



Pau Elias Soriano

Perfil

Contacto +34 619 45 52 69
mossman@mossman.es

Nacimiento 21 Julio 1992

Dirección Av. Sadurní 51 Begues
08859 Barcelona España

Web / Portfolio www.mossman.es

Otra experiencia

Desarrollo C# / Unity
6 años

Desarrollo de shaders
2 años

Desarrollo Objective-C / iOS
3 años

Desarrollo Java / Android
3 años

Desarrollo OpenGL / ES / WebGL
3 años

Idiomas

Español y Catalán
Nativo y bilingüe.

Inglés
Nivel para competencias profesionales.

Habilidades

Arte, Animación & Videojuegos

- Diseño de videojuegos.
- Concept art para videojuegos.
- Pixel art.
- Modelos 3D para video juegos y Escultura digital.
- Luz y Efectos especiales para videojuegos.
- Animación 3D & 2D y Stopmotion.
- Edición de vídeo.

Web, Móvil & Vectorial

- Diseño web responsive.
- Diseño de aplicaciones móvil.
- SEO & SEM.
- UI / UX.
- Diseño gráfico y corporativo.
- Diseño de topografías.

Producción & Gestión

- Metodologías ágiles.
- Gestión de proyectos y equipos.
- Crowdfunding.

Educación

HND Game design and development

2011 - 2013

CEV Interactivity and New Media en Barcelona, España (Centro adscrito a la Universidad de Essex)

Bachillerato científico

2008 - 2010

Colegio Sagrada Familia Gavà en Barcelona, España

Experiencia

Director & Productor

Chloroplast Games & ChloroSoft, 2010 - Presente

Como productor he construido una metodología de desarrollo de software iterativa e incremental para el desarrollo de todos los proyectos en CG. Este flujo combina métodos adaptativos y predictivos para lograr que desarrolladores senior y junior puedan trabajar de forma ágil y flexible. También permite analizar cómo los desarrolladores resuelven las tareas y mejorar su eficiencia en el siguiente hito.

- Creación de una Guía del flujo de trabajo de Producción y Desarrollo.
- Gestión de proyectos y equipos.
- Diseño de estrategias de desarrollo y planificación de proyecto.
- Diseño de estrategias de marketing y relaciones públicas.

Diseñador de videojuegos & Artista Pixel / 3D

Chloroplast Games, 2011 - Presente

Encargado del diseño de los videojuegos desarrollados en CG y de la creación de los gráficos y animaciones 2D y 3D.

- Prototipado y desarrollo de videojuegos. (OpenGL, Unity y Construct 2)
- Diseño de gameplay, controles, personajes, UI, niveles y objetos.
- Gráficos y animación 2D. (Pixel art, Hand-painted, Vectorial y Fotorealista)
- Modelado y animación 3D para juegos. (3ds Max, Maya, Mudbox, Zbrush, Unfold3D, 3D Coat)
- Efectos especiales para videojuegos.
- Cración y edición de trailers para videojuegos.

Gestor de proyectos & Desarrollador web Front-end

Azurite Techs, 2016 - Presente

Encargado de la gestión de proyectos, el desarrollo web Front-end y diseño de interfaces.

Diseñador Web, Gráfico y de Apps Freelance

2006 - 2016

Soluciones creativas para muchos clientes a lo largo de 8 años. Especializado en desarrollo web, diseño gráfico y desarrollo Wordpress.

- Desarrollo web front-end. (CSS3, HTML5, Javascript, jQuery, Bootstrap, angularjs)
- Desarrollo Back-end y desarrollo de CMS personalizados. (PHP, MySQL)
- Desarrollo con CMS. (Wordpress, WooCommerce, PrestaShop y Joomla)
- Diseño de marca. (Photoshop, Illustrator, Tipografías, Newsletters, Banners, folletos, tarjetas)
- Diseño y desarrollo de aplicaciones para Android, iOS y Windows Phone. (Aplicaciones nativas y Web con jQuery Mobile y Apache Cordova)

Desarrollador web Front-end

ITL Bussines & TwentyFourSquare, 2014 - 2015

Desarrollo web Front-end con CSS3, HTML5, Expression engine.

Diseñador Web & Gráfico

Actiserver Internet Advertising, 2013 - 2014

Director del departamento de diseño y desarrollo web. Director de proyecto y diseñador jefe. Desarrollo web front-end y diseño gráfico para clientes.