RICARDO PAREDES DOMÍNGUEZ

TECHNICAL ARTIST | DISEÑADOR DE VIDEOJUEGOS

Ciudad de México, México · +52 55 5952 7280 richiepa98@gmail.com · Portafolio: https://wakz.dev

PERFIL

Desarrollador independiente con experiencia en Unity, programación en C# y arte 3D. Combino modelado, texturizado y desarrollo de sistemas de juego. Interés profesional en shaders eficientes y generación procedural.

HABILIDADES TÉCNICAS

Motores y programación: Unity, C#, C++, Python, Unreal Engine, Blueprints.

Arte 3D: modelado, texturizado y animación básica; Maya, ZBrush, Substance Painter y Blender.

Sistemas: generación procedural, IA de NPCs y mecánicas de juego.

EXPERIENCIA Y PROYECTOS

MyVoxelShop | Equipo de 3 integrantes

• Diseño y modelado 3D; desarrollo del sistema de expansión de tiendas y de la inteligencia artificial de NPCs. Colaboración entre disciplinas.

Cpt. FullBeard | Proyecto de tesis · Unity

• Desarrollo integral de un juego de temática pirata: programación, diseño y arte; combate bullet hell y generación procedural.

Barista Trainer | Starbucks Coffee · CDMX · 2019–2020

• Capacitación de nuevos baristas en calidad, preparación de bebidas y atención al cliente; coordinación de entrenamientos prácticos.

Mesero / Cajero | Caliburger · Playa del Carmen · 2018

• Atención a clientes nacionales e internacionales, toma de órdenes, manejo de caja y cobros con terminal de pago.

FORMACIÓN

Licenciatura en Desarrollo y Programación de Videojuegos

Coco School México · 2020–2024

Diplomado Complete en Creación de Personajes 3D | Escena · 2026

207 horas · Maya, ZBrush y Substance Painter · niveles Trainee y Senior.

Diplomado en Programación de Videojuegos en Unity

SAE Institute · 2017

GAME JAMS Y ESTUDIO INDEPENDIENTE

Global Game Jam | Participación en las ediciones de 2021, 2022 y 2023.

HotFixGames | Fundador de un estudio independiente de videojuegos junto a un equipo de tres integrantes.