

Heinz DuBois Vera

Technical Game Designer

Lima, Perú | [LinkedIn](#) | [Portafolio](#) | [GitHub](#) | [Correo](#)

RESUMEN PROFESIONAL

Diseñador Técnico de Videojuegos con experiencia profesional en el diseño y balance de sistemas de juego, prototipado de funciones y creación de herramientas en Unity/C#. Conecto el diseño y la implementación mediante el pensamiento sistémico, flujos de trabajo basados en datos y sistemas narrativos, con experiencia adicional en automatización de APIs e IA aplicada.

EXPERIENCIA

BOOMWARE TECHNOLOGIES

Lima, Peru

Diseñador de Juegos

Agosto 2024 – Junio 2025

- Diseñé y balanceé sistemas centrales de juego y progresión, incluyendo mecánicas de combo, niveles infinitos, sistemas de decoración, tutoriales y contenido específico para cines en un juego móvil de gestión ya publicado.
- Prototipé sistemas y flujos de UX mediante wireframes en Figma y modelos de balanceo basados en datos, colaborando con programación y arte para traducir conceptos de diseño en funciones listas para producción.
- Mantuve la documentación de diseño, prioridades de sprint, hitos de la hoja de ruta y retroalimentación interdisciplinaria para mantener las funciones de juego alineadas durante toda la producción.

360 SUPPLIES SOLUTIONS

Lima, Peru

Consultor Externo Oracle WMS (OWMS)

Julio 2025 – Enero 2026

- Desarrollé y desplegué herramientas de automatización en Python integradas con REST APIs de Oracle WMS, reduciendo un flujo de trabajo recurrente de extracción de datos de 8 horas a 10 minutos.
- Diseñé flujos de trabajo reutilizables impulsados por APIs y coordiné equipos de consultores para apoyar el procesamiento de datos operativos y reportes.

PROYECTOS

EVEREND FORGE

Creador / Diseñador Técnico

Mayo 2026 – Presente

- Diseñé y desarrollé una suite de creación narrativa de código abierto para construcción de mundos portátil, autoría de narrativas ramificadas e integración de ejecución en motores de juegos.
- Diseñé estructuras de datos y flujos de trabajo que conectan el canon, grafos de historias interactivas, condiciones, consecuencias y paquetes de ejecución listos para el motor.
- Desarrollé herramientas de autoría utilizando TypeScript, React y Tauri, junto con pipelines narrativos orientados a Unity enfocados en la creación de contenido escalable.

CULTURE PARTY

Programador Unity

Abril 2024 – Julio 2026

- Migré el proyecto de Unity 2021 a una versión moderna de Unity y actualicé su stack de desarrollo Meta XR para mantener la compatibilidad con el hardware y las APIs actuales.
- Mejoré la presentación visual del juego mediante shaders personalizados, sistemas de partículas y optimización gráfica.
- Migré un modelo de aprendizaje automático basado en Python a Unity utilizando Sentis, permitiendo que el pipeline de ML se ejecute directamente dentro de la aplicación.
- Exhibí el proyecto en el stand de SwissGames / Pro Helvetia durante la Gamescom 2025 en Colonia, Alemania.

HABILIDADES

Diseño de juegos: Diseño de Sistemas · Balance de Gameplay · Prototipado de Gameplay · Flujos de UX · Sistemas Narrativos

Técnico: Unity · C# · Python · REST APIs · JSON · Git/GitHub · Ink · Unity Sentis

Herramientas y Producción: Figma · Notion · Google Sheets · FMOD · Unreal Engine · Scrum · Hoja de Ruta

IA Aplicada: Flujos de trabajo con LLM · ComfyUI · Prototipado asistido por IA · Integración de herramientas de IA

EDUCACIÓN

Universidad de Lima

Lima, Peru

Bachiller en Comunicación

VOLUNTARIADO

IGDA Perú

Lima, Peru

Co-Director

Presente

- Organizo iniciativas, eventos de la industria y actividades comunitarias destinadas a fortalecer el ecosistema de desarrollo de videojuegos en Perú y ampliar las oportunidades profesionales para los desarrolladores locales.