidad de Videojuegos & Aplicaciones

Universidad de Lima [1 Abril 2019 – 12 Diciembre 2024]

Dirección: Av. Javier Prado Este 4600, Santiago de Surco, 15023 Lima (Peru) | Campo(s) de Estudio: Comunicación | Sitio Web: www.ulima.edu.pe/en | Grado final: Quinto Superior | Tesis: Videojuego Narrativo “Síntoma de Poder”. Creación de prototipo inicial

Logros:

- Complementar mis conocimientos en la especialidad con cursos de desarrollo de videojuegos y programación en la carrera de Ingeniería de Sistemas.
- Fundar un círculo dedicado al desarrollo de videojuegos. En él realicé sesiones, conseguí invitados y, sobretodo, realicé una Game Jam interna.

EXPERIENCIA LABORAL

Game Designer

Boomware Technologies [7 Agosto 2024 – Hoy]

Ciudad: Lima | País: Perú | Página Web: boomware.pe | Sector: Entretenimiento y tecnología

- Gestión de la organización y supervisión a través de Sprints semanales y milestones del equipo de trabajo del videojuego: Cinema Panic 3.
- Encargado del diseño y calibración de sistemas y mecánicas de juego para Cinema Panic 3.
- A cargo del mantenimiento de la base de datos en Notion del equipo de trabajo,

Logros:

- Creé una base de datos en Notion para el equipo, con el fin de que se organicen las tareas, se anote el feedback y se discrimine la importancia, urgencia y estado de las mismas. Esta, alienada bajo la metodología de la empresa.

Practicante de Comunicación

Laboratorio de aprendizaje de tecnologías de la información (ITLAB) en la Universidad de Lima [12 Junio 2023 – 30 Junio 2024]

Ciudad: Lima | País: Perú | Página Web: ulima.edu.pe/tags/it-lab | Sector: Educación y Tecnología.

- Diseño de material gráfico, así como audiovisual, destinado para uso interno y externo del laboratorio.
- Desarrollo de assets 2D, modelado y animación 3D, diseño de sistemas de UI e implementación de los mismos en el motor gráfico de Unity.

Logros:

- Creé una base de datos en Notion basada en SCRUM para la gestión y seguimiento de los proyectos de aplicaciones y videojuegos.
- Apoyé al laboratorio en el OPEN ULIMA 2023 y 2024 de la facultad de Ingeniería de Sistemas

Asistente de Productor Ejecutivo | Editor & Postproducer

Exocet Studios [1 Septiembre 2022 – 30 Junio 2023]

Ciudad: Lima | País: Perú | Sector: Arte, entretenimiento y recreación

- Proveer apoyo administrativo y organizacional durante la producción de contenido. Asistir al equipo técnico y al reparto de actores a desempeñar al facilitar la comunicación entre los miembros del rodaje.
- Realizar el corte fino, grueso y la postproducción de videos con el fin de lograr un producto que resalte a nivel rítmico, narrativo, musical y visual.

Logros:

- Realicé la Postproducción de un video-reel para el director chileno Rodrigo Igor. Hice uso de Adobe Premiere, After Effects y DaVinci Studio Resolve para las diferentes etapas de producción del mismo.

VOLUNTARIADOS

[2018]

Social Creativa

- Profesor de Inglés de un grupo de alumnos de varias edades entre 10 y 16 años.

[Abril 2023]

Yunza Games Festival

- Staff voluntario durante el desarrollo del evento.
- Me encargué de dirigir al resto de voluntarios.

[Mayo 2022 - Julio 2024]

Círculo de Videojuegos de la Universidad de Lima

- Coordinador / Alumno Encargado.
- Fundador del área de desarrollo de videojuegos.
- Organización y coordinación del grupo en torno a las actividades (Sesiones y dinámicas) y eventos (Game Jams, charlas con invitados, etc).

CURSOS

[2024]

CS50’S INTRODUCTION TO GAME DEVELOPMENT

- Curso en Harvard EdX

[2024]

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO NARRATIVO PARA VIDEOJUEGOS

- Curso en Domestika

[2024]

CURSO DE AGILE PROJECT MANAGEMENT

- Curso en <packt>

GAME JAMS

[11 Junio – 12 Junio 2024]

Lima Board Game Jam 2024

País: Perú (Presencial) | Website: igda.pe/eventos/lima-board-game-jam

- Participé como voluntario y apoyé tanto en la realización de las dinámicas y la preparación del evento.

[20 Octubre 2023 – 15 Junio 2024]

Game Jam+ 2023/2024

País: Brazil | Website: gamejamplus.com

- Participé con mi videojuego **Tom8-O**, ganador de las categorías “Best LATAM game”, “Best educational game” y “Fun for Thought”.

[15 Septiembre 2023 – 17 Septiembre 2023]

Quantum Game Jam 2023

País: Finlandia (Virtual) / Lima (Presencial) | Website: quantumgamejam.org

- Realicé una sede presencial en la Universidad de Lima, donde participaron presencialmente un grupo de 30 personas.

[11 Agosto – 13 Agosto 2023]

Women Game Jam 2023

País: Perú (Presencial) | Website: www.womengamejam.org

- Participé como voluntario y apoyé en la realización de dinámicas y la preparación del evento.

PROYECTOS

[Abril 2024 - Hoy]

Síntoma de Poder

Estado: En Desarrollo | Website: soleipdreams.itch.io/sntoma-de-poder | Roles: Game Designer, Productor, Director de Arte, UI & UX Designer, Programador y Narrative Designer |

- Realicé el diseño y la programación de herramientas que favorecieron el mantenimiento y la versatilidad de los sistemas de juego.
- Me encargué de diseñar, programar e implementar los sistemas de juego en el motor gráfico: Unity.
- Hice uso de la inteligencia artificial para agilizar procesos relacionados tanto con la programación como con el arte.

[Agosto 2024 - Hoy]

Cinema Panic 3

Estado: En Desarrollo | Roles: Game Designer | Estudio: Boomware Studios

- Desarrollé sistemas de juego como el de combo, decoraciones y niveles infinitos. Realicé wireframes y diseños preliminares para facilitar la comprensión de los mismos con el equipo.
- Me encargué de la planificación del sprint, la gestión de la base de datos y la planificación de las milestones para alinear al equipo en torno a objetivos plausibles.
- Supervisé el avance del juego, contribuyendo con retroalimentación necesaria para la corrección y calibración de varios aspectos del juego.

[Octubre 2023 - Junio 2024]

Tom8-0

Status: Demo released | Website: heinzdbv.itch.io/tom8-0 | Roles: Producer, 3D Artist, UI & UX Designer

- Participé en un equipo de 13 alumnos y ex-alumnos de la Universidad de Lima.
- Gané los premios en las categorías “Best LATAM game”, “Best educational game” y “Fun for Thought”.
- En el equipo, ejercí cómo productor, diseñador de UX & UI, así como programador en Unity.

[15 Septiembre 2023 – 17 Septiembre 2023]

Quantum Game Jam 2023. Sede ULima

Status: Realizado | Roles: Producción

- Me encargué de la producción del evento, desde la coordinación con el instituto universitario, hasta la planeación de actividades, inventario y soporte técnico durante el evento.
- Conseguí traer a un especialista en física cuántica para apoyar a los grupos que se encontraban realizando videojuegos para el evento.

CONFERENCIAS

[23 Nov 2024 – 23 Nov 2024]

I Congreso Internacional InnovaGame | Impulsando el Talento en el Mundo de los Videojuegos

- Organizado por el Centro Universitario de los Lagos en la Universidad de Guadalajara en México.
- Realicé la charla “Game Jam +. El valor de dar el siguiente paso”, que fue la que dio inicio con el congreso.

[23 Nov 2024 – 23 Nov 2024]

Mundo Geek 2024. Experiencia Game Jam Plus

- Panelista junto al resto del equipo ganador de la universidad de Lima de la Game Jam plus 23-24.
- Realizamos una charla sobre lo que fue la experiencia en la Game Jam Plus, nuestros roles individuales y cómo contribuyeron en el equipo.

HOBBIES

- Escritura creativa
- Creación de Mundos de Fantasía
- Dibujar
- Crear herramientas para proyectos