

Pedro Hernández Alcón

DISEÑADOR Y MODELADOR 3D,
ANIMADOR 3D/2D Y PROGRAMADOR

ESTUDIOS

2025 - ACT. Máster en Arte 3D y Animación para Videojuegos
Escuela Superior de Videojuegos y Arte Digital

2020 - 2025 Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
Universitat Jaume I

TRABAJOS RELEVANTES

2024 - 2025 Prácticas en el 'INIT'

2021 - 2023 UJI MotorSport - Formula Student

- Diseño de página web
- Diseño de banners, vinilos para el coche, tarjetas de visitas, , roll-ups...
- Diseño de las equipaciones del equipo
- Elaboración y defensa del Bussiness Plan en competición

PROGRAMAS E IDIOMAS

Blender		C#	
3ds Max		C++	
Unity 2D/3D		Html y css	
Maya		Phaser	
Krita/GIMP		Phyton	
Adobe Illustrator		JavaScript	
Adobe Photoshop		SQL	
Studio 2.0		Castellano	
GDevelop		Inglés	
Microsoft 365		Valenciano	
Edición de vídeo			

PORTFOLIO

- Creación de personajes, edificios y objetos en 3D
- Creación de videojuegos en solitario y en grupo
- Creación de la Narrativa y guiones de videojuegos
- Dibujo y animación de personajes y objetos 2D y 3D
- Desarrollo de un manual de instrucciones para "Studio 2.0"
- Pagina web personal con proyectos propios:
<https://pedrohapersonalweb.neocities.org/sp>

HABILIDADES

- Buena comunicación
- Trabajo bajo presión
- Resolución de problemas

Sobre mí

Soy un profesional motivado y apasionado. Estoy preparado en muchos ámbitos de la creación de videojuegos (programación, diseño y animación 2D/3D, narrativa y guiones...).

Mi enfoque principal ha sido el diseño y modelado 3D. Me considero una persona adaptable, creativa, orientada a los detalles y estoy comprometido a ofrecer resultados de calidad.

Mi objetivo es utilizar mis conocimientos y experiencia para contribuir en mi lugar de trabajo y seguir formándome y creciendo profesionalmente.

Contacto

+34 722 12 20 02

pedrohatm@gmail.com

Calle Dinamarca 34,
Los Palacios y
Villafranca, 41720
Sevilla

<https://pedrohapersonalweb.neocities.org/sp>

Más información

- Certificado Trinity B2 de Inglés
- Carné de conducir B
- Coche propio