

---

## CURRICULUM VITAE

---

### Daniel Argudo Villalba

C/ Sedaví, 46. (bajo)  
46970 Alaquás, (Valencia)  
Tel. 96-150.99.26  
Mov. 669031059  
Fecha de nacimiento: 02 - 05 - 1982.  
Lugar de nacimiento: Alaquás  
D.N.I. : 53.203.470 - p  
Estado civil: Soltero

[www.danielargudo.com](http://www.danielargudo.com)  
D3dmotion@hotmail.com



---

### FORMACIÓN

---

#### **Titulación Académica:**

Educación Primaria Obligatoria

- Educación Secundaria Obligatoria
- 1º y 2º de Bachiller.
- 1º y 2º de Carrera de Ingeniería en Informática de Gestión con el plan de estudios de 1982.
- Curso puente de adaptación a especialidad de multimedia en la Universidad Politécnica de Valencia.
- 3º de Carrera de Ingeniería en Informática de Gestión en la especialidad de Multimedia y Diseño 3D.

#### **Cursos de Postgrado y Especialización:**

- Curso de dibujo de cómic (Academia Barreira).
- Curso de Formación Postgrado de Diseño, Creación y Producción de Videojuegos por la UPV (Universidad Politécnica de Valencia)..
- Curso de Formación Postgrado de Modelado y Animación facial avanzada en 3D con el paquete de software 3DS MAX7 por la UPV (Universidad Politécnica de Valencia).

#### **Masters:**

- Master de Animación y creación 3D y Postproducción Digital (MAD) de la academia CICE. S.A. en Madrid.  
El master ha sido impartido, tutorizado y establecida la nota por Enrique Gato, ganador del Goya al mejor corto de animación digital 2006 por "Tadeo Jones".  
El master lo finalice entre los 3 primeros alumnos con una nota media de sobresaliente.

#### **Idiomas:**

- Inglés nivel medio-alto, hablado y escrito (7 años Academia Cambridge).
- Valenciano nivel medio-alto oral y escrito.

#### **Otros:**

- Premio Jurado Popular concurso de cómic de Alaquás 1998.
- Disponibilidad de vehículo propio.

### **Experiencia Laboral :**

- Actualmente trabajo como director de arte en Shanblue Interactive, encargado de varios proyectos para Nintendo Wii y Nintendo DS.
- Un año y 3 meses como Environment & Character Artist en Pyro Studios, en el proyecto Triple A Planet 51 para todas las plataformas de tercera generación (PC, PlayStation 3, Xbox 360 y Nintendo Wii).
- 10 Meses como Environment Artist en Tragnarion Studios Trabajando en el proyecto triple A "The Scourge Project".
- Trabajo como modelador y texturador Freelance de personajes y entornos para diversas empresas de Videojuegos como Nerlaska Studios y Shanblue Interactive.
- 6 meses como director de proyecto y encargado de gráficos en Shanblue Interactive, para el desarrollo de la demo "Maxlow". Este proyecto recibió el primer premio en la categoría "Mejores Gráficos" en Artfutura 2006.
- 1 año de experiencia como modelador 3D en Diveka Multimedia, empresa dedicada a la realización de aplicaciones multimedia on-line y off-line.
- Trabajo de modelador como colaborador de un videojuego en un grupo de trabajadores freelance, encargado del modelo y diseño de los personajes.
- Profesor clases particulares a estudiantes entre 3º de eso y 2º de bachiller, así como profesor particular de informática , diseño 3D y Photoshop.
- 6 Meses de profesor de cursos de informática para todas las edades a cargo de la academia Lenguaje Center, Alaquàs y el Ayuntamiento de Alaquàs (Valencia).

### **Referencias:**

- |                                   |                         |                      |
|-----------------------------------|-------------------------|----------------------|
| • Manuel Mendiluce Gil de Sagrado | - Senior Level Designer | - Grin Studios       |
| • Jordi Carazo Lerma              | - Senior Level Designer | - Grin Studios       |
| • Micky Carrillo                  | - Art Director          | - Tragnarion Studios |
| • Jose Malla                      | - Lead Artist           | - Pyro Studios       |

### **Sobre mí:**

Me considero una persona tremendamente activa y entusiasta, preocupado por mi formación, trabajador, meticuloso y perfeccionista. Siempre he querido trabajar en el mundo de los videojuegos y la animación digital, tanto en baja como en alta poligonización. Intento mantenerme al tanto de todas las novedades del mercado visitando páginas de actualidad sobre juegos AAA, CG y diseño 3D en general tales como "CGsociety" o "3Dyanimación" entre otras, e intentando recabar toda la información que me es posible sobre las principales ferias del mundo, tales como E3 o Leipzig games convention entre otras. Por último decir que me considero una persona creativa, y sobretodo un apasionado de los videojuegos y el cine digital.

### **Paginas Web personales:**

- [www.danielargudo.com](http://www.danielargudo.com)
- <http://www.linkedin.com/pub/daniel-argudo/8/83/365>  
(Aquí puedes ver recomendaciones de compañeros de trabajo).