

José Eduardo Terán Rendón

Académico, Empresario y Desarrollador de Videojuegos. Consultor Ejecutivo

Curriculum Vitae

Dirección: Calle Doña Bárbara. Qta. María Virginia, Urb. La Peña. Caracas, Venezuela.

Teléfonos: +58 414 154 7149 - +58 212 690 9936

Nacionalidad: Venezolana / Mexicana

Fecha de nacimiento: 12 de marzo de 1983. 33 años.

admin@jeteran.com

<http://www.jeteran.com/>

Semblanza

José Eduardo Terán es líder, emprendedor y promotor internacional de nuevas oportunidades académicas y empresariales en el campo de la producción de videojuegos.

Gracias a su trascendencia profesional, Terán ha logrado consolidar un rosario de iniciativas dedicadas a la producción, investigación y desarrollo de videojuegos; las cuales se han posicionado como uno de los proyectos más importantes en su área. También, ha alentado la creación de Pymes con metodologías desarrolladas en conjunto con empresas del medio y gobiernos estatales.

Como experto en la producción de videojuegos, ha fundado e impartido programas educativos de pre y posgrado; y ha ofrecido más de 40 presentaciones públicas a manera de conferencias, talleres y seminarios en varios países de América Latina, con programas diseñados para fomentar la cultura de la educación continua, la dedicación y el esfuerzo.

Actualmente se dedica a la investigación y producción de videojuegos de manera independiente y en sinergia con otras empresas de la industria.

Educación formal

Universidad Tecnológica de México

Ingeniero en Sistemas Computacionales, diciembre 2007. Cédula Profesional: 6902827

Educación continua

Coursera

- Liderazgo Inspirador a través de la Inteligencia Emocional. Universidad Case Western Reserve.

Venture-Lab

- Tecnología Empresarial. Universidad de Stanford.
- Un curso acelerado sobre Creatividad. Universidad de Stanford.

Game Institute

- Creación de consolas de videojuegos.
- Programación de videojuegos.

Diplomado de Habilidades Profesionales

Introduction to the Capability Maturity Model® Integration Version 1.2

Services Supplement for Introduction to the Capability Maturity Model® Integration Version 1.2

Habilidades

- Líder visionario, proactivo y competente.
- Emprendedor motivacional orientado a resultados.
- Administrador y manejo del público.
- Bilingüe (Español / Inglés)
- Manejo de los siguientes lenguajes y programas:
 - Microsoft Project
 - Adobe Flash Actionscript 1, 2 y 3
 - Programación Orientada a Objetos en Java y C++
 - Visual Basic
 - 3ds max
 - Joomla y Wordpress
 - Photoshop
 - HTML / PHP
 - SQL Server y Oracle

Iniciativas

- Fundador y Coordinador General del Club Desarrolladores de Videojuegos (<http://www.cdvmexico.com/>) y asesor de sus sedes (células). Organismo líder en la generación de espacios públicos para la investigación, aprendizaje y desarrollo de nuevas tecnologías con grupos de trabajo en distintas partes del mundo.

- Fundador, Director y Profesor del curso de Programación de Juegos, impartido a alumnos de 1er año de preparatoria de la comunidad judía Yeshiva Keter Tora.
- Fundador, Director y Profesor del Diplomado de Diseño y Producción de Videojuegos impartido en el Claustro de Sor Juana.
- Fundador, Director y Profesor del taller de Producción de Videojuegos, impartido a alumnos de 1ro, 2do y 3er año de preparatoria del Instituto de Estudios Superiores Patria.

Distinciones académicas importantes

- Conferencista y tallerista internacional en las áreas de investigación, producción y desarrollo de videojuegos.
- Propuesta y Diseño del Diplomado “Producción de Videojuegos” en conjunto con la Universidad Autónoma Metropolitana, Campus Azcapotzalco (mayo 2011 – actualidad)
- Creador del Congreso “Desarrollo de Videojuegos” en conjunto con la Universidad Autónoma Metropolitana, Campus Azcapotzalco (mayo 2011 – octubre 2012)
- Juez para la selección de proyectos de Juego de Talento y Temporada de Patos 7.
- Dictaminador del Artículo “Lo que se va y lo que se queda en la industria de videojuegos” para la Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Autónoma de México (UNAM.)
- Asesor de la Tesis “Factores que intervienen en la interacción usuario sistema multisensorial como entorno para el estímulo de habilidades senso-perceptivas” sobre contenido de análisis de videojuegos.

Ludografía

- CardiovascuJam.
- Mr. Treevil’s Lonely Heart.
- be Quick or be Dead.
- Space Invaders Save the Earth.
- Insignias de la Libertad.
- Batalla por nuestro Ordenador.
- Originalidad al Socorro.
- Tropicalización del videojuego coreano Kicks Online.

Publicaciones

- Artículo “[Fiesta Digital: Una experiencia físico-virtual](#)” para la revista mexiquense Software Guru. Junio 2012.
- Publicación del libro de texto “Programación de Juegos”, complemento del curso impartido en la preparatoria de la comunidad judía Yeshiva Keter Tora.

Conferencias destacadas

- [Teoría y Análisis de Videojuegos](#). Evento Campus Party 03; Ciudad de México.
- Más allá del placer lúdico: Videojuegos en la Ciencia y Tecnología. Universidad Autónoma de México, Facultad de Ingeniería.
- Desarrollo de Videojuegos: Historia, Ciencia y Tecnología. Instituto Politécnico Nacional; México.
- Videojuegos en América Latina: Visión y Desarrollo. Universidad Católica Andrés Bello; Venezuela.
- El Futuro de los Videojuegos en Venezuela. Game On! Buenos Aires, Argentina.

Talleres destacados

- Introducción a Flash con ActionScript 3.0. GameDev Wheel, Ceidec. Universidad Central de Venezuela. Caracas, Venezuela.
- Desarrollo de un Videojuego en ActionScript 3.0. XVI Simposium Internacional de Informática Administrativa 2012. Universidad Autónoma del Estado de México, México.
- Producción de Videojuegos: Desarrollo de un Videojuego en Flash. Congreso Desarrollo de Videojuegos 2010. Universidad Autónoma Metropolitana, Campus Azcapotzalco, Estado de México.
- Arte y Arquitectura del Videojuego. Laboratorio Arte Alameda, Ciudad de México.
- Desarrollo de Videojuegos en Flash. Encuentro Internacional de Tecnologías de Información. Universidad Popular del Estado de Puebla, México.

Presencia en medios públicos

- [Entrevista a José Eduardo Terán. Golpe de Datos](#). Canal 22 México.
- [Los videojuegos reflejan la esencia de nuestras vidas](#). Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México.
- [Entrevista a José Eduardo Terán, Presentación del Club Desarrolladores de Videojuegos](#). Universidad Tecnológica de México.
- [Consumo responsable de Videojuegos](#). Revista del Consumidor, México.
- [Promoción de 2da Convocatoria Desarrollo de Videojuegos](#). El Universal, México.

Galardones

- Ganador del Primer y Segundo Lugar Nacional en la categoría de Videojuegos, en el Tercer Concurso de Medios Digitales realizado por la BSA y la Secretaría de Economía Mexicana (Distrito Federal, México, julio 2009.)
- Ganador del Primer Lugar Nacional en la categoría de Videojuegos, en el Segundo Concurso de Medios Digitales realizado por la BSA y la Secretaría de Economía Mexicana (Distrito Federal, México, abril 2008.)
- Ganador del Primer Lugar estatal y nacional en la categoría de Programación y Animación en Logo para secundaria, realizado por el Gobierno del Estado Miranda para promover la

creación de tecnologías en la educación básica venezolana (Caracas, Venezuela, mayo 1999.)

Sinergia empresarial

Nibiru Studios (<http://nibirustudios.com/>)

Junio 2012 – Actualidad

- Producción, desarrollo y diseño de videojuegos.

Proyectos Estratégicos: Gubernamentales y de Negocios (<http://www.pegn.mx>)

Abril 2011 – Diciembre 2011

- Creador de planes de estudio para la impartición de talleres de producción de videojuegos en tres Universidades del Estado de Aguascalientes, México.

Syztech: Ideas y Soluciones en TI (<http://www.syztech.com.mx>)

Julio 2010 – Julio 2011

- Producción y ejecución de portales web.
 - CENTRAL: administrador y operador nacional de estacionamientos.
 - Syztech: support & netzwerk losung.

Surreal Studios (<http://www.surreal.com.mx>)

Julio 2010 – Julio 2011

- Diseño de propuestas educativas para padres e hijos de escuelas mexicanas de educación básica a través del evento llamado Caravana Educativa de Videojuegos.

Asesor

Doblaje Mexicano (<http://www.doblajemexicano.com.mx/>)

Enero 2011 – Julio 2011

- Asesor en el desarrollo del sistema interactivo “Simulador de Voz”

Mexico FIRST (<http://www.mexico-first.org/>)

Enero 2010 – Noviembre 2010

- Diseño e implementación de encuestas en línea para estudios de demanda de recursos humanos en las áreas de tecnologías de información en el territorio mexicano.

Producción de Videojuegos. Incubadora de Negocios

Noviembre 2008 – Julio 2011

- Co-fundador de la Incubadora de Talento, organismo dedicado a la incubación y formación de PyMEs en el sector de animación y producción de videojuegos (más de 30 empresas incubadas)
- Generador de metodologías de trabajo; planes de negocio, productivos y educativos para la formación efectiva de todas las empresas incubadas.
- Apoyo en la articulación de las empresas y gobiernos estatales para promover públicamente sus servicios tecnológicos y empresariales.

Secretaría de Economía Mexicana (<http://www.economia.gob.mx/>)

Enero 2008 – Diciembre 2008

- Miembro de la Mesa Directiva de Promedia y generador de sus Reglas de Operación. Promedia es un fondo gubernamental destinado a promover el desarrollo de PyMEs mexicanas dedicadas al entretenimiento digital.

Empleo

Desarrollador Independiente

Enero 2006 – actualidad

- Creador de programas de estudio sobre producción de videojuegos y desarrollo empresarial.
- Productor de videojuegos independientes.

DSK International Campus (<http://dskic.in/>)

Junio 2014 – Mayo 2016

- Profesor en las materias de administración de proyectos y programación de videojuegos.
- Creador de planes de estudio para alumnos de la carrera de programación de videojuegos.
- Juez en la selección de proyectos realizados por los alumnos.

Club Desarrolladores de Videojuegos (<http://www.cdvmexico.com/>)

Septiembre 2007 – actualidad

Líder y Coordinador General

- Dirección de proyectos desarrollados en el portal del Club.
- Creador de metodologías para la replicación de modelos educativos en distintas casas de estudio.
- Promotor de los trabajos desarrollados a través de eventos universitarios.
- Director de la Célula de Atizapán, Universidad Tecnológica de México campus Atizapán (Septiembre 2007 – Enero 2009)
- Director de la Célula de Ecatepec, Universidad Tecnológica de México campus Ecatepec (Enero 2009 – Enero 2011)

Yeshiva Keter Tora

Septiembre 2010 – Julio 2011

Curso Programación de Juegos

- Generador del plan de estudio y manuales del estudiante.
- Dirección del programa educativo.
- Profesor del curso.

Universidad del Claustro de Sor Juana (<http://elclauastro.edu.mx/>)

Octubre 2009 – Febrero 2010

Diplomado de Diseño y Producción de Videojuegos

- Generador del plan de estudio.
- Director del programa educativo y catedrático.
- Profesor del curso.

Centro Escolar Patria (<http://www.cipatria.edu.mx/>)

Agosto 2008 – Junio 2009

Profesor de Tecnología

- Impartición del curso de videojuegos como programa adjunto al plan básico estudiantil.

Vision Holdings México (<http://www.vhm.net.mx/>)

Marzo 2008 – Agosto 2008

Game Master

- Ejecución de pruebas Alfa y Beta, generación de contenido y tropicalización del videojuego coreano Kicks Online.

Universidad Tecnológica de México (<http://www.unitec.mx/>)

Enero 2008 – Diciembre 2008

Profesor Asistente

- Apoyo en las materias de Programación Orientada a Objetos I y II, Programación de Computadoras, Microcomputadoras y Fundamentos de Negocios Electrónicos entre otros.

Miviro Consultores (<http://www.miviro.com/perfil.html>)

Octubre 2001 – Diciembre 2005

Líder del Departamento de Tecnología / Diseñador Líder

- Desarrollo de imágenes corporativas para Findagroup, IdolWare y Comercio Mayorista entre otros.
- Ejecución y desarrollo de inmueblesymas.com.mx (2do mejor portal inmobiliario en México), esMás, Eurocar, Macinter y Mexican Trade Board entre otros.
- Colaboración en el desarrollo de sistemas inteligentes orientados a Internet.

- Diseño, desarrollo y ejecución de 7 mini cursos para la Fuerza de Ventas de U.S. Mef, Unilever y Sam's Club.
- Desarrollo de videojuegos publicitarios.