

JOSE ALFREDO TORRES

Sound Designer, Programador, Audio para Videojuegos y Compositor

4431173768 josealfredotg@gmail.com Página Web: www.jtsounddesign.com
Linkedin: [linkedin.com/in/josealfredotorres/](https://www.linkedin.com/in/josealfredotorres/)

Resumen

Dualidad entre arte y tecnología. Por más de 7 años dedicado a la ingeniería de audio, programación y diseño sonoro en diferentes proyectos.

- Ganador del Game Jam Hewlett-Packard 2015, por diseñar y componer 100% de la música y sonidos para un videojuego de plataformas titulado "Sesilu".
- ADR, diseño sonoro e implementación de audio para un videojuego de realidad virtual titulado "Spine"
- Grabación, Edición y Mezcla 5.1 de audio como parte del rediseño sonoro de un comercial de la empresa Umbo CV.
- Programación y diseño de un sistema autónomo de grabación y procesamiento de audio en tiempo real, para presentaciones en el Centro Cultural Digital de la Ciudad de México utilizando SuperCollider.
- Desarrollo de 5 aplicaciones completamente funcionales para iOS y Android

Experiencia

SOUND DESIGNER EN VIDEOJUEGOS

Spine

2017-2018

- Grabación, diseño e implementación de foley, efectos sonoros y diálogos para el videojuego, haciendo uso de herramientas middleware, como Wwise y Perforce.
- Edición y mezcla de audio para el trailer promocional del mismo.

Sesilu

2015

- Compositor y productor de la música para cada uno de los 4 niveles y menú en el videojuego.
- Diseñador sonoro para el 100% de los audio assets.

PROGRAMADOR EN VIDEOJUEGOS

Sonata

2014

- Líder de proyecto y programador de un videojuego estilo Guitar Hero, enfocado a enseñar a los niños a leer notas musicales en partituras.

JOSE ALFREDO TORRES

SOUND DESIGNER PARA PROYECTOS AUDIOVISUALES

Light

2018

- Grabación ADR para la voz del Narrador y cada unos de los personajes dentro del video.
- Grabación, edición y procesamiento de audio utilizando herramientas como Protools HD y algunos 3rd party audio plug-ins.
- Mezcla 5.1 y stereo LtRt de todo el proyecto.

PROGRAMADOR PARA APPS

Becky

2016

- Líder de proyecto y programador de una aplicación iOS en swift, cuyo propósito principal fue el ayudar a organizar eventos sociales. Era capaz de almacenar lugares con su nombre, foto y geolocalización; podía guardar notas, dar recordatorios y sincronizarse con redes sociales. Además gozaba de un recetario de bebidas y comida que se podía actualizar desde un servidor mediante JSON y sincronizarlo a su vez con el Apple Watch.

AccuraC

2015

- Diseño interactivo y programación de la interfaz gráfica de una aplicación para Android hecha con Processing y Pure Data. Se trataba de un instrumento virtual diseñado para ejecutar la obra musical "In C" de Terry Riley.
- Como parte del proyecto, se dio un concierto con 6 celulares conectados a una consola de mezcla, cada quien eligiendo su instrumento (4 opciones), y controlando parámetros de velocidad, intensidad y progreso de la pieza.

PROGRAMACIÓN DE AUDIO

Proyecto en CCD (Centro Cultural Digital)

2014

- Diseño y programación de un sistema inteligente en SuperCollider, capaz de comenzar a grabar de forma autónoma, utilizando parámetros de amplitud sonora. Una vez grabado se podía procesar el audio en tiempo real con "ring modulation", de acuerdo a lo que se dibujara en la pantalla.

Formación Académica

VANCOUVER FILM SCHOOL

Diploma in Sound Design for Visual Media

2017-2018

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE MONTERREY

Ingeniería en Producción Musical Digital

2011-2016

Otros

Canal de YouTube "José Cavadas"

2017-Presente

- Administrador de mi propio canal en YouTube, con covers y canciones originales interpretadas, editadas y producidas por mi.

Ensamble Vocal ITESM CCM

2016

- Representando a la institución como corista y cantante solista en diferentes eventos y conciertos.