

Héctor Padilla

Misión Profesional

Crear experiencias interactivas innovadoras y envolventes, trabajando con un equipo creativo lleno de respeto y camaradería con un enfoque divertido al diseño y desarrollo de video juegos; siempre logrando grandes proyectos, adaptando nuevas tecnologías y encontrando nuevas e interesantes maneras de aplicarlas.

Experiencia Laboral

Kaxan Publisher, Guadalajara, México. Mayo 2009 - Presente
Lead game designer - Video juego para Wii.

RadicalGolem. Guadalajara, México. Invierno 2007 - Presente
Encargado de desarrollo en ActionScript y CSS.
Administrador de varios Proyectos con varios clientes y desarrolladores.

IGDA, Capítulo México. Verano 2007 - Presente
Miembro de la mesa directiva, implementando diferentes programas y medidas para impulsar el desarrollo de esta industria en el país.

UAD, Guadalajara, México. Enero 2008 - Presente
Universidad de Artes Digitales. Consultoría en el desarrollo del programa de Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos.

Desarrollador Flash / ActionScript. Freelance. Sept. 2006 - Enero 2007
Realización de diferentes proyectos para varios clientes (Zynga, Slide, PureSafety entre otros).

ITESM. Guadalajara, México. Verano 2007 - Invierno 2007.
Director del Departamento de Arte Digital. A cargo de la coordinación de programas de estudio, profesores, y seguimiento de alumnado.

Curso de Desarrollo de Video Juegos, University of Alberta, Canada. Verano 2005 - Verano 2007.
Asistente en este interesante proyecto entre la industria (Bioware) y la academia (UofA), formando equipos interdisciplinarios para realizar videojuegos utilizando tecnología de Bioware.

Innox, Guadalajara, México. 2005.
Diseñador en Jefe de esta firma de desarrollo de software.

Centro de Innovación y Tecnología Educativa, ITESM. 1999 - 2005.
Desarrollo de aplicaciones Multimedia (Director y Flash) durante mis estudios universitarios y un par de años más adelante.

Educación

University of Alberta, Edmonton, AB. Canada. 2005-Current.
Masters in Computer Science (defensa de tesis pendiente).

ITESM, Guadalajara México. 1998-2003.
Ingeniería en Sistemas Computacionales.

Entrenamiento SCRUM. Talleres de Diseño de Video Juegos con Noah Falstein y Lee Sheldon.

Información de Contacto

sitio web: www.spacingout.net
email: hector@spacingout.net
teléfono: +52 1 333-814-5769

Perfil

Formación Artística y en Diseño

Programador por formación y artista por vocación, siempre me he inclinado hacia las áreas de arte y diseño. Durante mis estudios tomé cursos de dibujo más de 3 años, desde básico hasta dibujo de desnudo. Mi interés en la música me hizo ser parte de un Ensamble de Percusiones Africanas. Y en algún momento decidí cantar y me convertí en solista de opera. He dedicado mi vida profesional a ligar mi pasión por las artes con mi interés intelectual en las computadoras y la programación. Los Juegos y Multimedia son donde mejor encajo!

Líder de Proyectos / Producción

Más y más me veo en posiciones de liderazgo como administrador de proyectos y productor. Pareciera que tengo buena habilidad empática y mi perfil me permite comunicarme bien tanto con artistas como con programadores, lo que me ayuda a crear un buen puente entre ellos logrando resultado de trabajo en equipo. Este es un rol que de verdad disfruto!

Desarrollo de Multimedia (en línea y fuera de)

Más de 12 años realizando proyectos de Multimedia, comenzando con Director 3.0 y Flash 2.0 (antes de que existiera ActionScript!)

Habilidades Técnicas

Flash - ActionScript	PHP
Director - Lingo	Virtools
HTML & CSS	Animation (2D + 3D)
Photoshop	Illustrator

Idiomas

Español (nativo)	Francés -	Medio
Inglés - Fluído		

Referencias

Daniel Torres dant@bioware.com	Jareb Coupe jareb@puresafety.com
---	---

Rob Carroll rcarroll23@gmail.com	Erik Yñigo erikynigo@gmail.com
---	--