

Nicolás Hideo Vílchez Imanishi

📍 España • ✉ nh.vilima@gmail.com • 🌐 linktr.ee/nh.vilima • 🌐 linkedin.com/in/nh-vilima • 🌐 github.com/heviknight

Sobre mí

Me apasionan los videojuegos, el cine de animación y el deporte. Esto me ha hecho ser una persona sociable, disciplinada y trabajadora, acostumbrada a entornos colaborativos donde brilla mi creatividad, curiosidad y una fuerte motivación interna.

En mi trayectoria he unido mi carrera profesional con mis pasiones personales. Muchos de mis proyectos anteriores han estado relacionados con el deporte y los e-sports. Suelo asistir a eventos del sector y dedico tiempo a proyectos personales que me mantienen actualizado y en constante mejora, muchos de los cuales se ven reflejados en mi portfolio.

Actualmente, busco especializarme como diseñador UI/UX. Con muchas ganas de aportar valor con mis habilidades interdisciplinarias en cada proyecto, porque el diseño no se trata solo de estética, sino también de funcionalidad y propósito.

Experiencia profesional

- | | |
|---|---------------------|
| Federación Española de Jugadores de Videojuegos y Esports (FEJUVES), Productor de streaming y Diseñador Digital – España | Nov 2024 – Dic 2025 |
| <ul style="list-style-type: none">– Realización del programa en directo de Twitch “Play Fejuves”, con invitados y patrocinadores de nivel nacional.– Gestión y optimización de invitados, casters y escaleta del programa.– Mejoré la claridad visual de marca mediante la implementación de la identidad visual al streaming | |
| Rokyn Animation, Ayudante de producción – Granada, España | Abr 2024 – Nov 2024 |
| <ul style="list-style-type: none">– Participación en el cortometraje “Estela”, ganador de varios premios, entre ellos los Premios Lorca y Premios Carmen y el cortometraje “Descubriendo el Mieloma Múltiple: La Inmunoterapia” en un entorno multidisciplinar y multilingüe.– Optimicé el flujo de trabajo y mejoré el seguimiento del equipo y la trazabilidad en producción, consiguiendo que se terminase el proyecto antes de lo esperado, además de realizar trabajos gráficos para el producto final. | |
| Estudio Nemo, Becario de Diseño Gráfico – Granada, España | Mar 2022 – Jul 2022 |
| <ul style="list-style-type: none">– Colaboré en el diseño del branding 3D para la startup “Visioning”.– Realicé el concept art y animación de enemigos para el videojuego 2D “Asahi”, doblando la variedad de enemigos presentes.– Transición visual del videojuego “CroqueManiac” a un entorno 3D. | |
| CLM Granada / Fundación Japón, Empleado NOKEN – Granada, España | Dic 2020 – Jul 2025 |
| <ul style="list-style-type: none">– Atención a examinados del examen oficial de japonés, asegurando el correcto transcurso del examen.– Apoyo del check-in y de la logística durante las pruebas. | |
| Club de Esgrima Maracena, Diseñador Gráfico – Granada, España | Jun 2018 – Feb 2019 |
| <ul style="list-style-type: none">– Diseño de cartelería promocional para torneos oficiales de la Federación Andaluza de Esgrima. | |

Formación

- | | |
|---|---------------------|
| Escuela Arte Granada – Granada, España | Oct 2025 – Jun 2026 |
| Curso Superior en Diseño y Desarrollo Web | |
| <ul style="list-style-type: none">– Formación en diseño y desarrollo de interfaces web– Trabajo con entornos de programación y sistemas ágiles simulados | |

IES Albayzín – Granada, España

Sep 2022 – Jun 2024

CFGS en Producción para Audiovisuales y Espectáculos

- Formación en producción audiovisual, gestión de proyectos y trabajo en equipo.
- Participación en proyectos audiovisuales y de animación.

Atlántida CIDEP – Granada, España

Sep 2020 – Jun 2022

CFGS en Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos

- Especialización en animación 3D, desarrollo de videojuegos y entornos interactivos.
- Trabajo con motores de juego, arte digital y pipelines de producción.

Escuela de Arte José Val del Omar – Granada, España

Sep 2017 – Jun 2020

Bachillerato en Artes Plásticas

- Formación artística orientada a dibujo, diseño y creatividad visual.

Proyectos destacados

Motril 2047 - Artista

Feb 2025

- Videojuego retro publicado para NES.
- Expuesto en eventos de nivel nacional como Retro Pixel Málaga y FicZone.
- Ganador de 2 premios en la Global Game Jam 2025 (Mejor juego retro y Premio Ncine).

Chase Tag - Dirección de Diseño y Arte

Abr 2024

- Videojuego retro publicado para Atari 2600.
- Presentado en Retro Pixel Málaga y FicZone.

The Dim Light of the Candles - Artista

Jan 2022

- Ganador de 5 premios en la Global Game Jam 2022.
- Expuesto en el evento de nivel nacional FicZone

Kill Beat - Lead Artist

- Definición de dirección artística.
- Proyecto expuesto en el evento FicZone y plataformas indie.

Habilidades

Producción y metodologías ágiles: Jira, Google Sheets, Flow Production Tracking, Git, GitHub

Diseño digital: Photoshop, Illustrator, InDesign, Figma, Aseprite

Maquetación, programación y frameworks: HTML5, CSS3, JavaScript, PHP, Bootstrap, Tailwind, MySQL, React

CMS: Wordpress y Prestashop

Entornos 3D y Motores interactivos: Blender, 3ds Max, ZBrush, Substance Painter, Unreal Engine, Maya

Motion graphics y edición: After Effects, Premiere

Idiomas: Español (nativo), Inglés (C1 Cambridge), Japonés(Básico)

Soft skills: Trabajo en equipo, Gran creatividad, Aprendizaje rápido, Capacidad de adaptación, Flexibilidad, Proficiencia en atención social

Certificaciones y competencias

Permiso de conducción B

Cambridge English Advanced Certificate (C1)

Coursera: Google UX Design Professional Certificate

UGR MOOC: Creación de Videojuegos

RTVE: Gestión de proyectos de animación

Fundamentos de Diseño UX/UI

EAG: Figma – Diseño colaborativo