

RAFAEL MARTÍN VILLANUEVA

Perfil técnico senior en Animación 3D, Videojuegos, Multimedia Interactiva, Unity, IA aplicada y VR/XR

Donostia-San Sebastián

Tel. 629 837 134

contacto@rafaelmartin.es

www.rafaelmartin.es

linkedin.com/in/rafaelmartinvillanueva

PERFIL PROFESIONAL

Perfil técnico senior con amplia experiencia en animación 3D, videojuegos, multimedia interactiva, producción digital, diseño visual, programación multimedia, postproducción audiovisual y desarrollo de contenidos interactivos.

Trayectoria vinculada a la creación, dirección y supervisión de proyectos 2D/3D, pipelines de producción, modelado, texturizado, iluminación, render, animación, diseño multimedia, programación interactiva, documentación técnica y coordinación de proyectos digitales.

Fundador y director de Sintesy, escuela especializada en diseño y animación 3D, con experiencia en dirección técnica, investigación de herramientas, actualización tecnológica, conexión con industria y desarrollo de programas especializados en animación, VFX, multimedia y producción digital.

Actualmente orientado a proyectos técnicos en Unity, videojuegos 2D/3D, realidad virtual, Meta Quest, IA generativa aplicada a producción, narrativa interactiva, prototipado, documentación de proyectos y creación de contenidos visuales para portfolio, formación, comunicación y producto digital.

PERFIL TÉCNICO DE INTERÉS PARA EMPRESAS

Producción 3D, videojuegos, multimedia interactiva y prototipado digital.

Unity, diseño de niveles, mecánicas, integración audiovisual y documentación técnica.

Modelado, texturizado, shading, iluminación, render, animación y optimización visual.

IA generativa aplicada a ideación, documentación, referencias visuales, producción y presentación.

Realidad virtual, Unity VR, Meta Quest y experiencias inmersivas.

Diseño de pipelines, organización de assets, flujos de trabajo y metodologías de producción.

Perfil puente entre dirección, producción, diseño, programación, formación técnica y cliente.

COMPETENCIAS TÉCNICAS PRINCIPALES

3D y videojuegos: Maya, Softimage 3D, Mudbox, Unity, Unity VR, Meta Quest, modelado 3D, diseño de assets, texturizado, UVs, materiales, shading, iluminación, render, rigging, animación 2D/3D, diseño de personajes, escenarios, props, optimización visual y pipelines 3D.

Unity y entornos interactivos: prototipado de videojuegos, diseño de niveles, mecánicas, integración de personajes, cámaras, controles, interacción con objetos, documentación técnica, escenas interactivas, presentación de proyectos y preparación de builds.

Multimedia, web y programación: HTML, CSS, JavaScript, C++, programación multimedia, productos audiovisuales multimedia interactivos, CD-ROMs, kioscos interactivos, páginas web, aplicaciones interactivas y experiencias de usuario.

IA aplicada y VR/XR: ChatGPT, Midjourney, ComfyUI, IA generativa aplicada a imagen, texto, documentación, ideación visual, preproducción, prototipado, referencias de arte, narrativa, diseño de personajes y flujos creativos.

Diseño, postproducción y comunicación visual: Photoshop, Illustrator, Premiere, After Effects, Nuke, edición de vídeo, composición, motion graphics, grafismo 2D/3D, diseño gráfico, infografía, imagen digital y comunicación visual.

EXPERIENCIA PROFESIONAL TÉCNICA

CONSULTOR TÉCNICO 3D, MULTIMEDIA Y PRODUCCIÓN DIGITAL

Profesional independiente | Donostia-San Sebastián / En remoto
Septiembre 2018 – actualidad

Desarrollo y actualización profesional en animación 3D, multimedia interactiva, videojuegos, IA aplicada, Unity y realidad virtual.

Creación de proyectos propios y contenidos técnicos vinculados a videojuegos 2D/3D, narrativa interactiva, producción 3D, documentación y experiencias digitales.

Aplicación de IA generativa a ideación visual, documentación, referencias de arte, procesos creativos, prototipado y preparación de materiales.

Trabajo con Unity, Meta Quest, flujos de producción 3D, diseño de personajes, diseño de enemigos, prototipos interactivos y documentación de proyectos.

Preparación de portfolio, contenidos visuales, presentaciones técnicas y materiales orientados a comunicación profesional, formación y producto digital.

PROYECTOS DIGITALES, APPS Y COMUNICACIÓN TECNOLÓGICA

Donostia-San Sebastián
2015 – 2018

Desarrollo y dirección de proyectos digitales tras la etapa de dirección de Sintesy.

Participación en proyectos vinculados a aplicaciones móviles, contenidos web, comunicación digital, marketing tecnológico y difusión de servicios formativos.

Ampliación de competencias en WordPress, SEO, SEM, email marketing, branding, comunicación empresarial, contenidos digitales y gestión de proyectos.

FUNDADOR Y DIRECTOR

Sintesy — Escuela Internacional de Diseño y Animación 3D | San Sebastián
Agosto 1997 – julio 2015

Fundador y director de centro especializado en diseño, animación 3D, multimedia, efectos visuales y producción digital.

Dirección técnica y académica de programas vinculados a animación 3D, VFX, multimedia, diseño gráfico, producción digital y tecnologías interactivas.

Diseño, actualización y supervisión de planes de estudio, metodologías de producción, flujos de trabajo y pipelines formativos.

Investigación y actualización tecnológica en herramientas 3D, render, animación, efectos visuales,

multimedia y producción digital.

Organización de masterclasses y actividades con profesionales vinculados a estudios internacionales de animación, VFX y videojuegos.

Supervisión de proyectos, orientación técnica de alumnado, seguimiento de portfolios y conexión con empresas del sector audiovisual, videojuegos, animación y efectos visuales.

GRAFISTA MULTIMEDIA

Idem 4 S.L. | Bilbao

1996 – 1997

Creación de efectos especiales, edición de vídeo, grafismo 2D/3D, infografía, postproducción y materiales audiovisuales.

Desarrollo de piezas visuales para comunicación, empresa, vídeo y producción multimedia.

EXPERIENCIA TÉCNICA Y FORMATIVA PREVIA

CEBANC / INASFOR S.L. e Instituto TRACOR | Donostia-San Sebastián / Pamplona

1992 – 1996

Coordinación e impartición de formación técnica en multimedia, animación 2D/3D, diseño gráfico, programación, vídeo, efectos especiales y productos interactivos. Desarrollo de contenidos, páginas web, HTML y materiales multimedia aplicados a entornos formativos y profesionales.

DIRECCIÓN / PROGRAMADOR MULTIMEDIA / CREATIVO 2D Y 3D

Ridgewood & SIM Holding | Madrid

1991 – 1992

Desarrollo, diseño y programación de proyectos multimedia para Museo Reina Sofía, Repsol, Banco Central Hispano, Alfredo Kraus y El País.

EXPERIENCIA TÉCNICA INICIAL

Diseñador gráfico | UTS Publicidad | San Sebastián | 1990 – 1991

Autoedición e infografía | Azkar Print | San Sebastián | 1989 – 1990

PROYECTOS DESTACADOS

We Are Legend — Somos Leyenda

Videojuego 3D desarrollado en Unity. Proyecto con diseño de personajes, enemigos, mecánicas de plataformas, narrativa, programación C#, integración audiovisual, documentación, prototipado, presentación de gameplay y desarrollo de materiales visuales. Aplicable a videojuegos, diseño de niveles, producción 3D, pipeline visual y presentación profesional.

Equipo Sustancias

Proyecto narrativo y transmedia con desarrollo conceptual, personajes, narrativa interactiva, diseño de universo, documentación creativa y planteamiento de videojuego/serie. Aplicable a preproducción, diseño narrativo, construcción de IP, personajes, documentación y desarrollo de universos interactivos.

Sintesy

Proyecto empresarial y técnico-formativo de largo recorrido en animación 3D, multimedia, VFX y

producción digital. Experiencia aplicable a dirección técnica, diseño de pipelines, programas especializados, conexión con industria y desarrollo de talento.

Proyectos multimedia para instituciones y empresas

Participación en proyectos interactivos y multimedia para entidades como Museo Reina Sofía, Repsol, Banco Central Hispano, Alfredo Kraus, El País y Museo de Bellas Artes de Bilbao.

FORMACIÓN Y ACREDITACIONES

GRADO SUPERIOR — Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos
Formación Profesional de Grado Superior

IMSV0209 — Desarrollo de productos audiovisuales multimedia interactivos

IMSV0109 — Montaje y postproducción de audiovisuales

SSCE0110 — Habilitación para la docencia en grados A, B y C del sistema de formación profesional

COMM0112 — Gestión de marketing y comunicación

3D Animation and VFX — Technical Computer Graphics
Houston, Texas, Estados Unidos

Investigación numérica y especialización en 3D
DUQAC, Montreal, Canadá

COU
California, Estados Unidos

IDIOMAS Y OTROS DATOS

Español: nativo.

Inglés: nivel profesional, con formación y experiencia internacional en Estados Unidos y Canadá. Inglés profesional B2 en formación reglada.

Euskera: nivel elemental.

Permiso de conducir B. Vehículo propio. Certificación Autodesk.

Disponibilidad para proyectos técnicos, producción 3D, videojuegos, Unity, VR/XR, multimedia interactiva, documentación, consultoría técnica, formación técnica y proyectos híbridos presenciales/remotos.