**JOHN HIGHT**

**Productor ejecutivo de *World of Warcraft***

**Blizzard Entertainment**

Como productor ejecutivo de World of Warcraft®, John Hight supervisa los trabajos colectivos de la empresa en relación con la franquicia de *WoW*, incluido el desarrollo continuo del juego, la expansión *Shadowlands* (de próxima aparición), y *World of Warcraft Classic*, la recreación de *WoW* tal como era en sus inicios. Además, busca nuevas oportunidades para mejorar la experiencia de la comunidad más allá del juego y llevar el universo de *World of Warcraft* a nuevos públicos de todo el mundo.

Se unió a Blizzard Entertainment en 2011 para desempeñar el cargo de productor jefe en *Mists of Pandaria*, la galardonada expansión de *World of Warcraft*. También fue director de producción en *Diablo III: Reaper of Souls* y *Diablo III*, y luego regresó al equipo de *WoW* como director de producción*.* Antes de llegar a Blizzard, trabajó en más de 40 juegos de diversas plataformas, como *Command & Conquer 2: Red Alert* y *Neverwinter Nights*. Por otra parte, durante su paso por Sony Computer Entertainment of America, ejerció un papel decisivo en el desarrollo de muchos títulos aclamados por la crítica, como *flOw*, *flower* y *God of War 3*.

Posee un título de Ingeniería informática por la Universidad de Nuevo México y un máster por la Universidad del Sur de California. Fue miembro de la junta directiva de la Academy of Interactive Arts & Sciences (Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas) y autor principal de *Game Development Essentials: Game Project Management*, una introducción exhaustiva a la gestión de proyectos de videojuegos. Además, dio clases de producción de videojuegos durante cuatro años en el reconocido departamento de Medios interactivos de la USC School of Cinematics.

Cuando dispone de tiempo libre, le encanta jugar a juegos de mesa, practicar submarinismo, hacer fotografías, ver películas y conducir su Harley.