



jorge.glez.sanchez@gmail.com
C/ Sebastián Gómez 4, Madrid
+34 686 78 76 20
portfolio online: <http://3d.jorgegs.es>

Jorge González Sánchez.

Arquitecto por la Universidad Politécnica de Madrid en 2014 y Máster en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Espacios Virtuales por Aula Temática Madrid en 2015. Actualmente me dedico al Modelado y Texturizado 3D para la creación de videojuegos e infoarquitectura virtual orientado especialmente a la Realidad Virtual y Aumentada.

EXPERIENCIA Y MÉRITOS PROFESIONALES

Actualmente IDEA Ingeniería. Visuartech (Madrid).

- Realización de Experiencias Arquitectónicas Interactivas en Unreal Engine 4, optimizadas para Realidad Virtual en Oculus Rift DK2, HTC Vive y con posibilidad de input con Leap Motion.
- Modelado, texturizado, iluminación y renderizado de infoarquitectura para labores de soporte al departamento comercial. Renderizado tradicional, video e imagen 360º utilizando 3ds Max, V-Ray y Lumion.
- Desarrollo de aplicaciones para visualización arquitectónica en Unity 3D para IOS y Android.
- Tareas puntuales de apoyo al departamento de Márketing, Community Management y Diseño Gráfico.

2016 CBRE (Madrid).

- Workplace Consultancy. Estudios y soluciones de asesoría para optimización de espacios de trabajo para diferentes clientes.
- BBVA.- Tareas de gestión y administración de bases de datos de activos inmobiliarios con software Tririga integrado en el paquete Autodesk.
- Baker & McKenzie.- Estudio y medición de ocupación, uso y optimización de espacios de trabajo.
- AXA.- Administración y gestión del cambio de sede para más de dosmil quinientos empleados. Coordinación de un equipo de operarios y garantía de satisfacción en el traslado.

2015 Appunti. Inéditos 2015. La Casa Encendida (Madrid).

- Ganador de la convocatoria Inéditos 2015. Diseño, comisariado y montaje de la exposición *Appunti...*
- Responsable del diseño del espacio arquitectónico y expositivo.
- Realización de la Experiencia Virtual Expositiva para visionado online con Unreal Engine 4.
- Diseño, maquetación y redacción del catálogo de la exposición.

2011 - 2012 URBE Enginova (Barcelona).

- Arquitecto en prácticas en estudio de Arquitectura, Ingeniería y Energías Renovables.
- Redacción de concursos de urbanismo, equipamientos y vivienda colectiva.
- Coordinación y gestión de un equipo de cinco becarios.

2012 Semana de la Arquitectura (Madrid)

- Guía profesional del Edificio BBVA de Sáenz de Oiza.

EXPERIENCIA EXTRACURRICULAR

Actualmente Gaymer.es (Madrid).

- Presidente y Cofundador. Diseño web. Edición y gestión de contenidos. Community Management.

Actualmente Asociación de Estudiantes de Videojuegos (Madrid).

- Tesorero y Cofundador. Labores de gestión y administración. Organización de eventos y talleres.

2016 Rainbow Game Jam 2016 (Escocia).

- Jurado profesional de los juegos presentados a la jam en calidad de representante de Gaymer.es.

2016 Sugar, Sweets & Jam! FemHype.

- Dirección de Arte, diseño y producción del videojuego Cathy's Cafe (Puzzle 2D).

2015 Ludum Dare 34. Equipo de Desarrollo Propio.

- Dirección de Arte, diseño y producción del videojuego GuettoCraft (RTS 3D Isométrico).

2015 III Student Game Jam. Asociación de Estudiantes de Videojuegos (Valencia).

- Dirección de Arte, diseño y producción del videojuego Speed Seed (Infinite Runner 2.5D).

2015 Medialab USAL - We Love Videogames (Salamanca).

- Modelado y Texturizado de elementos 3D para la creación de un videojuego de forma colaborativa.

FORMACIÓN ACADÉMICA

- 2015 Máster en Desarrollo y Diseño de Videojuegos.
· Aula Temática (Madrid). Formación homologada por Epic Games (Maya, Zbrush, Unreal Engine 4).
- 2007 - 2014 Universidad Politécnica de Madrid.
· Titulación en Arquitectura. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (Plan 96).
Estancia formativa en La Università degli Studi de La Sapienza (Roma) en 2011.
Estancia formativa en La Universitat Politècnica de Catalunya (Barcelona) en 2012.

FORMACIÓN NO ACADÉMICA

- 2015 Curso Básico de Animación 3D.
· 30 horas. Reproducción de una escena de animación básica (Cinema 4D). daETSAM.
- 2013 Curso Online en Modelado de Objetos 3D.
· 40 horas. Diseño de Objetos 3D y animación básica (Blender). Plataforma de Tele-enseñanza UPM.

ÚLTIMAS PUBLICACIONES

- 2016 “El Matriarcado Asari: Una alternativa democrática a políticas beligerantes y hegemónicas”.
· Revista Presura: Videojuegos, cultura y sociedad. Número XVIII 41-65. ISSN: 2444-3859.
- 2016 “Pokémon, Capitalismo, Hiroshima y Nagasaki”.
· Revista Bit y Aparte. Número 4, Julio 2015, 86-96. ISSN: 2340-2013.19-37.
- 2016 “Aran y Croft: Objeto y Sujeto de la misma moneda”.
· Revista Presura: Videojuegos, cultura y sociedad. Número XI 19-37. ISSN: 2444-3859.
- 2015 “¿Es la Revolución Indie una herramienta para generar diversidad?”.
· Fanzine Oficial Gaymer.es. Año 2015 8.15. ISSN: 2445-1223.
- 2015 “¿Los brujos no lloran? Polémica en torno a las representaciones de género en The Witcher 3”.
· Revista Presura: Videojuegos, cultura y sociedad. Número V 7-17. ISSN: 2444-3859.
- 2015 “El papel del videojuego en la generación, asimilación y consolidación de estereotipos de género”.
· I Congreso Internacional de Arte, Diseño y Desarrollo de Videojuegos. ISBN: 978-84-942154-4-5.
- 2015 “El fenómeno GamerGate: un escándalo de violencia contra la mujer en el mundo del videojuego”.
· I Congreso Internacional de Arte, Diseño y Desarrollo de Videojuegos. ISBN: 978-84-942154-4-5.

CONOCIMIENTOS INFORMÁTICOS

IDIOMAS

Diseño 2D	Autocad 2015 Nivel Avanzado	Photoshop CC Nivel Avanzado	Illustrator CC Nivel Intermedio	Indesign CC Nivel Intermedio	Castellano Lengua Materna
Diseño 3D	3DStudio Max Nivel Avanzado	Autodesk Maya Nivel Avanzado	Cinema 4D Nivel Intermedio	Zbrush Nivel Intermedio	Inglés Nivel Avanzado C2
Texturizado	Substance Nivel Intermedio	Quixel Nivel Intermedio			Italiano Nivel Avanzado C2
Motor Render	V-Ray Nivel Intermedio	Corona Nivel Intermedio	Lumion Nivel Intermedio	Marmoset Nivel Básico	Alemán Nivel Medio B2+
Motor Gráfico	Unreal Engine 4 Nivel Avanzado	Unity 3D Nivel Básico			Catalán Nivel Avanzado B2
Otros	Paquete Office Nivel Avanzado	Presto Nivel Básico			



/neoko89



/in/neoko89



/neoko89