

# PAULINA RUIZ ROMO

Ingeniera en Tecnología Interactiva en Animación Digital |

pauline.ryuusei@gmail.com | +52 (722) 120-2785 |

Metepec, Estado de México; C.P. 52179



## DATOS PERSONALES

- Domicilio: I. Comonfort 220, Col. Pilares; Metepec, Estado de México; C.P. 52179
- Disponibilidad para viajar: Sí
- Cambio de Residencia: Sí
- Seguro Médico: Sí
  
- Edad: 21
- Estado civil: Soltera
- Pasaporte: Sí
- Visa Americana: No
- Licencia de Conducir: Sí

## Idiomas

- Inglés [ Nivel C1 | 14 años de práctica | TOEFL 557 pts. ]
- Japonés [ Nivel A1 | 2 años de práctica | Asociación de Japonés del Estado de México ]

## HABILIDADES ESPECIALIZADAS

- Game engines: Unity (2 años); Unreal Engine (6 meses); Game Maker (6 meses); Novelty (1 año); RenPy (1 año); Twine (2 años).
- Programación: C (2 años); C# (1 año); Python (2 años), Java (1 año), JavaScript (6 meses).

- Computer Graphics: Modelado 3D; UV Mapping; Texturización; Rigging; Animación; Motion Capture (MoCap).
- CG Software: Maya (3 años); 3DSMax (1 año); ZBrush (1 año); Blender (6 meses); Vicon Blade (1 año); MotionBuilder (1 año), Cinema 4D (1 año).
- Diseño y desarrollo web: HTML (6 meses), CSS (6 meses), JQuery (6 meses), Bootstrap (6 meses), Photoshop (4 años), Illustrator (3 años).
- Game design: Conceptualización; Mecánicas de Juego; Gamification; Creación de Documentos de Diseño de Juegos (GDD); Creación de Prototipos (papel y virtual); Bocetaje de Conceptos Visuales; Storyboarding; Mobile Games; eSports Games; RPG Games; Otome (Visual Novel); Historias Interactivas; Art Games.
- Project Management: Liderazgo; Comunicación Oral y Escrita; Organización; SCRUM; Trello; Asana; Google Drive; Administración de Tiempo; Resiliencia; Coaching; Resolución de Problemas.
- Quality Assurance: Game Testing
- Arte: Diseño Web, Diseño de interfaz (UI, HUD); Blueprints para Modelado 3D.
- Relaciones Públicas: Game Jams; Foros de Desarrollo de Videojuegos; Foros de Tecnología; Eventos de Computer Graphics; Eventos de Publishers de Videojuegos; Eventos de Tecnología; Organización de Eventos; Head Hunting.
- Shoutcasting: Comentarista de videojuegos, especialización en comentario de color para eSports.

## INTERESES PROFESIONALES

- Community Manager
- Desarrollo web
- Game Design
- Motion Graphics
- Shoutcaster

## EXPERIENCIA

Game Designer | Wozlla | Agosto 2015 – Abril 2016

Proyecto: Wreckerz (Mobile Game for iOS)

- Diseñar Arena PvP en su totalidad.
- Diseñar Arena modo infinito.
- Conceptualizar y testing de mecánicas de combate.
- Redacción de documentos de planeación y diseño de juego.
- Creación de material de referencia de diseño para desarrollo de juego (Diagramas, Tablas).
- Game testing y revisión de prototipos.
- Investigación de referencias conceptuales multimedia.
- Asignar y balancear stats a personajes jugables.
- Diseñar sistema de buffs/debuffs.
- Diseñar sistema de achievements.
- Diseñar sistema de Push Notifications.

Game Designer | MARS Games | Enero 2015 – Abril 2015

- Conceptualizar mecánicas de juego para distintos juegos móviles aún en desarrollo.
- Organizar y revisar GDD para mayor control y orden del proyecto.
- Redactar un NDA para garantizar la confidencialidad de los proyectos y la seguridad de la información.

Game Tester | Quetzalcóatl Games | Enero 2014 – Mayo 2014

- Colaborar testeando varios prototipos del juego Fast Fast Paper Plane, reportando bugs y aportando sugerencias para mejorar la jugabilidad.

## PROYECTOS

Página web | Team Quetzal | Julio 2016

- Diseñar mock-ups para página web.
- Desarrollar página web.
- Diseños para contenido de página web.
- Crear base de datos y subir al hosting.

JamCraft Bros | Global Game Jam 2016 | Enero 2016

- Diseñar mecánicas de juego.
- Redactar documento de referencia para el equipo.
- Supervisar al equipo.
- Asesorar a los miembros del equipo cuando tenían problemas con sus asignaciones.

Pantsu my pet | Unity Game Jam 2015 | Marzo 2015

- Diseñar el juego en su totalidad.
- Crear el prototipo inicial.
- Diseñar el arte del juego.
- Diseñar la interfaz del juego.
- Programar el juego en su totalidad.

Ximena | Global Game Jam 2015 | Enero 2015

- Redactar la historia.
- Hacer el prototipo inicial.
- Acoplar la mecánica de juego para ser jugada con un solo botón.
- Localizar la historia a inglés.

Bombocha | Unity en Español Primer Game Jam | Noviembre 2014

- Diseñar la interfaz de usuario y el título del juego.

Proyecto Escolar de Animación | Septiembre 2014 – Noviembre 2014

- Coordinar al equipo de desarrollo utilizando SCRUM.
- Organizar las actividades del proyecto en una agenda de desarrollo
- Hacer el storyboard de producción.
- Hacer el diseño de un personaje secundario, desde concept art hasta el asset en 3D con texturas, rig y animación de MoCap.
- Coordinar las capturas de movimiento en el Laboratorio de MoCap.
- Asesorar a los miembros del equipo cuando tenían problemas con sus asignaciones.

Gender Dev Simulator | Global Game Jam 2014 | Enero 2014

- Colaborar en redactar la historia.
- Hacer algunos assets en Pixel Art.

## EDUCACIÓN

Universidad del Valle de México Campus Toluca | Ingeniería en Tecnología Interactiva en Animación Digital

Agosto 2012 – Actual | Egreso: Diciembre 2016 | Promedio actual: 92/100

Asociación de Japonés del Estado de México | Idioma Japonés

Febrero 2014 – Actual | Nivel actual: A1

Centro de Cultura Digital | Taller: Comentarista para videojuegos

Junio 2015 | Comentarista de color