

**Jerónimo
Arellano Zandi**

UX/UI DISEÑO, y PRODUCCIÓN

META

Estar en un ambiente creativo y ambicioso donde pueda aprender y contribuir al desarrollo de proyectos que estén en la vanguardia de su área tecnológica y de story



EDAD:38 años

Plaza Rio de Janeiro 53
Col Roma.
CP 06700

55-1623-0809

zandijer@gmail.com

EXPERIENCIA PROFESIONAL

2016-Presente

Project Manager

Cocolab S.A. de C.V.

FREELANCE

Project Manager de proyectos digitales para empresas y museos:Nuevo Museo Papalote, Museo de Victoria, AT&T Centro Empresarial, Aldea Digital 2016, XYZ 2016, y Puebla Miniatura.

2013-Presente

Guionista Consultor

Imagineers Agency, U.S.A.

Freelance

Consultoría y desarrollo de guiones para varios clientes internacionales.

2007-Prsente

Diseño, Story y Producción Videojuegos

Hollow Games S.A. de C.V.

Dark Reverie Studio

Psytech Labs

Nuclear Fiction Studios

Desarrollo y diseño de juegos para distintas plataformas: PC, PS4, y IOS.

Juegos: Murasaki Mist, Finding 4D, Hollowmen, Broken Reality Online, ARIEL y Sally.

EDUCACIÓN

2010-2011

MÁSTER EN GUIONISMO

UNIVERSIDAD DE BARCELONA
ESPAÑA.

2008-2010

MÁSTER EN ANIMACIÓN 3D

UNIVERSIDAD POMPEU FABRA
ESPAÑA.

2003-2006

LICENCIATURA CINE

EICAR
PARIS, FRANCIA.

1999-2003

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN.

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA
D.F.

IDIOMAS

Español, nativo.
Inglés, nativo.
Francés, avanzado.

SOFTWARE

Autodesk Maya, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Adobe Premier, Substance Painter, Blender, Zbrush, Final Cut, Office.

PROJECT MANAGEMENT

Utilizo SCRUM con el objetivo de sacar prototipos de experiencias tecnológicas, juegos y APP cada dos semanas. Es esencial ver si la experiencia funciona como se planteó. Problemas se solucionan pronto y barato.

GAME DESIGN/PRODUCCIÓN

Me involucro en la creación de la experiencia basándome en lo que el cliente pide y lo que se busca generar en las audiencias para crear el proyecto perfecto.

Me puedo comunicar con los departamentos y deseo que ellos se comuniquen entre ellos para que el desarrollo sea lo más fluido posible. Tengo un ojo realista con tiempos y presupuestos. Siempre verificando con miembros para estar a tiempo.

Comunicación constante con el cliente es una de mis obligaciones y una que considero de extrema importancia. No tengo miedo en decirle que su idea puede ser mejorada o se necesita más.

COMMUNITY MANAGEMENT/COMUNICACIÓN

Los jugadores y los usuarios son "el todo" en los juegos y son muy exigentes pero fieles. Por lo tanto construí una plataforma de contenido para mantenerlos activos en la comunidad, creando blogs, videos, emails y lore(cosmogonía) del mundo para profundizar la experiencia.