



ALBERTO LÓPEZ

UI ARTIST & TECHNICAL GAME DESIGNER (INTERN/JUNIOR)

Estudiante de 4º de Diseño y Desarrollo de Videojuegos en la URJC con un perfil híbrido enfocado en Technical UI.

Combino la sensibilidad artística para el diseño de interfaces y personajes con la capacidad técnica para implementarlos directamente en el motor (Unity/C#). Enfocado en crear experiencias de usuario fluidas y optimización de assets 3D para entornos web.

FORMACIÓN

● GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Universidad Rey Juan Carlos

2022 - Actualidad (Previsto 2027)

EXPERIENCIA

PROYECTOS ACADEMICOS

● Catpuccino | 2025

Rol: Lead UI Artist & Character Designer

- Diseño integral e implementación técnica en Unity de +20 pantallas de interfaz
- Diseño de personajes (Concepto y Expresiones del personaje "Gabriel")

● MiouPet | 2025

Rol: Gameplay Programmer & Backend Developer

- Programación del sistema de control por Acelerómetro para mecánicas de físicas basadas en inclinación.
- Implementación integral del sistema de Ranking Mundial en tiempo real conectando Unity con Google Firebase API.

IDIOMAS

ESPAÑOL - Nativo

INGLÉS - Avanzado

CONTACTO

☎ 628 49 69 75

✉ alberto.lopezgdc@gmail.com

📄 [albeertolg.github.io](https://github.com/albeertolg)

📍 Calle Piamonte 10,
Parquelagos, 28420 Madrid

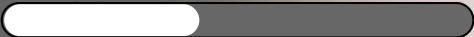
HABILIDADES

UI / UX & 2D

Clip Studio Paint

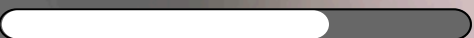


Adobe Photoshop



3D / TECHNICAL

3ds Max



Blender

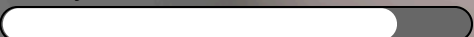


Optimización para WebGL



MOTOR & CÓDIGO

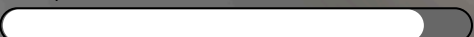
Unity



C#



Git/ Control de versiones



Firebase de Google

