

# Guillem Alava

## ARTISTA 3D · ARTISTA TÉCNICO · VIDEOJUEGOS & MULTIMEDIA

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

**Artista 3D** stylised especializado en el pipeline completo de producción artística: desde la escultura digital y el modelado hasta la texturización, el rigging y la integración en motor en tiempo real. Con **experiencia** en títulos publicados en Steam y Meta Store, dominio de Unreal Engine 5 y Unity y sólida base en diseño de videojuegos. Acostumbrado a **trabajar en equipos multidisciplinares** con metodologías ágiles, aportando **criterio artístico, rigor técnico y capacidad para resolver problemas** en producción. Disponible para su incorporación inmediata.

### EXPERIENCIA

#### Artista 3D y Creador de Contenido - Freelance - Diversos clientes · Cataluña | 2023 - actualidad

- Producción de assets y personajes para videojuegos y proyectos multimedia: pipeline completo desde el concepto hasta la integración en motor, adaptado a las necesidades y estilo visual de cada cliente.
- Experiencia acreditada con títulos publicados profesionalmente en Steam y Meta Store, que avala la capacidad de llevar un proyecto desde la fase creativa hasta la distribución comercial.
- Participación activa y continua en el ecosistema local del videojuego: Devicat, IndieDevDay y PG Connects Barcelona. Conexión directa con estudios, referentes y oportunidades del sector.

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

- Artista 3D principal del proyecto: modelado y texturización del personaje protagonista y de más de 35 props de entorno con estilo estilizado (lo-fi, cottagecore y brujería), desde el blockout inicial hasta el resultado final publicado.
- Diagnóstico y resolución del 90% de los problemas artísticos y técnicos a lo largo del desarrollo: gestión de LODs, optimización de draw calls y resolución de incidencias en integración de sets dentro de UE5.
- Responsable del pipeline técnico de arte: configuración de materiales, shaders e iluminación adaptados a las especificaciones de plataforma VR (Meta Quest).

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

- Desarrollo de más de 20 personajes estilizados con pipeline artístico completo: definición de concepto arte, escultura digital en ZBrush, modelado base, retopología optimizada para tiempo real, despliegue de UVs, texturización con Substance Painter (flujo PBR y pintura manual) y rigging funcional para animación.
- Integración de sitios en Unreal Engine 5 y Unity: configuración de materiales, gestión de LODs, ajuste de iluminación y optimización de rendimiento para plataformas en tiempo real.
- Colaboración estable en equipos multidisciplinares (diseñadores de juego, programadores, artistas 2D y 3D) con metodología ágil: planificación por sprints, Jira y Trello, y entregas iterativas alineadas con las fases de producción.
- Mentoría técnica de más de proyectos de estudiantes en entornos de producción real: supervisión del pipeline, resolución de problemas y acompañamiento en la toma de decisiones artísticas y técnicas.

### PROYECTOS DESTACADOS

#### Modelos para VTubers - Blender, ZBrush, Substance Painter, Unity (Warudo) | 2024 - 2026

Modelos estilizados y animados en tiempo real para Twitch, con PBR+ texturas pintadas a mano y blendshapes faciales.

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

Matrícula de Honor y Mejor TFG 2023. Artista 3D y desarrollador principal.

Combate de Boss con fases al estilo Shadow of the Colossus. Testeado con +50 jugadores; 80% de tasa de éxito.

### FORMACIÓN

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. CITM-UPC - Barcelona | 2019 - 2023

### COMPETENCIAS

**Modelado, retopología y escultura:** Blender, ZBrush, 3ds Max, Maya

**Texturización:** Substance Painter, Adobe Photoshop, PBR, pintura manual

**Rigging y animación:** Blender (Rigify, Blendshapes), Maya (Advanced Skeleton 6, Morph Targets)

**Motores en tiempo real:** Unreal Engine 5, Unity (URP/HDRP), LODs, iluminación, optimización

**Programación y shaders:** C++, C#, Shader Graph (UE5 i Unity)

**Metodologías ágiles:** Scrum, Kanban, Jira / Trello

### IDIOMAS

Catalán: Nativo

Castellano: Nativo

Inglés: C1