

RAFAEL MARTÍN VILLANUEVA

Docente técnico senior en Animación 3D, Videojuegos, Multimedia Interactiva e IA aplicada

Donostia-San Sebastián

Tel. 629 837 134

contacto@rafaelmartin.es

www.rafaelmartin.es

[linkedin.com/in/rafaelmartinvillanueva](https://www.linkedin.com/in/rafaelmartinvillanueva)

PERFIL PROFESIONAL

Docente técnico senior con amplia experiencia en animación 3D, multimedia interactiva, videojuegos, diseño digital, programación multimedia y formación especializada.

Fundador y director de Sintesisys, escuela especializada en diseño y animación 3D. Anteriormente jefe de estudios y docente multimedia en CEBANC / INASFOR S.L. Trayectoria combinando docencia, dirección académica, coordinación de equipos formativos, diseño de programas, producción multimedia, orientación profesional y actualización tecnológica.

Actualmente orientado a la docencia técnica en Animación 3D, Videojuegos, Unity, Multimedia Interactiva, IA aplicada, VR/XR, producción digital, proyectos finales, portfolio y empleabilidad.

Experiencia impartiendo formación técnica a alumnado adulto, profesionales en reciclaje, personas desempleadas de larga duración, empresas y colectivos con necesidades específicas, adaptando contenidos y metodología a contextos formativos diversos.

ACREDITACIONES Y FORMACIÓN RELEVANTES EN EDUCACIÓN

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

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

IMSV0209 — Desarrollo de productos audiovisuales multimedia interactivos

IMSV0109 — Montaje y postproducción de audiovisuales

COMM0112 — Gestión de marketing y comunicación

EXPERIENCIA DOCENTE Y TÉCNICA

CONSULTOR TÉCNICO 3D, MULTIMEDIA Y FORMACIÓN DIGITAL

Profesional independiente | Donostia-San Sebastián / En remoto

Septiembre 2018 – actualidad

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

Desarrollo de proyectos propios y contenidos técnicos vinculados a videojuegos, narrativa interactiva, producción 3D y experiencias digitales.

Aplicación de IA generativa a documentación, ideación visual, procesos creativos, prototipado y preparación de contenidos.

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

Preparación de portfolio, contenidos formativos y materiales orientados a docencia técnica, empleabilidad y presentación profesional.

PROYECTOS DIGITALES, APPS Y COMUNICACIÓN TECNOLÓGICA

Donostia-San Sebastián

2015 – 2018

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

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

Sintesisys — 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 general del centro, planificación académica y gestión integral de programas formativos.

Diseño, actualización y supervisión de planes de estudio en animación 3D, VFX, multimedia, diseño gráfico, producción digital y tecnologías interactivas.

Coordinación de profesorado, seguimiento del alumnado, control de calidad docente y actualización tecnológica de contenidos.

Captación de alumnado, relación con empresas y desarrollo de acuerdos para prácticas.

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

Impartición de clases, masterclasses y formación especializada.

Orientación profesional del alumnado y conexión con empresas del sector audiovisual, videojuegos, animación y efectos visuales.

JEFE DE ESTUDIOS / DOCENTE MULTIMEDIA

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

1993 – 1996

Jefatura de estudios y coordinación de programas formativos en multimedia, animación 2D/3D, efectos especiales, vídeo, diseño gráfico y programación.

Supervisión de programas, profesorado, temarios, evaluación y calidad docente.

Docencia en diseño gráfico, multimedia, programación, animación, vídeo, efectos especiales y producción audiovisual.

Diseño e impartición de itinerarios formativos pioneros en diseño gráfico y multimedia, en un momento en el que estas disciplinas aún no contaban con una estructura formativa consolidada.

Formación dirigida a empresas, personas desempleadas de larga duración, colectivos con necesidades específicas y formación de formadores.

Experiencia docente con alumnado adulto y perfiles diversos, adaptando metodología, ritmo, comunicación y materiales a las necesidades reales de cada grupo.

Impartición de formación técnica in company para empresas de distintos sectores industriales y de

servicios en Gipuzkoa, adaptando contenidos y metodología al perfil profesional de cada organización.
Diseño y programación de páginas web, HTML y contenidos interactivos.

DOCENTE MULTIMEDIA

Instituto TRACOR | Donostia-San Sebastián
1992 – 1993

Docencia en creación de productos multimedia interactivos de consumo lúdico y empresarial.
Formación en diseño, imagen digital, vídeo, multimedia y producción interactiva.

EXPERIENCIA TÉCNICA PREVIA

Grafista Multimedia | Idem 4 S.L. | Bilbao | 1996 – 1997

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

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.

ÁREAS QUE PUEDO IMPARTIR

Animación 3D: modelado, texturizado, iluminación, render, rigging y animación.

Videojuegos y Unity: diseño de niveles, mecánicas, prototipado, C#, entornos interactivos y presentación de proyectos.

Multimedia interactiva: productos audiovisuales multimedia, programación multimedia, HTML, CSS, JavaScript y C++.

IA y VR/XR: IA generativa aplicada a imagen, documentación, creatividad, prototipado, Unity VR, Meta Quest y experiencias inmersivas.

Postproducción y diseño: edición de vídeo, motion graphics, composición, diseño gráfico, imagen digital, comunicación visual y portfolio profesional.

Empleabilidad: marca personal, presentación de proyectos, portfolio, orientación profesional e itinerarios de inserción.

HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS

Maya, Softimage 3D, Mudbox, Unity, Unity VR, Meta Quest.

Photoshop, Illustrator, Premiere, After Effects, Nuke.

HTML, CSS, JavaScript, C++, programación multimedia.

ChatGPT, Midjourney, ComfyUI e IA generativa aplicada a procesos creativos.

WordPress, SEO, SEM, email marketing, branding, Office 365 y documentación de proyectos.

PROYECTOS DESTACADOS PARA DOCENCIA

We Are Legend — Somos Leyenda

Videojuego 3D desarrollado en Unity. Caso práctico aplicable a formación en videojuegos, diseño de niveles, personajes, enemigos, narrativa, programación C#, producción audiovisual, documentación y presentación de proyecto.

Equipo Sustancias

Proyecto narrativo y transmedia con desarrollo conceptual, personajes, narrativa interactiva y diseño de universo. Aplicable a preproducción, documentación, diseño narrativo, creatividad y desarrollo de IP.

Sintesisys

Proyecto empresarial y formativo de largo recorrido en animación 3D, multimedia, VFX y producción digital. Experiencia aplicable a dirección académica, programas formativos, conexión con industria y orientación profesional.

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 formación presencial, híbrida u online.

Disponibilidad para docencia técnica, coordinación académica, diseño de programas formativos, tutorización de proyectos, formación para empresas y formación para el empleo.