

Diseño de Juego. Guion. Narrativa. Producción. Transmedia. Enseñanza.

@jsphmassa
in/josemassa
jobs@josemassa.com
+34 676 288 725

Educación

- 2020 **Unreal Engine Blueprint Game Developer Online Course, GameDev.tv.**
Curso online de Unreal 4.23 en programación mediante Blueprints.
- 2017-2018 **Máster. Diseño y desarrollo de videojuegos en UCM, Madrid.**
Desarrollo de videojuegos: diseño, arte y programación.
- 2011-2014 **Grado. Diseño en UCM, Madrid.**
Especialización en medios digitales, videojuegos y transmedia.
TFG: La interfaz natural y el futuro del diseño gráfico.
- 2010 **Curso avanzado. Estudios de inglés en PERA College, Vancouver BC.**
3 meses de residencia y preparación para el examen TOEFL.

Experiencia Laboral

- 2022-Act **Diseñador generalista y de combate en Saber Interactive.**
Conceptualización de sistemas de combate y mecánicas de juego.
Definición de árboles de habilidades y sistemas de combate.
Implementación y testeo de árboles de habilidades, armas y equipamiento.
- 2021-2022 **Diseñador de combate en Nomada Studio.**
Conceptualización y prototipado de sistemas de combate y mecánicas de juego.
Definición de comportamientos e IA de los enemigos.
Conceptualización, diseño y prototipado de enemigos desde concepto hasta finalización.
Implementación y testeo de las arenas de combate en los niveles de juego.
- 2017-2022 **Productor y diseñador de juego en BlackChiliGoat Studio.**
Narrativa y diseño de juegos para TAPE: Unveil the Memories.
Producción, dirección creativa y administración del estudio.
Planificación y preparación para entrevistas, ferias y otros eventos.
- 2014-2022 **Profesor en CSEU La Salle**
Coordinador de prácticas del Grado en Narrativa Transmedia, 2018-2021.
Dirección y coordinación de la La Salle Transmedia Jam, 2017-2021
Profesor de diseño de videojuegos del Grado en Narrativa Transmedia, 2017-2022
Coordinador académico de la Escuela de Ocio y Tiempo Libre CEYFE, 2016-2021.
Profesor de gamificación para el programa ERAMUS, 2016-2021.
Profesor asistente de gamificación para el Grado de Magisterio 2015-2021.
Consultor de gamificación y diseño de juegos del Campus, 2014 -2021.
- 2018-2020 **Diseñador narrativo en AIWIN S.L.**
Guion y diseño de juego para juegos FMV: Banco Santander, Clínicas Chiesi, SHE y FIREWALL.
- 2017 **Diseñador de juego en Padaone Games**
Diseño de juego, narrativa y interfaz para Enigma Madrid Ciencia.
Asistente de producción para los departamentos de Diseño y Arte.
Diseño de métricas y analíticas para Enigma Madrid Lázaro Galdiano.
- 2016-2017 **Programador y diseñador de juego en Possible: Evaluación y Desarrollo.**
Diseño de Mundos Educativos para Minecraft Education Edition en colaboración con Microsoft Ibérica.
Coordinación del equipo de desarrollo: profesores, programadores, diseñadores y artistas.
Diseño de programas escolares y gamificación para plataformas online.
Beta Testing para Minecraft: Education Edition.

Proyectos

- 2022-2023 **Videojuego "Evil Dead: The Game" en Saber Interactive.**
Videojuego Multijugador Asimétrico Survival desarrollado en Unreal 4.27 para PC, PS4, PS5, XBO, XBOX, Switch.
Diseño de combate y sistemas para el modo Splatter Royale.
- 2021-2022 **Videojuego "Neva" en Nomada Studio.**
Videojuego de Plataformas desarrollado en Unity 2021.3.12 para PC, PS4, PS5, XBO, XBOX, Switch.
Diseño de combate, sistemas y mecánicas de juego. Salida programada para 2024.
- 2018-2022 **Videojuego "TAPE: Unveil the Memories" en BlackChiligoat Studio.**
Videojuego de puzzles narrativo desarrollado en Unreal 4.24 para PC, PlayStation 4, PlayStation 5 y Nintendo Switch.
Preproducción, producción, diseño de juego y diseño narrativo.
Finalista en los Premios PlayStation 2017. Premio al Juego más Innovador de 2017.
Premio del Público en el DevContact 2018.
Premio al Mejor Pitch en el Guerrilla Game Festival 2019.
- 2020 **Videojuego FMV "FIREWALL" en Aiwin.**
Videojuego FMV desarrollado en motor propio para PC y móvil.
Diseño de narrativa y diseño de juego.
- 2019 **Videojuego FMV "SHE" en Aiwin.**
Videojuego FMV desarrollado en motor propio para PC y móvil.
Diseño de narrativa y diseño de juego.
- 2018 **Videojuego FMV "La Situación" para Clínicas Chiesi en Aiwin.**
Videojuego FMV desarrollado en motor propio para PC y móvil.
Diseño de narrativa y diseño de juego.
- 2018 **Videojuego FMV "La Oportunidad" para Banco Santander en Aiwin.**
Videojuego FMV desarrollado en motor propio para PC y móvil.
Diseño de narrativa y diseño de juego.
- 2017 **Videojuego "Enigma Madrid Ciencia" para MNCN en Padaone Games.**
Videojuego de Realidad Aumentada desarrollado en Unity 5.6.1 para Android e iOS.
Producción, diseño de juego y diseño de narrativa.
- 2017-2018 **Proyecto GNURR para Máster DDVJ en UCM.**
TFM de Videojuego de plataformas desarrollado en Unity 5.5.1 para PC.
Producción, diseño de juego y programación.

Habilidades y Herramientas

Idiomas

Español: Nativo.
Inglés: Avanzado - TOEFL iBT 109 - Cambridge C1.

Desarrollo de videojuegos

Herramientas de desarrollo
Unreal Engine, Unity 3D, Construct 2, Twine2, Game Maker, Adventure Game Studio

Lenguajes de programación
Unreal Engine Blueprints, Unity 3D Playmaker, C#, HTML

Diseño Gráfico y Arte
Illustrator, Photoshop, Premiere, XD, Autodesk 3ds Max

Producción
Trello, Asana, Slack, TeamGantt, Excel, Powerpoint, Word

Datos de interés

Experiencia en administración de equipos, ciclos de producción y producción transmedia.
Interesado en dirección creativa, investigación académica y tendencias de videojuegos.