**BECCA ABEL**

**Conceptrice technique senior II**

**Blizzard Entertainment**

En tant que conceptrice technique senior de l’équipe *Hearthstone*, Becca Abel s’occupe des cartes, missions et effets d’interface du jeu, en plus d’avoir conçu les animations de nombre des premières cartes dorées. Comme elle est un peu touche-à-tout, elle s’occupe également du code, des éléments cliquables, effets visuels, modèles, textures, et animations pour le département des évènements en direct de l’équipe.

Becca a rejoint Blizzard Entertainment en juin 2011 et a commencé à travailler sur *Hearthstone* avant sa sortie en tant que conceptrice technique senior. Auparavant, elle a travaillé chez LucasArts sur *Le Pouvoir de la Force 2* en tant que directrice technique, et chez Sony Playstation sur les cinématiques de *Uncharted 2: Among Thieves*, *Jak and Daxter: The Lost Frontier*, *Lair*, et *Killzone 2* en tant qu’ingénieur logiciel senior. Becca a également programmé des outils destinés au groupe technologie principale ayant servi sur de nombreux jeux vidéo, dont *SOCOM U.S. Navy Seals*, *Fireteam Bravo*, *ModNation Racers, et* *NBA 06: Featuring the Life*. Elle a travaillé sur des MMO, des jeux console, des jeux d’action-aventure et des FPS, et aussi des jeux mobile, tirant parti de sa vaste expérience en matière d’effets visuels, modèles, textures, animations, programmes et squelettes.

Becca est titulaire d’une licence en beaux-arts option graphisme 3D de l’Academy of Art University. Elle est également diplômée en sciences appliquées et arts graphiques du Front Range Community College.