



# FERNANDO PÉREZ

GAME DESIGNER / CREATIVE CONTENT SPECIALIST

## PERFIL

Creación de contenido creativo, diseño de mecánicas de juego, creación de guías de estilo y especialista en experiencia de usuario. Experiencia en gestión de proyectos. Planeación, organización, ejecución y control. Aplicación de metodologías ágiles. Excelente manejo de cierre de proyecto. Alineación de ideas de planes y comunicación, trabajando con todas las disciplinas creativas para asegurar la consistencia en la imagen de la marca. Colaboración cercana con los distintos equipos, desde marketing hasta diseño y programación, para garantizar estrategias de alto nivel. Producir trabajo fresco e innovador que logre transmitir ideas complejas como experiencias digitales e impresas, extremadamente atractivas, para las audiencias meta. Animación 2D, 3D, diseño de personajes, ambientes y arte conceptual. Escritura creativa, guiones, personajes, narrativas.

## CONTACTO

MÓVIL:  
5537175892

WEB:  
<https://www.behance.net/fdoiv7beeb>  
<https://vimeo.com/271203086>  
Password: 1212

CORREO ELECTRÓNICO:  
[fdoiv7@gmail.com](mailto:fdoiv7@gmail.com)

## COMPETENCIAS

- Creatividad
- Visión estratégica
- Capacidad de análisis
- Toma de decisiones
- Resolutivo
- Proactivo
- Trabajo bajo presión
- Comunicación
- Manejo de conflicto
- Liderazgo
- Colaborativo
- Progresivo
- Negociación

## EDUCACIÓN

**SAE INSTITUTE MÉXICO**  
2012 - 2016  
Licenciatura de Diseño de Videojuegos

## EXPERIENCIA LABORAL

**INOMA / LEAD GAME DESIGNER – CREATIVE DIRECTOR**  
2014-2016

Director creativo y *game designer* en el desarrollo de videojuegos educativos para la plataforma web Tak-Tak-Tak. Coordinación de *product* y *project managers* para desarrollar una visión en conjunto desde el levantamiento de requerimientos con el cliente. Dirigir el proceso creativo para definir las metas de diseño y la experiencia de usuario que debe entregar el producto, mediante el entendimiento e interpretación del *brief* para crear la estrategia creativa. Establecer, gestionar y mantener las metas para garantizar que cumplan con los requerimientos de identidad de la marca. Desarrollo de una guía de estilos; asegurar que las ejecuciones creativas estén apegadas y cumplan con las expectativas. Redactar las dinámicas y guiones de los distintos proyectos para enviarlos a cuentas y diseño. Revisar y aprobar arte y copias desarrollados por el equipo, garantizando que todos los entregables cumplan con los objetivos y retos, tanto de diseño como de marketing. Revisión y aprobación de diagramas de flujo, *wireframes*, prototipos y especificaciones de la interfaz de usuario. Presentar conceptos finales de diseño al cliente. Desarrollo de conceptos creativos 360.

**VISIONARIA GAMES / GAME DESIGNER – CREATIVE DIRECTOR**  
JULIO 2016-ACTUAL

- Responsable de gestión de proyecto:
- "Saber más, para decidir mejor" - Infonavit. (2016-Actual)
  - "Seven" - Visionaria Games. (Diciembre 2017 – Noviembre 2018)
  - "Conquista tu felicidad" - Mac Kroupensky. (Enero – Noviembre 2018)
  - "Eldventir" - Visionaria Games. (Julio – Septiembre 2018)

Creación de la relación comercial y gestión de la licitación. Levantamiento de requerimientos y creación de plan de trabajo. Acuerdo y seguimiento de criterios de aceptación. Asignación de responsabilidades para el equipo de alto rendimiento. Análisis de KPIs, patrones funcionales y de procesos, herramientas y ciclos de vida BPM. Supervisión y control de entregables, documentación, memoria técnica y manuales de usuario. Mantener el proyecto dentro de las estrategias de alcance, tiempos y costos. Reportes precisos de las métricas del proyecto. Seguimiento a facturación. Dirección creativa, diseño de mecánicas, desarrollo de guiones y narrativas para audiolibros e historias de juegos.

## IDIOMAS – CRM – SUITES – SOFTWARE

