



Desarrollo de Video Juegos

15 años de experiencia

Perfil Profesional

Profesión / Área: Desde principios de la década de los 2000 llevo ejerciendo varios roles dentro del sector del desarrollo de video juegos, desde la redacción de documentos hasta la educación pasando por la creación de empresas o proyectos.

Experiencia

Diseño de juegos

- Klemkep (2018): Proyecto personal.
- U Play (2014)
 - Diseño de los juegos Soccer Runner y Tadeo Jones Quizz (no lanzado)
- Abylight (2014)
 - Diseño del juego Afterzoom
- The Netwizzy Company (2007 – 2009)
 - Dirección del proyecto Our.com (actualmente sigue en funcionamiento)
 - Búsqueda de los empleados
 - Dirección de 32 juegos
 - Diseño de 32 juegos
- Digital Legends (2006)
 - Diseño de juego Soccer Fury (cancelado)

Enseñanza

- Universidad Politécnica de Catalunya (2008 – actualidad)
 - Una asignatura llamada Diseño de Videojuegos dentro del Máster Diseño y Creación de Videojuegos.
 - Una clase anual en el grado de videojuegos sobre emprendimiento y financiación en el Grado de Diseño y Creación de Videojuegos.
 - Supervisión de los proyectos fin de Máster.
- Escola de les Noves Technologies Interactives (2015-2017)
 - Una asignatura llamada Diseño de niveles del tercer curso del Grado de Contenidos Digitales Interactivos.
 - Supervisión de proyectos de cuarto curso (también llamado Enti Pro)
- Universidad La Florida (2014 – Actualidad)

- Un taller sobre diseño de niveles dentro del Máster en creación independiente de videojuegos.
- Revisión de los proyectos de ese mismo máster.
- Universidad Ramon Llull (2013- Actualidad)
 - Una clase dentro del Master de Gestión cultural dedicada a los videojuegos.
- Universidad Internacional de Catalunya (2012)
 - Una asignatura llamada Historia del Videojuego dentro del grado de Comunicación Audiovisual, junto a Xavier Robles de profesor.
- Universidad Europea de Madrid (2008-2012)
 - Una clase dentro del Master en Diseño y Desarrollo de Videojuegos sobre la industria española.
- Universidad Jaume I de Castellón (2014)
 - Formar parte del consejo que crea el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

Emprendimiento

- A Crowd of Monsters (2011-2016)
 - Fundador de la empresa
 - CEO desde 2014 a 2016
 - Búsqueda de clientes, financiación, producción, gestión, administración, promoción.
- Game Bcn (2016-2017)
 - Director del proyecto Game Bcn
 - Ayuda a los proyectos Etherborn, Stay, Agatha Knife, Cubzzle y Magnate en todas sus áreas.
- NoSpoon (2017)
 - Dirección del proyecto Zombie Survival junto a Kibi Toys.
- Ayuntamiento de Sagunto (2018)
 - Gestor de la oficina de captación de inversiones industriales.

Consultoría

- Abylight (2016-2017)
 - Publishing Manager de la empresa, búsqueda de clientes, de oportunidades de negocio, promoción.
- Another Indie Studio (2017)
 - Búsqueda de financiación.
 - Búsqueda de nuevos productos.
- Orenji Games (2018 – Actualidad)
 - Ayuda en publicación de los juegos.

Redacción

- Vandal (2013-Actualidad)
 - Columna de opinión sobre videojuegos independientes (indispensable)
 - Artículos variados relacionados con videojuegos
- Videoshock (2011-actualidad)
 - Dirección de la revista
 - Artículos variados relacionados con videojuegos
- Anaitgames (2006-2011)

- Artículos variados relacionados con videojuegos
- Ociojoven (2001-2006)
 - Artículos variados relacionados con videojuegos.
- Onez (1999-2001)
 - Artículos variados relacionados con videojuegos

Formación académica

Ingeniería Técnica de Informática de Sistemas (Universidad Politécnica Valencia, año 2005)
Curso de Adaptación Pedagógica (Valencia, año 2006)

Otros datos

Idiomas **Inglés:** Nivel alto.
 Español: Nivel nativo

Monitor de tiempo libre durante 8 años.

Entrenador de Fútbol, Fútbol Sala y Fútbol 7 masculino y femenino en la Universidad Politécnica de Valencia.

Fundador y presidente de la primera asociación de desarrolladores de videojuegos española (DOID)

Ramon Nafria Nagore

609722672

losmolinos2002@msn.com

@naeval

<https://www.linkedin.com/in/ramonnafrica/>