



CHRISTIAN FELIPE REYES

TECHNICAL ARTIST
DIRECTOR TÉCNICO

CONTACTO

Santa Marta, Colombia
+57 301 662 6278
cristancho.co@gmail.com
github.com/Christancho-co
christianreyes.vercel.app

COMPETENCIAS

MOTORES

Unreal Engine 5 · Unity 6 · producción virtual · VR (Oculus/Quest) · Unity WebGL

3D Y RENDER

3ds Max · V-Ray · Maya · Blender · ZBrush · Substance · Nuke · Revit · SOLIDWORKS

PROGRAMACIÓN

C++ · C# · Python · TypeScript · Blueprints · ExtendScript

WEB

Next.js 14 · React · Node.js · Supabase · Vercel

IA Y AGENTES

Model Context Protocol · servidores MCP propios · LLM en pipelines de arte y CAD

PROCESO

Git y Git Flow · documentación técnica · alcance y cotización · liderazgo de equipo

FORMACIÓN

Producción de Videojuegos

AAG Bogotá · 2016–2018

Diseño Industrial

U. de Buenos Aires · 2009–2014

Diseño Industrial, 6 sem.

Javeriana · 2006–2009

Ingeniería de Sistemas, 5 sem.

Javeriana · 2003–2006

Construyo **el puente entre el arte y el código**: las herramientas, plugins e integraciones que hacen que los equipos de arte, CAD e ingeniería trabajen más rápido.

Formación cruzada: estudios de Ingeniería de Sistemas, Diseño Industrial y Producción de Videojuegos. La ingeniería me dio la base de código; el diseño industrial, el criterio de forma y fabricación; los videojuegos, el tiempo real.

Doce años dirigiendo arte técnico en videojuegos, realidad virtual y visualización arquitectónica, y desarrollando servidores MCP que conectan agentes de IA con software

profesional.

01 EXPERIENCIA

Artista 3D · modelado, rigging y animación

2023 – 2024

Quiantic · publicidad de videojuegos

- Modelado, rigs, animación y montaje de escenas en Unreal Engine para creatividades publicitarias.
- Seis encargos con pipeline completo: storyboard, 3D, composición, After Effects y entrega final.

Unreal Engine Maya Rigging Animación After Effects

CTO / Director Técnico

JUN – JUL 2026

La Fila · videojuego en producción

- Dirección técnica de un juego Unity 6.5 con despliegues en vivo, integración PWA y telemetría hacia el cliente.
- Detecté un defecto de física de personaje —el arco de salto y la elevación se sumaban, elevando al jugador ~3,7 m— que el equipo implementó.
- Definí comportamiento de gameplay: multiplicador configurable y bloqueo de carril durante el slide, con cobertura de 16/16 pruebas.

Unity 6.5 GCP GameLift Firebase PWA

Líder de desarrollo en Unreal Engine

NOV 2023 – DIC 2024

Meblock

- Dirección del desarrollo en Unreal Engine, con secuencias renderizadas en EXR y entrega en máster de vídeo.

Unreal Engine Movie Render Queue EXR

Technical Artist

NOV 2023 – DIC 2025

NASABLUE

- Producción virtual en Unreal Engine: montaje de equipos y pantallas verdes para rodaje.
- Creación de clips y dirección de grabación y equipo en set.

Unreal Engine Producción virtual Green screen

Desarrollo web full-stack

MAR – AGO 2026

Proyectos en producción

- **CB Hali** — sitio corporativo en Next.js 14 y TypeScript: 7 páginas, internacionalización ES/EN y buscador propio. 66 commits de autoría única.
- **Web Marítima** — catálogo técnico de embarcaciones con fichas generadas desde datasheets en PDF. 52 commits de autoría única.
- Infraestructura de entrega: correo transaccional con Resend y verificación de dominio completa —DKIM, SPF, DMARC y MX— más diagnóstico de zona DNS.

[Next.js 14](#)[TypeScript](#)[Supabase](#)[Vercel](#)[Resend](#)

Technical Artist

NOV 2024 – MAY 2025

Celeste y Piedra

- Optimización de procesos para proyectos de arquitectura.
- Renders, recorridos virtuales y visualización en gafas de realidad virtual.

Technical Artist

AGO 2022 – SEP 2023

Presencias · Proyecto Origen XR

- Plugins, scripts y sistemas personalizados de pipeline; herramientas propias para el flujo de los artistas.
- Extensión de motores de juego y software de arte mediante scripting. VR en Oculus, shaders y efectos.

Technical Artist y líder de arte

AGO 2014 – ACTUALIDAD

G.A.D.S.

- Liderazgo del equipo de arte en videojuegos, recorridos arquitectónicos y mobiliario.
- Propuestas creativas a cliente, alcance y cotización. Programación en C++, C# y Blueprints.

Freelance · desarrollo interactivo y 3D

NOV 2012 – ACTUALIDAD

- Simuladores VR de entrenamiento, recorridos virtuales y visores 3D en navegador (Unity WebGL).
- Modelado 3D de personajes y mobiliario; programación en C# y C++.
- Formación: diseño y dictado de un taller de IA aplicada para un equipo de marketing de nueve personas.

02 HERRAMIENTAS PROPIAS

solidworks-mcp

PYTHON · COM · SOLIDWORKS 2026

Servidor MCP que construye y modifica modelos sólidos paramétricos: sketching, cotas y features, con conversión de unidades en cada herramienta.

unreal-mcp

PYTHON · REMOTE EXECUTION · UE 5.6

Controla un editor de Unreal en marcha por el protocolo de ejecución remota de Epic. Localiza el cliente dentro del motor en tiempo de ejecución y sobrevive a los cambios de versión.

illustrator-mcp

TYPESCRIPT · EXTENDSCRIPT · 2026

Controla Illustrator por COM ejecutando ExtendScript vía PowerShell, sin addon nativo ni herramientas de compilación.