



Nathaly Setareh Kalantar Cuellar

Nacionalidad: Peruana Fecha de nacimiento: 11 Sep de 2001 Género: Femenino

Diseñadora y productora de juegos enfocada en proyectos con impacto social, cultural y educativo. Comunicadora Cum Laude de la Universidad de Lima, con una sólida formación tanto en los aspectos técnicos como creativos del desarrollo de videojuegos. Fundadora de Inmerxia, un estudio dedicado a la innovación en XR y a la democratización del acceso a los videojuegos. Actualmente soy becaria Erasmus Mundus en el máster internacional REPLAY, donde continúo ampliando mi experiencia en diseño y producción de videojuegos.

CONTACTO

- +351 916 379 074
- nathalykalantar@gmail.com
- linkedin.com/in/nathalykalantar
- nathalykalantar.wixsite.com/portfolio
- nathkalantar.itch.io
- behance.net/nathkalantar

HABILIDADES DIGITALES

- Paquete Adobe**
Photoshop (Experto) / Illustrator (Experto)
After Effects (Experto) / Premiere Pro (Experto)
- Modelado y animación 3D**
3Ds Max (avanzado) / Blender (avanzado)
- Programación**
Unity/C# (Intermedio) / Unreal Engine 5 (Intermedio)
HTML y CSS (Intermedio)
- Diseño**
Wordpress (Intermedio) / Figma (Intermedio) / Canva
- Microsoft Office**
Microsoft Word / Microsoft Powerpoint / Microsoft Excel

HABILIDADES BLANDAS

- Pensamiento crítico
- Adaptabilidad en entornos dinámicos
- Colaboración en equipo y gestión del tiempo
- Habilidades de negociación
- Capacidad organizativa

IDIOMAS

- Lengua materna: español**
- Inglés**
LISTENING C1 READING C1 WRITING C1
SPOKEN PRODUCTION C1 SPOKEN INTERACTION C1
- Levels: A1 and A2: Basic user; B1 and B2: Independent user; C1 and C2: Proficient user

VOLUNTARIADO

- [1 de abril de 2024 – Actualidad]
- Mentora de "Girls Who Game"**
- Organizado por el programa Dell, Microsoft e Intel.
 - Mentora 1:1 para el programa de verano virtual para niñas de secundaria
- [Enero 2021 – Dic 2021]
- Voluntaria de comunicaciones de Junior Achievement**
- Coordiné el equipo de Comunicaciones.
 - Organicé la 3ª edición de GATHER, el evento de networking local para jóvenes estudiantes.

EDUCACIÓN

- REPLAY: European Joint Masters in Games**
Universidade Lusófona, LUCA School of Arts, Aalto University [Sep 2025 – Actualidad]
Ciudades y Países: Lisboa (Portugal), Genk (Bélgica), Helsinki (Finlandia) | Website: replaymasters.eu/
- Acreeedora de la beca Erasmus Mundus.
- Licenciatura en Comunicación**
Universidad de Lima [1 Abr 2019 – 14 Feb 2024]
Dirección: Av. Javier Prado Este 4600, Santiago de Surco, 15023 Lima (Perú) | Área de estudio: Comunicación Sitio web: www.ulima.edu.pe/ | Calificación final: Cum Laude | Tesis: Videojuego de danza peruana "Perú Party": Desarrollo y validación de un prototipo inicial
- Graduada Cum Laude con una calificación perfecta de 20.
 - Acreeedora de la Beca Oficio por mantener la mejor posición académica en la Facultad de Comunicación durante todos los semestres.
 - Beneficiaria del Programa Nacional de Becas y Crédito Educativo (PRONABEC) Beca "Continuidad de Estudios II" (2020).

EXPERIENCIA LABORAL

- Jefa de Práctica**
Universidad de Lima [1 Abr 2019 – 22 Ago 2025]
Ciudad: Lima | País: Perú | Sitio web: www.ulima.edu.pe | Correo electrónico: nkalanta@ulima.edu.pe | Empresa o sector: Educación
- Encargada de docencia práctica en los siguientes cursos: Técnicas de Diseño, Taller de Proyectos Digitales, Taller de Aplicaciones Interactivas, Taller de Animación Digital e Identidad Visual.
- Logros:**
- Asesoré y supervisé más de 100 proyectos estudiantiles, incluidos sitios web, diseños de manuales de marca, animaciones de personajes en 3D y prototipos de aplicaciones móviles.
 - Obtuve una puntuación media de 19,37 sobre 20 en la Evaluación Referencial Docente.
 - Finalicé el Taller de Gamificación con Inteligencia Artificial con calificación perfecta.

- Diseñadora de juegos y productora asistente**
Mr. iO Games [5 Feb 2024 – 5 Feb 2025]
Ciudad: Lima | País: Perú | Sitio web: www.mriogames.com | Nombre de la unidad o departamento: Producción - Negocio o sector: Artes, entretenimiento y recreación
- Supervisar el desarrollo del videojuego móvil "Loonchies".
 - Diseñar mecánicas de juego, narrativas, sistemas y eventos (para "Loonchies" y otros proyectos).
 - Desarrollar y mantener un Documento de Diseño de Juego (GDD), que detalle la mecánica, los niveles, el sistema de progresión y la interfaz, para guiar al equipo de desarrollo.
 - Colaborar con los equipos de Arte y Programación para estimar costos y programar el trabajo.
 - Actuar como enlace entre el equipo de desarrollo y las partes interesadas externas.
 - Planificar estrategias de marketing y comercialización para el videojuego "Loonchies".
- Logros:**
- Diseñé el 70% de las mecánicas del videojuego que llegaron al proyecto final.
 - Encabecé el equipo de producción del videojuego de magnate móvil "Loonchies".
 - Diseñé y ejecuté estrategias de redes sociales, mejorando el engagement en un 35%.

- Responsable de comunicaciones**
Asociación de Compañías de Videojuegos Peruanas [8 Ene 2024 – 20 Ago 2025]
Ciudad: Lima | País: Perú | Sitio web: cva.pe | Negocio o sector: Arte, entretenimiento y recreación
- Apoyo en la gestión de la comunicación en los canales digitales de CVA (redes sociales, sitio web).
 - Apoyo en la planificación de eventos, actividades y formación de otros voluntarios.
- Logros:**
- Lideré una campaña de reclutamiento de voluntarios a través de las redes sociales, coordiné entrevistas y revisé los perfiles de los candidatos, formando con éxito un equipo de 15 voluntarios.
 - Apoyé el proceso de solicitud de becas de la Conferencia de Desarrolladores de Juegos (GDC) de 2024 creando contenido atractivo para las redes sociales y administrando la base de datos, lo que resultó en más de 200 solicitudes.
 - Ayudé a presentar el "Heritage Game Jam" al Ministerio de Cultura del Perú desarrollando el folleto del evento y la documentación de respaldo, estableciendo la fecha del evento para principios de 2025.

PROGRAMAS

[11 Ago 2025 - 21 Sep 2025]

IGDA Foundation Virtual Exchange

- Seleccionada para el Virtual Exchange 2025 como una International Scholar.

[01 Ene 2025 - 28 Julio 2025]

Programa “She Got Game” de Pro Helvetia y el Consejo Suizo de las Artes y la Cultura

- Beca para asistir y presentar mi videojuego en Gamescom 2025 como parte de la delegación de Swiss Games.

[24 Mar 2025 - 11 Abr 2025]

Programa “Unreal Fellowship: Games”

- Seleccionada para la cohorte de América 2025 para un aprendizaje intensivo de 30 días en Unreal Engine.

[18 Mar 2024 - 22 Mar 2024]

Programa de mentoría “Get In The Game” de Women In Games International

- Beneficiaria de beca para asistir a la Game Developers Conference 2024.
- Participé en talleres con líderes ejecutivas de Google, Meta, Unity, Amazon Games y Sony.
- Presenté mi videojuego en el stand de la Asociación Internacional de Desarrolladores de Juegos (IGDA).

[8 de enero de 2024 - 26 de abril de 2024]

GEMA: Programa de Emprendimiento Femenino

- Seleccionada para la primera cohorte de GEMAS, programa del Centro de Emprendimiento de la Universidad de Lima.
- Participé en talleres y sesiones de tutoría individual centradas en el emprendimiento y el desarrollo personal.

[8 de diciembre de 2023 - 28 de junio de 2024]

Programa de Incubación de Emprendimientos 2024

- Proyecto seleccionado para la cohorte “Semilla” del concurso “Primer Paso”.
- Recibí talleres y mentorías sobre emprendimiento.
- Desarrollé el MVP para “Perú Party VR”.

GAME JAMS

[28 Mar - 06 Apr 2025]

LAGS Game Jam 2025

País: LATAM (Virtual) | Sitio web: <https://itch.io/jam/lags-game-jam>

- Organizado por Latin American Games Showcase.
- Top 10 y destacado en el Summer Game Fest 2025.

[28 Mar - 01 Abr 2025]

The Muse in You Game Jam 2025

País: Global (Virtual) | Sitio web: <https://itch.io/jam/muse-in-you>

- Organizado por Women-led Games, Dames 4 Games y Black Girl Gamers.
- Ganadora de la game jam.

[7 de septiembre - 17 de septiembre de 2024]

She Jams 2024

País: Arabia Saudita (Virtual) | Sitio web: www.gconevents.com/she-jams-2024

- Game Jam organizada por GCON, en Arabia Saudita.
- Videojuego ganador del 2do lugar y Reconocimiento Especial en “Innovación”.

[26 de enero - 28 de enero de 2024]

Global Game Jam 2024

País: Perú | Sitio web: <https://limagamejam.com/>

- Participé y desarrollé un juego en 48 horas como game designer y diseñadora de UI y UX.

[20 de octubre de 2023 - 15 de junio de 2024]

Game Jam+ 2023/2024

País: Brasil | Sitio web: gamejamplus.com

- Videojuego ganador de “Mejor juego LATAM”, “Mejor juego educativo” y “Diversión para pensar”

PREMIOS Y DISTINCIONES

- Ganadora en la categoría “**InnovateHERs of Gameplay**” en los the*gamehers Awards 2025
- Beneficiaria de la beca “**New Face of Tech 2024**” de 1000Dreams Fund y HARMAN
- Beneficiario del **Programa de Becas 3.0 y 4.0** de Latinxs In Gaming
- **2do lugar** en el Concurso de Innovación de la Facultad de Comunicaciones de la Universidad de Lima
- **2do Lugar y Reconocimiento Especial en “Innovación”** en SheJams 2024
- Pre-seleccionada a la categoría “**Most Disruptive**” en los **Women in Tech LATAM Awards 2024**
- Becaría para asistencia virtual a devcom 2024
- Becaría del programa “**Get in the Game GDC 2024**” de Women in Games International
- Ganador de tres premios en Game Jam Plus 2023/2024: “**Mejor juego LATAM**”, “**Mejor juego educativo**” y “**Fun for Thought**”

PUBLICACIONES

[2024]

Videojuego de danza peruana “Perú Party”: Desarrollo y validación de un prototipo inicial

- Desarrollado como parte de mi proyecto de tesis de pregrado, que me permitió obtener la distinción Cum Laude en la Universidad de Lima.

Kalantar Cuellar, N. S. (2024). Videojuego de danza peruana “Perú Party”: Desarrollo y validación de un prototipo inicial [Trabajo de suficiencia profesional para optar al título de Licenciado en Comunicación, Universidad de Lima]. Repositorio Institucional de la Universidad de Lima.

[2024]

Transforming MEN’talities: The gender equality quest in video games

- Participé en un grupo focal organizado por la UNESCO y la Fundación 8-one para brindar experiencia sobre igualdad de género y derechos humanos en los videojuegos.

Malik, A. S., Nayyar, A., Sarlat, G., & Ben Said, L., 2024, Transforming MEN’talities: The gender equality quest in video games, UNESCO Report, pp.118,123.

CONFERENCIAS

[03 Jun 2025]

Seminario Internacional de Capacitación Tecnológica (CATEC 2025-1) de la Universidad de Tacna

- Organizado anualmente por el equipo de liderazgo de estudiantes de la Facultad de Ingeniería.
- Expositora en la charla “Desarrollo de Videojuegos 2D y 3D” con más de 200 asistentes.

[23 Nov 2024]

Hackathon/Game Jam de Counterspell

- Facilitadora de talleres y mentora en Counterspell, un game jam para principiantes destinado a estudiantes de secundaria que se lleva a cabo en más de 100 ciudades simultáneamente, organizado por HackClub.
- Dicté un taller práctico para presentar a los participantes los principios básicos del diseño de juegos.

[9 Ago 2024]

Tomando el control: Desarrollo de videojuegos en Perú

- Ponente y panelista en el evento organizado por la Dirección de Audiovisual, Fonografía y Nuevos Medios (DAFO) del Ministerio de Cultura del Perú.
- Hablé en el panel “Realidad Virtual en Proyectos de Videojuegos: La Experiencia de Perú Party” ante un aforo completo.

CURSOS

[Dic 2024 - Mar 2025]

Programa “Games Leadership® Blueprint”

- Beca otorgada por Games Leadership Academy y Games Leadership Network

[Mayo 2024]

UX y Accesibilidad esencial en los videojuegos

- Curso de LinkedIn Learning

[Feb 2024]

Taller de Mujeres en Liderazgo

- Curso organizado por Colectivo 23 & Innova Ulima.