



GONZALO GONZÁLEZ VENTURA

Game & Technical Designer · IA aplicada

■ Las Palmas de Gran Canaria ■ +34 661 058 316 ■ gonzag0139@gmail.com
■ linkedin.com/in/gonzalogonzalezventura ■ ggonzalezventura.com

RESUMEN PROFESIONAL

Diseñador técnico con base en programación (C#, C++ y lenguajes de scripting) y modelado 3D (Autodesk Maya, 3ds Max y Blender), con experiencia profesional en diseño de sistemas, experiencias interactivas y documentación de proyectos. Esta base técnica me permite colaborar con fluidez con los equipos de programación y arte, y traducir decisiones de diseño en soluciones implementables. Cuento además con formación en inteligencia artificial aplicada, que incorporo a mi flujo de trabajo para automatizar y optimizar procesos creativos y técnicos.

EXPERIENCIA LABORAL

Game Designer

Zulo Interactive | Enero 2025 – Diciembre 2025

Participé en la definición e implementación de los sistemas principales del juego Lady Umbrella, publicado en Steam y premiado como Best Free Game en Devuego 2025, gestionando la documentación de mecánicas y colaborando estrechamente con los equipos de programación y arte.

- Diseñé y ajusté la economía del juego, la curva de dificultad y el arma principal con análisis de datos en Excel.
- Programé en Blueprints (programación visual) un gestor de turnos que decide cuándo los enemigos avanzan, se cubren o atacan, y el sistema de seguridad del Nivel 2 (cinemáticas, puertas y trampas láser).
- Diseñé el Nivel 2 (galería de arte) desde el layout inicial hasta la versión final, y colaboré en el tutorial y el Nivel 1.
- Organicé sesiones de playtesting estructuradas, documenté errores y problemas de balance, y verifiqué las correcciones en cada iteración.

Diseñador de Experiencias Interactivas

Human XR Lab UNAM (Universidad del Atlántico Medio) | Marzo 2023 – Septiembre 2024

Diseñé y desarrollé experiencias interactivas e inmersivas en Unreal Engine, orientadas a la investigación y al desarrollo de aplicaciones con impacto social para personas con necesidades especiales.

Artista 3D y Desarrollador en Tiempo Real

Videoreport Canarias S.A. | Febrero 2023 – Abril 2023

Creé y optimicé assets 3D integrándolos en entornos virtuales para producción audiovisual en Televisión Canaria, combinando modelado 3D y tecnología de composición en tiempo real para situar presentadores en escenarios inmersivos.

Desarrollador de Software

VALPER SL | Febrero 2020 – Abril 2020

Participé en el desarrollo de una herramienta de comunicación interna para la empresa, colaborando en tareas de programación y mantenimiento de software.

Instructor de surf

University Surf School | Diciembre 2018 – Julio 2019

Impartí clases de surf a grupos de distintos niveles, gestionando la seguridad de los alumnos y adaptando la metodología de enseñanza a cada perfil.

EDUCACIÓN

Máster en Inteligencia Artificial

BIG School | 2026

Formación avanzada en inteligencia artificial aplicada. Adquisición de conocimientos en modelos de lenguaje (ChatGPT, Claude, Gemini, Copilot), creación de agentes, automatización de flujos de trabajo (Make, n8n), generación de contenido audiovisual con IA y desarrollo asistido por IA, además del marco jurídico de la IA y de marketing digital. Titulación conjunta con la Universidad Isabel I (6 ECTS).

Grado en Creación Digital, Animación y Desarrollo de Videojuegos, Diseño de Juegos y Medios Interactivos

Universidad del Atlántico Medio | 2025 – 2026

Especialización en diseño de juegos y medios interactivos.

Programa Avanzado en Diseño de Juegos y Contenido Interactivo

U-tad | 2024 – 2025

Formación especializada en diseño de videojuegos. Adquisición de conocimientos avanzados en Unreal Engine 5, C++ y herramientas 3D como 3ds Max. Desarrollo de competencias en entornos de trabajo multidisciplinares.

Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos

Universidad del Atlántico Medio | 2020 – 2024

Formación en diseño y desarrollo de videojuegos, arte digital y desarrollo interactivo. Adquisición de conocimientos en Suite de Adobe, modelado 3D, Unity y programación orientada a juegos.

CFGS Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

IES El Rincón | 2018 – 2020

Ciclo Formativo de Grado Superior con formación en desarrollo de software multiplataforma, programación en Java, JavaScript, Python y MySQL.

Bachillerato Dual

Academica International Studies | 2015 – 2017

Bachillerato en modalidad bilingüe con programa internacional.

CERTIFICADOS Y APTITUDES

- Certificado de Introducción a los agentes de IA — BIG School (May, 2026)
- Certificado de Introducción a la IA: ChatGPT, GPTs Personalizados y Make — BIG School (May, 2025)
- IA y automatización:** ChatGPT, Claude, Gemini, Copilot, agentes de IA, Make, n8n, desarrollo asistido por IA
- Programación:** C# y C++ (U-tad y Atlántico Medio) | Java, JavaScript, Python y MySQL (IES El Rincón)
- Motores de juego:** Unreal Engine 5 (Blueprints), Unity
- Herramientas 3D:** Autodesk Maya, 3ds Max, Blender
- Suite de Adobe:** Photoshop, Illustrator, Premiere Pro, After Effects
- Ofimática:** Microsoft Office (Excel, Word, PowerPoint) y Google Workspace
- Carnet de conducir B. Vehículo propio.

HABILIDADES

- Liderazgo e iniciativa
- Adaptabilidad
- Resolución de problemas
- Trabajo en equipo
- Comunicación con perfiles técnicos y creativos
- Aprendizaje rápido de nuevas herramientas

IDIOMAS

- Español — Nativo
- Inglés — B2