

Guillem Alava

ARTISTA 3D · ART TÈCNIC · VIDEOJOCs & MULTIMÈDIA

680 74 32 44 | alavag994@gmail.com | <https://kiwitrete.github.io/indexCA.html> | [linkedin.com/in/guillem-alava](https://www.linkedin.com/in/guillem-alava) | Barcelona

Artista 3D stylised especialitzat en el pipeline complet de producció artística: des de l'escultura digital i el modelatge fins a la texturització, el rigging i la integració en motor a temps real. Amb **experiència** en títols publicats a Steam i Meta Store, domini d'Unreal Engine 5 i Unity i sòlida base en disseny de videojocs. Acostumat a **treballar en equips multidisciplinaris** amb metodologies àgils, aportant **criteri artístic, rigor tècnic i capacitat per resoldre problemes** en producció. Disponible per a **incorporació immediata**.

EXPERIÈNCIA

Artista 3D i Creador de Contingut - Freelance - Diversos clients · Catalunya | 2023 - actualitat

- Producció d'assets i personatges per a videojocs i projectes multimèdia: pipeline complet des del concept fins a la integració en motor, adaptat a les necessitats i l'estil visual de cada client.
- Experiència acreditada amb títols publicats professionalment a Steam i Meta Store, que avala la capacitat de portar un projecte des de la fase creativa fins a la distribució comercial.
- Participació activa i contínua en l'ecosistema local del videojoc: Devicat, IndieDevDay i PG Connects Barcelona. Connexió directa amb estudis, referents i oportunitats del sector.

MeCat VR - Artista 3D i Tècnic Principal. PAFI Games · Steam & Meta Store · Unreal Engine | 2024 - 2025

- Artista 3D principal del projecte: modelatge i texturització del personatge protagonista i de més de 35 props d'entorn amb estil estilitzat (lo-fi, cottagecore i bruixeria), des del blockout inicial fins al resultat final publicat.
- Diagnosi i resolució del 90% dels problemes artístics i tècnics al llarg del desenvolupament: gestió de LODs, optimització de draw calls i resolució d'incidències en integració d'assets dins d'UE5.
- Responsable del pipeline tècnic d'art: configuració de materials, shaders i il·luminació adaptats a les especificacions de plataforma VR (Meta Quest).

Artista 3D Freelance. InVideogames · Fundació Mercè Fontanilles · Maizz Visual | 2023 - 2025

- Desenvolupament de més de 20 personatges estilitzats amb pipeline artístic complet: definició de concept art, escultura digital en ZBrush, modelatge base, retopologia optimitzada per a temps real, desplegament d'UVs, texturització amb Substance Painter (flux PBR i pintura manual) i rigging funcional per a animació.
- Integració d'assets en Unreal Engine 5 i Unity: configuració de materials, gestió de LODs, ajust d'il·luminació i optimització de rendiment per a plataformes en temps real.
- Col·laboració estable en equips multidisciplinaris (dissenyadors de joc, programadors, artistes 2D i 3D) amb metodologia àgil: planificació per sprints, ús de Jira i Trello, i lliuraments iteratius alineats amb les fases de producció.
- Mentoria tècnica de més de projectes d'estudiants en entorns de producció real: supervisió del pipeline, resolució de problemes i acompanyament en la presa de decisions artístiques i tècniques.

PROJECTES DESTACATS

Models per a VTubers - Blender, ZBrush, Substance Painter, Unity (Warudo) | 2024 - 2026

Models estilitzats i animats en temps real per a Twitch, amb PBR + textures pintades a mà i blendshapes facials.

Kaijus as Environments - TFG Premiat - Unity · Millor TFG 2023 al CITM-UPC | 2023

Matrícula d'Honor i Millor TFG 2023. Artista 3D i desenvolupador principal.

Combat de Boss en fases a l'estil Shadow of the Colossus. Testejat amb +50 jugadors; 80% de taxa d'èxit.

FORMACIÓ

Grau en Disseny i Desenvolupament de Videojocs. CITM-UPC - Barcelona | 2019 - 2023

COMPETÈNCIES

Modelatge, retopologia i escultura: Blender, ZBrush, 3ds Max, Maya

Texturització: Substance Painter, Adobe Photoshop, PBR, pintura manual

Rigging i animació: Blender (Rigify, Blendshapes), Maya (Advanced Skeleton 6, Morph Targets)

Motors en temps real: Unreal Engine 5, Unity (URP/HDRP), LODs, il·luminació, optimització

Programació i shaders: C++, C#, Shader Graph (UE5 i Unity)

Metodologies àgils: Scrum, Kanban, Jira / Trello

IDIOMES

Català: Nadiu | Castellà: Nadiu | Anglès: C1