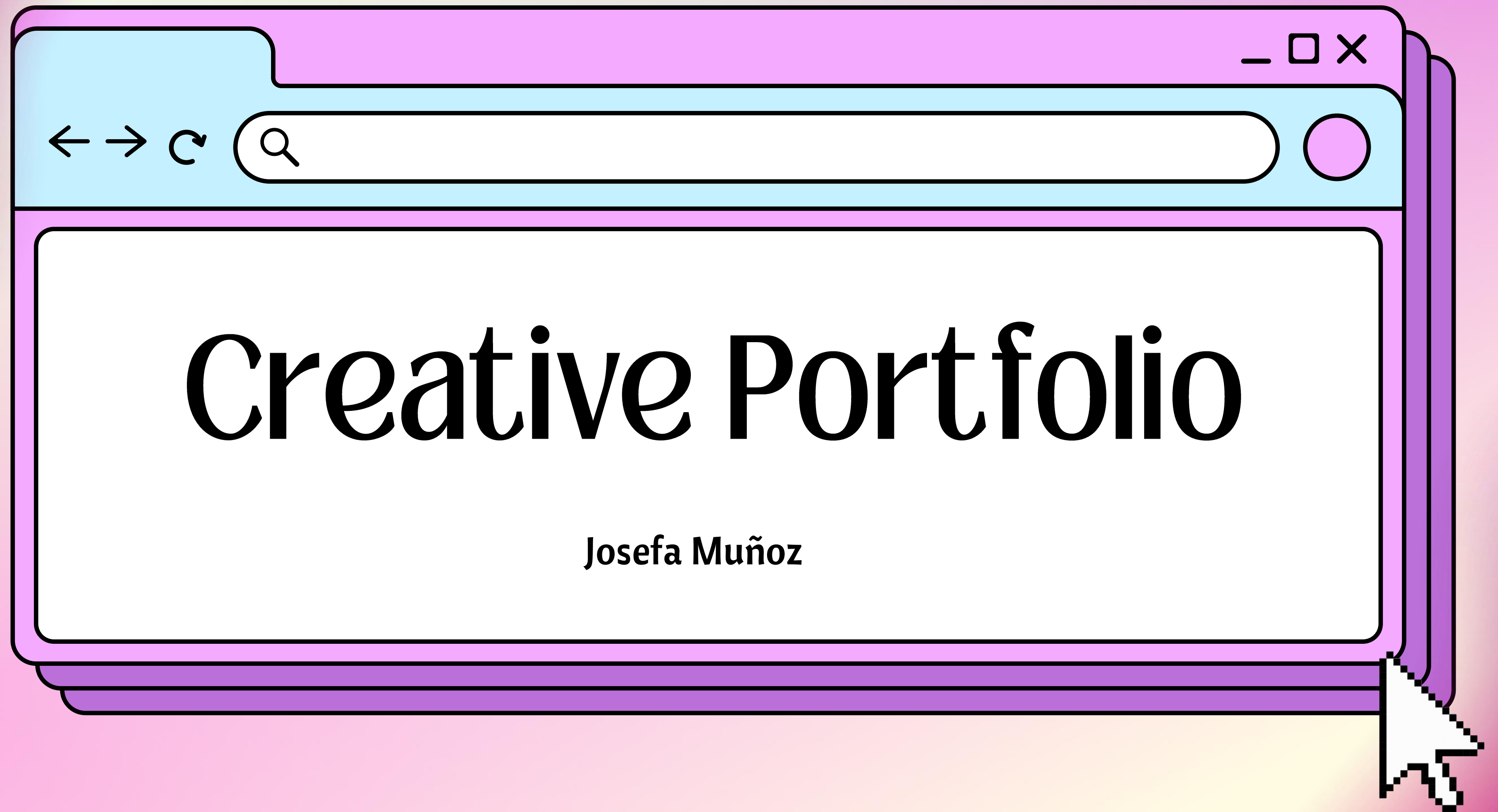
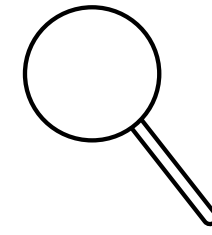




Creative Portfolio

Josefa Muñoz

Sobre mi



Estudiante de tercer año en la carrera de Diseño de Juegos Digitales, sede Concepción en la Universidad Andrés Bello.

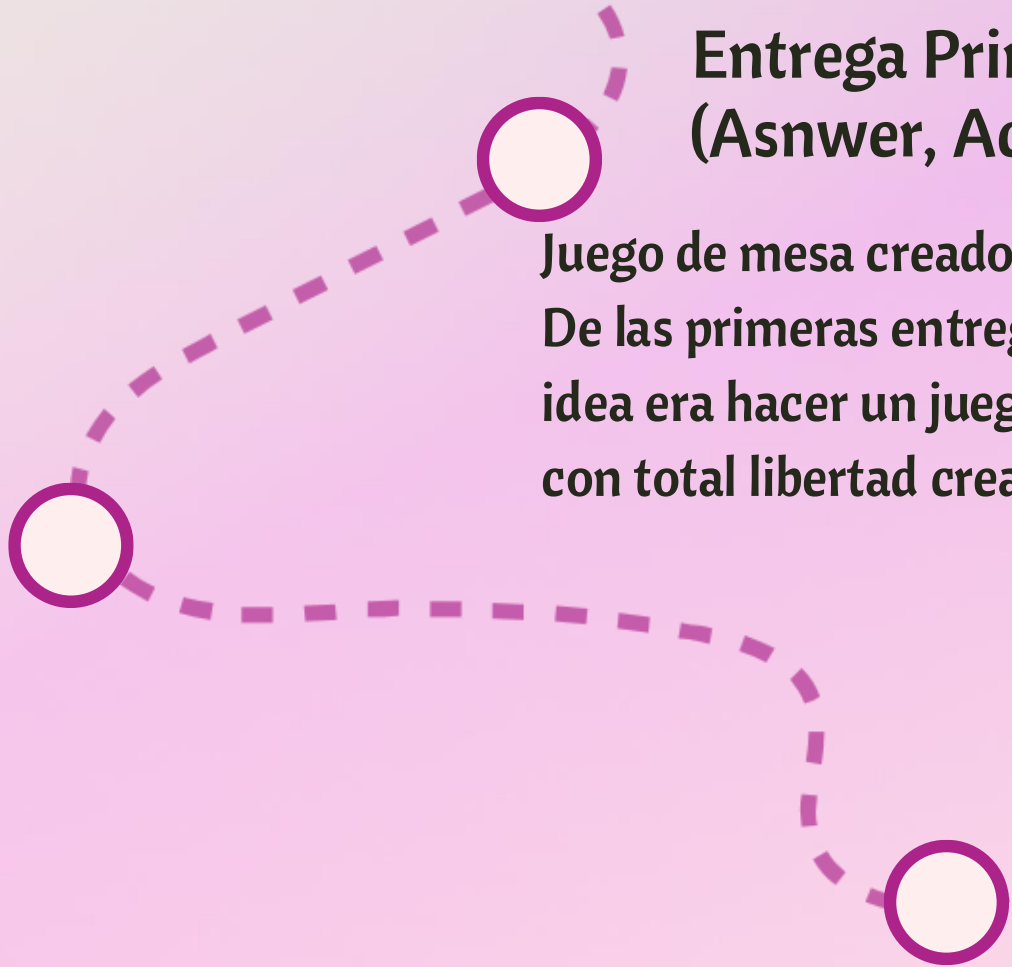
Mi propósito es aportar con una visión creativa y estar en constante aprendizaje, logrando destacarme en ser la primera mujer de mi generación en Concepción en titularme dentro de la carrera.

Trabajos destacados



Entrega final examen taller | 2025
(Buscando a Thomas)

Novela visual estilo pelicula interactiva,
producida y ejecutada exclusivamente por mi.



Entrega Primer año| 2024
(Asnwer, Act and Draw)

Juego de mesa creado y diseñado por mi.
De las primeras entregas creadas en 1er. La
idea era hacer un juego de mesa funcional
con total libertad creativa.

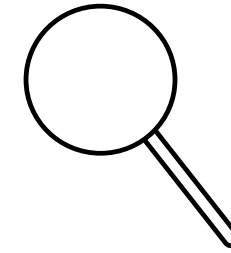


Entrega final examen taller | 2026
(CatOffice)

Mi cargo principal en este proyecto fue el de
producción. Usando herramientas como Trello y
Project para la carta Gantt



Vision y Misión



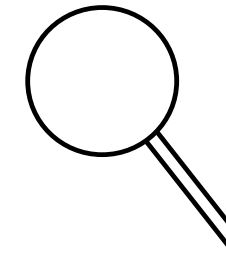
Vision

Complementar todos mis conocimientos aprendidos para lograr ser productora ejecutiva en una empresa reconocida

Misión

Pavimentar el camino para futuras creadores de videojuegos y ser un ejemplo para las siguientes generaciones.

Herramientas y plataformas que domino



Canva



Trello



Project



Photoshop



Word



Ren'py

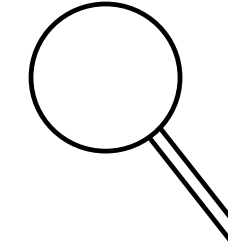


Capcut



Unity

Educación



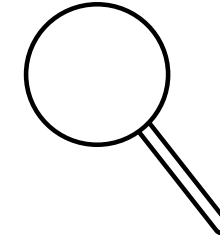
Colegio Domus Mater (Valdivia)
2012 - 2022

Me desenvolvi en un colegio
cientifico - humanista. El cual
me entrego herramientas que he
logrado usar en la actualidad.

Universidad Andrés Bello
2024 - Actualidad

Aplicar todos los conocimientos
aprendidos y herramientas, para
el día de mañana desenvolverme
de la mejor manera profesional

Portfolio

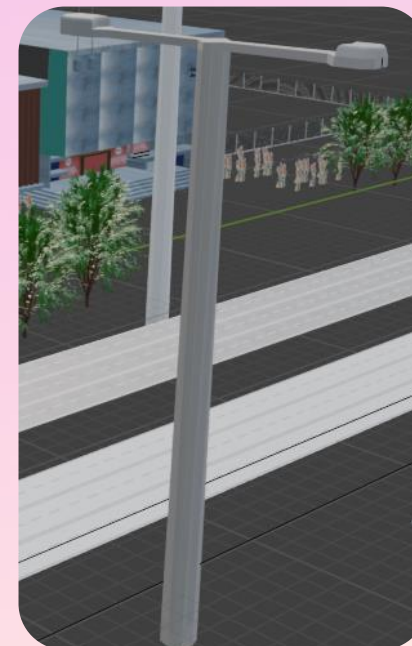
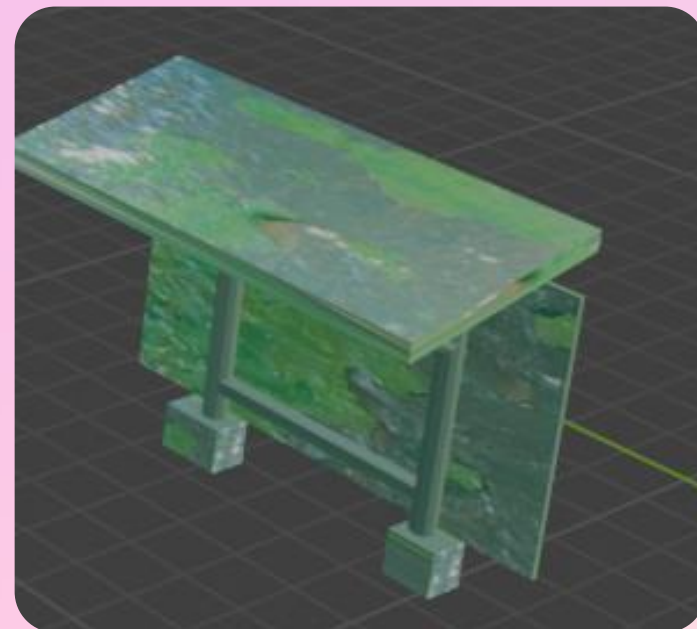


Late 4 Work

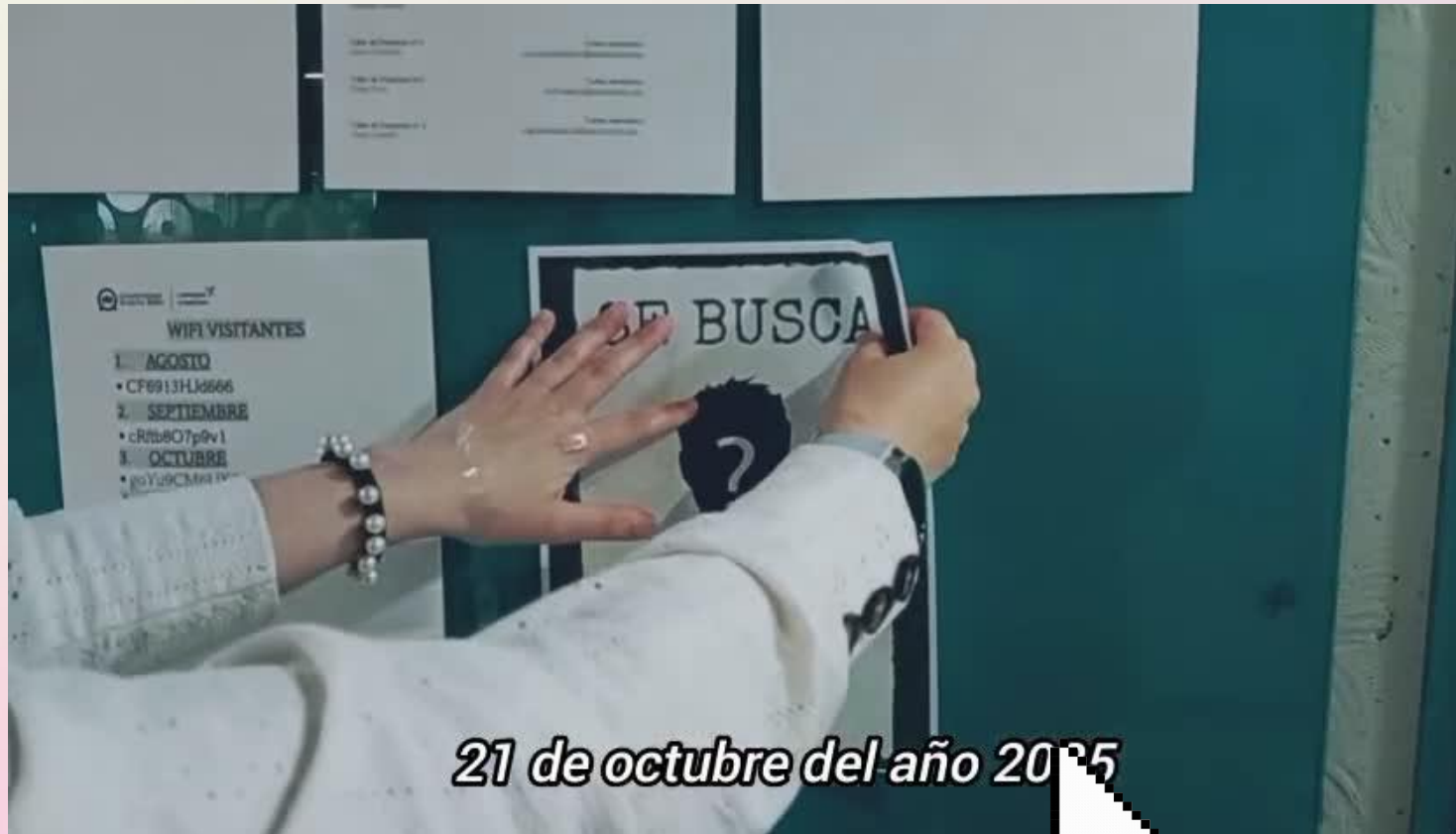
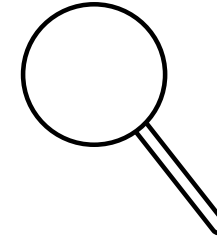


- Un plataformero en primera persona donde la misión principal era no llegar tarde al trabajo. La idea era escoger un lugar icónico en el gran concepción. En este caso fue la autopista que une a Talcahuano y Concepción. Se modelaron lugares icónicos como lo fue la propia UNAB, El supermercado Verluys, La gasolinera Copec, entre otras más. Mi principal aporte fue el texturizado del mapa, como los elementos que podríamos encontrar en este. Desde el paradero, bloques de cemento, la misma universidad y muchos elementos más.

Late 4 Work



Portfolio

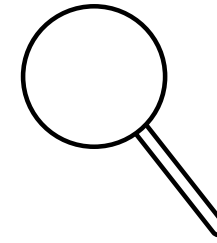


- Novela visual en donde se decidió realizar usando lenguaje audiovisual aprendido durante la carrera. Mi misión principal fue producir, escribir el guion edición de video y ejecutar todo para que funcione correctamente. Mi principal reto fue encontrar a los actores y grabar los videos, pero gracias al conocimiento previo y las ganas de sacar el proyecto a delante, logre un juego totalmente funcional con dos finales diferentes.

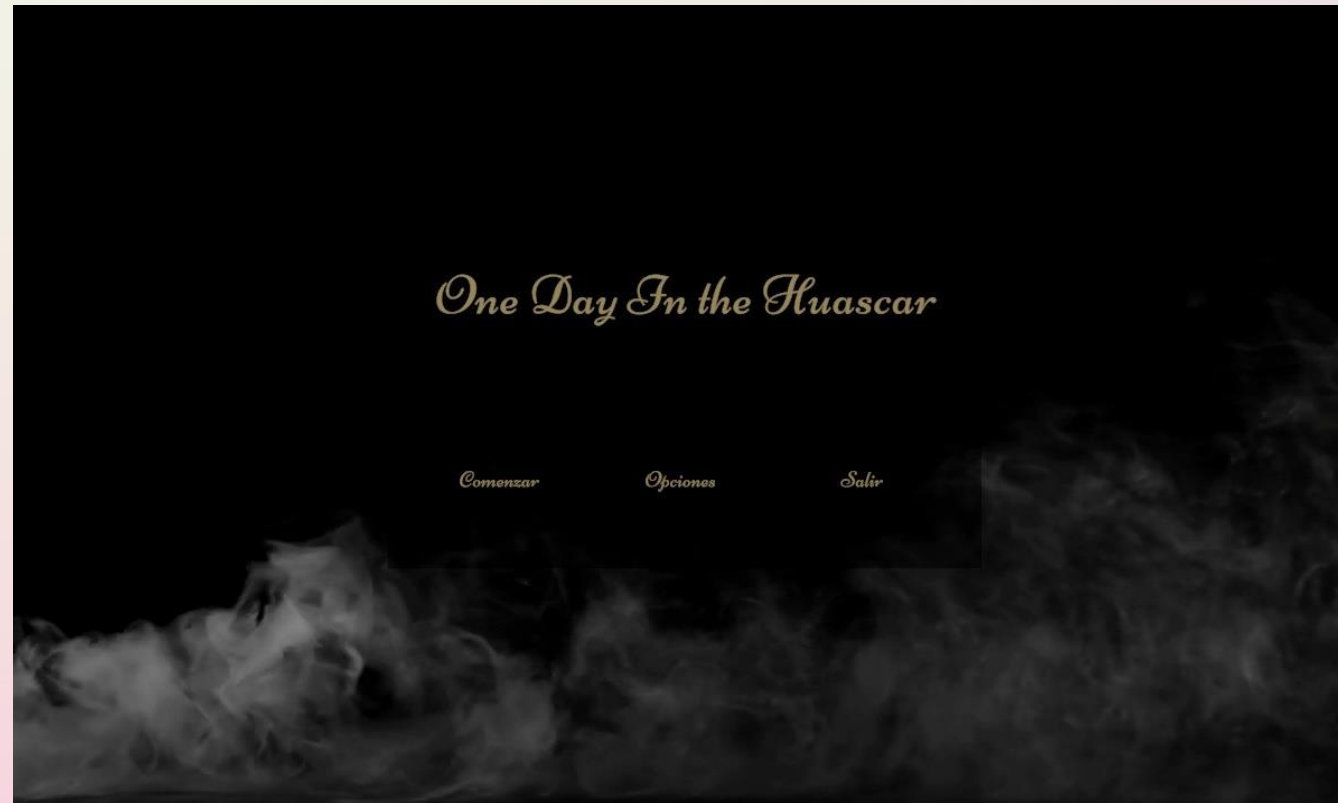
Buscando a Thomas



Portfolio

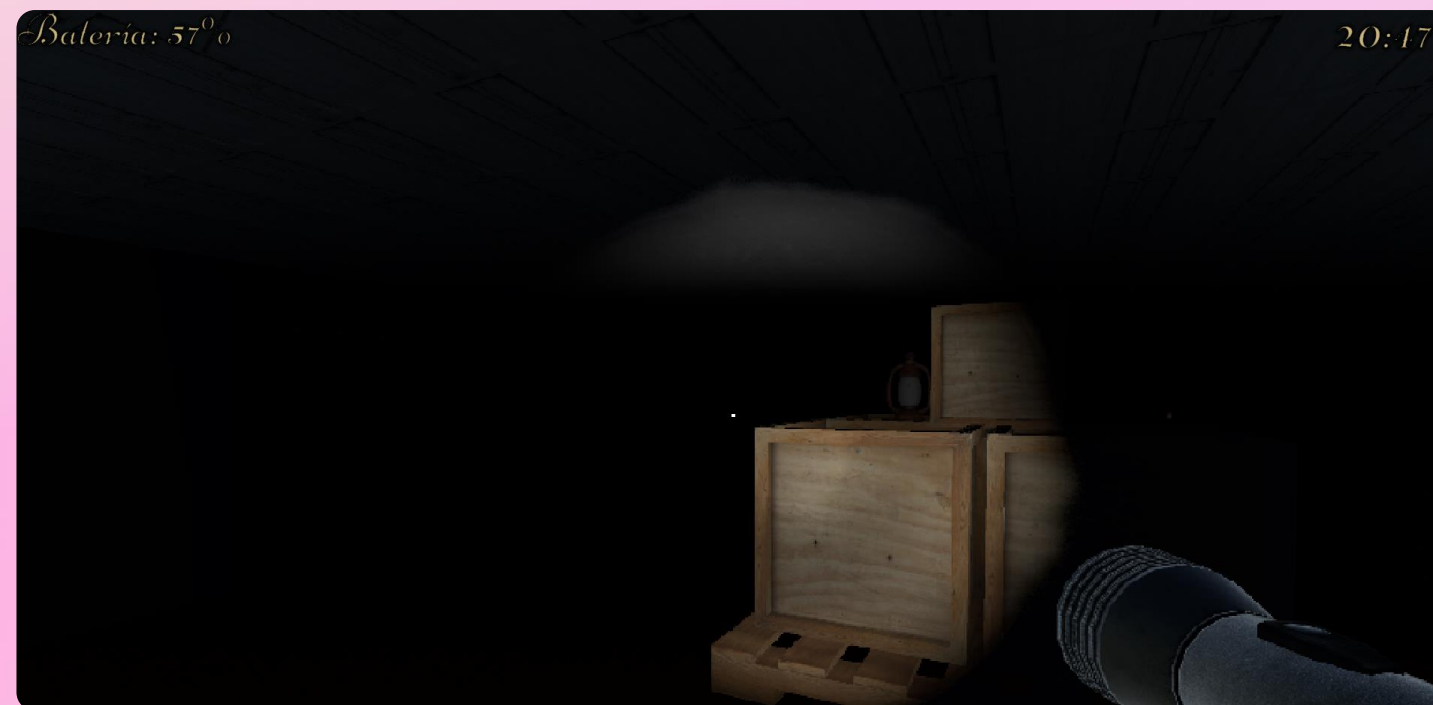


One day in the Huáscar

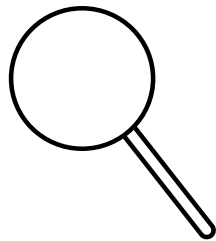


One day in the Huáscar

- Un día en el Huáscar es un juego en primera persona, en donde debemos sobrevivir una noche completa vigilando el barco. El juego en si contiene ciertas fallas debido a que fue de los primeros que hicimos durante la carrera en primer año. La mayor dificultad fue programar e incluir todo dentro del modelado del barco. Mi aporte en este proyecto fue el de investigar sobre el lugar y ayudar a trabajar la historia junto a mis compañeros. Tomando un rol más de producción.



Portfolio



CatOffice



- Juego de puzzle Point and Click, con elementos 3D. Uno de los últimos juegos que se ha trabajado durante la carrera. Como principal reto fue el hecho de llegar con todo lo planeado, porque queríamos abordar un mapa bastante amplio y grande para el tiempo dado, por lo que se tuvo que priorizar ciertos elementos. Mi misión principal en el juego fue un rol de lider y de producción, trabajando en aplicaciones como Trello y desarrollando la Carta Gantt.

