

# Pablo de la Ossa Pérez

## Información personal

Nacionalidad: Española

Residencia: Valencia

Teléfono de contacto: 690077857

Correo electrónico: [pdelaossaperez@gmail.com](mailto:pdelaossaperez@gmail.com)

Linkedin: [es.linkedin.com/pub/pablo-de-la-ossa/91/293/200/](https://es.linkedin.com/pub/pablo-de-la-ossa/91/293/200/)



## Estudios superiores

### Universidad Politécnica de Valencia

Ingeniería Informática, especialización de sistemas de la información y gestión de proyectos (2007-2014)

### Czech Technical University in Prague

Estancia por beca de intercambio internacional (2012).

## Experiencia laboral

### Deform Studio (2015 - 2016)

Me encargué de tareas de CTO, investigación de tecnologías, diseño y desarrollo de pequeños proyectos a medida, gestión de pequeños equipos y trato con clientes.

Tareas más específicas que llevé a cabo:

- Desarrollo de aplicaciones a medida de Realidad Aumentada para Android e iOS.
- Diseño y desarrollo de dichas aplicaciones durante todo el pipeline, desde el trato con el cliente hasta la publicación de éstas.
- Investigación y desarrollo con Google Tango.
- Investigación y desarrollo con HTC Vive.
- Desarrollo de un motor y framework para videojuegos de Realidad Virtual basado en Unity3D. Ya está el primer juego publicado, Gooblins: <http://store.steampowered.com/app/517620/>
- Utilización y personalización de la biblioteca Krpano para tours virtuales e imágenes panorámicas, en javascript y php.
- Reconocimiento y seguimiento de caras.
- Desarrollo de shaders sencillos.
- Documentación y gestión de la información de una startup.

## Desarrollador Unity3D freelance (2015)

Cruz Roja, Prevención de accidentes (Dada Company)

Me he encargado de todo menos el diseño, los dibujos y la música.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DadaCompany.CruzRoja&hl=es>  
<https://itunes.apple.com/es/app/cruzrojaprevencionaccidentes/id1032660603?mt=8>

Por Cuatro Esquinas de nada (Dada Company)

Cuento interactivo.

<https://www.youtube.com/watch?v=mxdONefoYIE>

## Arloon (2014 - 2015), Desarrollador Unity y C#

<http://www.arloon.com/es/producto>

Trabajé como desarrollador Unity y C# en todas las aplicaciones. A continuación listo algunas de las tareas más específicas que llevé a cabo:

- Integración de realidad aumentada con Qualcomm Vuforia.
- Adaptación al modo de escritura RightToLeft.
- Parser para visualización natural de fórmulas matemáticas, con fracciones de dos niveles,
- raíces, subíndices y superíndices.
- Maquetación de las interfaces con NGUI.
- Integración de plugins.
- Adaptación de los proyectos a Windows Store.
- Manejo de Google Analytics.

Y los proyectos en los que tuve más presencia:

### Arloon Geometry

Arquitectura y codiseño de la aplicación.

Sistema modular para el cálculo y visualización de variables y fórmulas de figuras geométricas.

### Arloon Plants

Arquitectura y codiseño de la aplicación.

Máquina de estados para gestionar animaciones de Unity y sus eventos.

### Arloon Mental Math

Generador de operaciones aritméticas sencillas, en base a su dificultad.

Desarrollo y diseño de los juegos, así como del sistema de achievements.

# Experiencia en videojuegos

## Gooblins (2016)

Juego FPS para realidad virtual desarrollado en Unity con las HTC Vive. Desarrollado para Deform: <http://store.steampowered.com/app/517620/>

Me encargué de todo menos del arte, el sonido y la integración con Steam.

## FirstLeaf (2013 - 2014)

Engine en C++ para el desarrollo de videojuegos 2D. Utiliza Box2D y Allegro5.

Realizado enteramente por mi, como proyecto personal y para uso personal.

<https://bitbucket.org/autumnyard/firstleaf/>

## Zentract (2013 - 2014)

Fork de FirstLeaf correspondiente a mi proyecto final de carrera.

Consiste en la implantación de un núcleo de simulación en tiempo real de eventos discretos (RTDESK) propietario de la UPV. El objetivo final es la comparación de un mismo engine 2D en ejecución continua y en ejecución discreta y asíncrona.

<https://bitbucket.org/autumnyard/zentractfinal/>

## Jazztallica (2014)

Juego desarrollado utilizando FirstLeaf para la Global Game Jam 2014. Sirvió para comprobar en una situación real y con un equipo real que el engine cumple sus funciones.

<http://globalgamejam.org/2014/games/jazztallica> Se puede descargar el ejecutable y el código fuente.

## Editor de mapas para Zentract y FirstLeaf (2013)

Utilizando Allegro5 y la WinAPI.

## Squower (2011)

Juego de plataformas 2D desarrollado en ActionScript 3 para web como proyecto de 3 personas coordinadas. Programador de gameplay, codiseñador, músico y artista.

## The Greedy One (2010)

Juego de plataformas 2D desarrollado en ActionScript 3 para la competición Casual Gameplay

Design Competition #9.

## Sliding leafboy (2010)

Juego de plataformas 2D desarrollado en ActionScript 3.

# Información adicional

## Sobre mi

Soy una persona ordenada, así como muy sencilla en el trato y en la vida. Cercano, risueño y trabajador. Me encanta tratar con gente, ordenar y sistematizar, y enfrentarme a situaciones nuevas que me pongan a prueba.

Soy inquieto a la hora de aprender y aprecio un entorno laboral que me permita la mejora constante. Me gusta aprender cosas nuevas y profundizar en lo ya aprendido, tanto en conocimientos técnicos, como habilidades artísticas y habilidades sociales.

Mantengo la compostura ante situaciones imprevistas y desfavorables, y soy capaz de analizar los problemas desde distintos ángulos.

Poseo carnet de conducir tipo B y actualmente me alojo en Valencia capital.

## Conocimientos técnicos

C#, Unity3D, Vuforia, SteamVR, C++, Python, R, NGUI, HTML+CSS, javascript+php, latex.

Ingeniería de requisitos, diseño y gestión de proyectos, QoS.

Algoritmia, optimización, benchmarking, diseño y arquitectura de software, desarrollo de bibliotecas.

## Habilidades para videojuegos

Diseño de videojuegos. Gestión de proyectos. Físicas 2D.

Técnicas para profiling y benchmarking. Pulido y beta testeo. Ejecución discreta por eventos.

Redacción y manutención de documentos de diseño de videojuegos. Análisis crítico de la experiencia.

## Software

Visual Studio, Matlab, Monodevelop, Unity3D, WireShark, vim, Telnet, Fruity Loops, Audacity, Cubase, Photoshop, Illustrator, Wolfram Mathematica, Paint.NET, Graphics Gale, Google Analytics.

## Idiomas

Castellano: Lengua materna.

Inglés: Escritura, lectura y conversación a nivel alto. Título C1.

Catalán: Escritura, lectura y conversación a nivel alto.