**BECCA ABEL**

**Artista sénior técnica II**

**Blizzard Entertainment**

Como artista sénior técnica en el equipo de *Hearthstone* de Blizzard Entertainment, Becca es la responsable de algunos efectos de IU, cartas y misiones del juego, así como de muchas de las animaciones de las primeras cartas doradas. Además, polifacética como es, actualmente trabaja en el código, los elementos interactivos, los efectos, el modelado, las texturas y la animación del departamento de eventos retransmitidos en directo del equipo.

Llegó a Blizzard Entertainment en junio del 2011 y empezó a trabajar como artista sénior técnica en *Hearthstone* antes de su lanzamiento. Con anterioridad, había trabajado para LucasArts en *El Poder de la Fuerza 2,* como directora técnica, y para Sony Playstation en las escenas de vídeo de *Uncharted 2: El reino de los ladrones*, *Jak and Daxter: The Lost Frontier*, *Lair*, y *Killzone 2,* como ingeniera sénior de software. También programó herramientas en un grupo de tecnología central que se emplearon en títulos de videojuegos tan variopintos como *SOCOM U.S. Navy Seals*, *Fireteam Bravo, ModNation Racers o NBA ‘06: Featuring the Life*. Ha trabajado en títulos de MMO, acción y aventura, FPS y en juegos para consola y móvil, aprovechando siempre su amplio abanico de experiencias en efectos, modelado, texturas, animación, programación y *rigging*.

Posee un título en Bellas artes con especialización en diseño 3D por la Universidad Academy of Art (San Francisco, California), así como otro en Ciencias aplicadas y Artes gráficas por el Front Range Community College.