

VALERIA ALVAREZ RIOS

Medellín, Colombia | +57 305 330 2772

valalvarios@gmail.com | <https://valealvarezr.github.io/Portfolio>

EDUCACIÓN

Universidad Pontificia Bolivariana • Ingeniería en Diseño de Entretenimiento Digital (Énfasis en Animación)

(01/2022 – Actualmente) | Medellín, Colombia

- **GPA:** 4.14/5.0
- **Habilidades:** 3D Generalist | 3D Modeler | Texture Artist | Game Artist | Rendering Artist | Environment Artist | Character Artist | Concept Artist | Digital Illustrator

PROYECTOS DESTACABLES

Museo biblioteca UPB • Asesora de modelado 3D y texturizado (07/2025) - Actualmente

- Participación en semillero de realidad virtual enfocado en la digitalización de obras arqueológicas para su preservación en entornos virtuales.
- Líder de modelado 3D y texturizado, asegurando fidelidad visual y optimización técnica de piezas capturadas mediante fotogrametría.
- Imparto talleres a estudiantes de diseño gráfico, enseñando procesos de reconstrucción de texturizado, corrección de forma y color, y creación de mapas en Substance 3D para mejorar objetos escaneados.

Echoes of the past • Líder de texturizado y modeladora de assets 3D (01/2025) - (05/2025)

- Proyecto académico de videojuego de acertijos y suspenso con énfasis en storytelling visual.
- Lideré el área de texturizado y modelé gran parte de los assets de la casa, definiendo su estética y atmósfera.
- El proyecto recibió Mención de Honor en *Mejor Videojuego*, *Excelencia Visual* y *Mejor Narrativa*, acreditado por el coordinador de la carrera.

Nox: El corazón del bosque • Líder de ambientes 3D y texturizado. (07/2024) - (11/2024)

- Animación 3D interactiva con mecánicas de interacción ambiental desarrolladas para avanzar en la historia.
- Responsable de la dirección visual de entornos (concept art, modelado y texturizado), así como de la narrativa y la interactividad.
- Proyecto con Mención de Honor a Mejor Animación, acreditado por el coordinador de la carrera.

HABILIDADES E INTERESES

Idiomas: Español(Nativo), Inglés(B2)

Habilidades técnicas: Blender, Substance painter, Substance designer, Figma, Photoshop, Maya, Clip Studio, Toon Boom, Unity.