



Juan García Serrano

DISEÑADOR DE JUEGOS / ARTISTA 3D

Desarrollador Unity especializado en programación de sistemas de juego utilizando C#. Experiencia desarrollando proyectos indie y colaborando con estudios, combinando la implementación técnica con el diseño de juego y la integración de assets 3D.

CONTACTO

-  (34) 613 01 39 40
-  velardgames@gmail.com
-  <https://velard.artstation.com>
-  <https://velard.itch.io/>

HABILIDADES PRINCIPALES

-  Unity, Unreal Engine
-  Zbrush, 3DMax, Blender
-  C#, C++
-  Diseño gráfico y arte conceptual (Photoshop, Illustrator, Procreate)
-  Desarrollo narrativo y habilidades de escritura

FORMACIÓN ACADÉMICA

Diseño y Desarrollo de Videojuegos

2023-2025
MasterD - Rendr

Diseño Gráfico - Arte Final

2005-2006
Escuela de Artes Gaspar Camps

ÁREAS DE ESPECIALIZACIÓN

Titulado como Diseñador de Juegos y Programador de Videojuegos.

MasterD- Rendr (2023-2025)

- Diseño de juegos, narrativa, diseño de niveles, diseño de personajes y entornos, desarrollo iterativo de scripts.
- Programación orientada a objetos (Unity).
- Modelado 3D (Blender, Maya).

Master en 3D Character Artist

Virtual Architects (2025-2026)

- Prototipado y blockouts.
- Experiencia con anatomía realista y landmarks anatómicos.
- Cabello, ropa y otras texturas.

Desarrollado a través del aprendizaje independiente.

(incluidos cursos en línea y presenciales, así como aprendizaje autodirigido)

Programación orientada a objetos (Unreal Engine), Diseño de personajes y arte conceptual con Procreate, bootcamp de acción RPG con Unity en 3D.

EXPERIENCIA EN LA INDUSTRIA

- Trabajó como *game designer* en el desarrollo de Realms of Wilorth (Reckless Monster Studios).
- Programador principal y artista 3D en Dungeons of Mytheras (Velard Games).

Información Adicional

- Carné de conducir y vehículo propio
- Amplio dominio del inglés (escrito y hablado)
- Disponibilidad inmediata