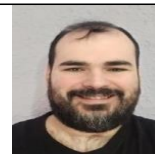


- ANÓNIMODirección web: <http://DanielSanz.micvweb.com>

Ciudad: Zaragoza CP: 50010(Zaragoza) País: España

**EXPERIENCIA:**

9/2011 - 1/2012 Empresa: Fnac Area Profesional:Atención al cliente,Comercio minorista,cosmética

Descripción del puesto: Venta, atención y asesoración a clientes.

Operaciones de caja (Abrir, cerrar y venta).

Diseño y retoque de imágenes por Photoshop.

Labores de etiquetado e inventario.

Reposición de productos.

Realizar llamadas a clientes y resolver consultas.

Ciudad: Zaragoza País: España

3/2014 - 7/2014 Empresa: Gestoría Castellón Area Profesional:Administración y Recursos Humanos

Descripción del puesto: Realización de asientos contables para diferentes empresas con Contaplus.

Gestionar albaranes, facturas y documentos de empresas con SAGE.

Traslado de libros y documentos a distintas administraciones.

Llamadas y gestión de clientes, tanto personas físicas y jurídicas.

Elaboración de la Renta a particulares.

Ciudad: Zaragoza País: España

3/2016 - 7/2016 Empresa: Evasión Mediterránea Area Profesional:Telecomunicaciones

Descripción del puesto: Edición de películas y series con Final Cut.

Diseño y retoque de imágenes con Photoshop e Illustrator.

Atender a clientes y realizar llamadas.

Digitalización de películas.

VFX para comerciales con After Effects y NUKE.

Ciudad: Boadilla del Monte País: España

3/2018 - 7/2018 Empresa: 3 Doubles Productions Area Profesional:Otros servicios profesionales

Descripción del puesto: Rigging de props para una película de Animación (The leyend of Hallowaian).

Modelado 3D de props para series de televisión.

Gestión y colaboración con varios países para la producción de una serie.

Programación en Python

Ciudad: Santa Cruz de Tenerife País: España

4/2020 - 4/2021 Empresa: Ottsel Studios Area Profesional:Otros servicios profesionales

Descripción del puesto: Colaboración.

Encargado del rig de personajes, monstruos y props para el videojuego Jak and Daxter Remaster.

Gestión y colaboración con varios países para la producción de un videojuego.

Programación en Python

5/2021 - /Actual Empresa: White Dragon Studios Area Profesional:Otros servicios profesionales

Descripción del puesto: Colaboración.

Rigger de personajes (monstruos, animales y personas) para el videojuego Gods of Khorla .

Gestión de los diferentes archivos y personas relacionadas con el departamento.

Reuniones semanales para la creación y seguimiento de objetivos y deadlines.

Programación en Python

FORMACIÓN ACADÉMICA:

12-2011Técnico en comercio

FP2 / Grado Medio

Economía y Finanzas

Gestión de clientes, albaranes, facturas y contratos.

Inventario, labores de caja, reposición, limpieza, diseño de escaparates, llamadas a proveedores y clientes.

Comunicación, ofimática y Office.

Centro: IES Miguel Catalán

Ciudad: Zaragoza (España)

6-2014Técnico Superior en Administración y Finanzas

FP3 / Grado Superior

Administración y Dirección de Empresas

Gestión contable, facturas, albaranes, contratos y páginas web.

Atención telefónica y telemática a clientes y proveedores.

Creaciones de planes de prevención y de auditoría.

Centro: IES Miguel Catalán

Ciudad: Zaragoza (España)

6-2016Técnico superior en Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos.

FP3 / Grado Superior

Comunicación Audiovisual

Grabación de vídeo con cámaras de cine y televisión, luces, sonido, gestión de personas para grabaciones y permisos para uso de calles y edificios públicos para cine, series y televisión.

Edición y postproducción de vídeo en diferentes programas (premiere, Avid, Davinci y Final Cut).

Diseño y edición de imágenes (Photoshop, Gimp, Illustrator)

Creación de programas de televisión y eventos (teatro, entrega de premios)

Uso de las distintas herramientas para la emisión de un programa en vivo para la televisión.

Centro: CPA Salduie

Ciudad: Zaragoza (España)

6-2018Técnico superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos.

FP3 / Grado Superior

Informática y nuevas tecnologías

Dibujo de escenarios y personas.

Creación de objetos, personajes, rigs, materiales, animaciones y renders en diversos programas 3D (Maya, 3D Max, Zbrush, Mudbox, blender).

Uso de Unity y lenguaje de programación C .

Centro: CPA Salduie

Ciudad: Zaragoza (España)

5-2019Curso Online Avanzado Rigging personajes 3D

Grado

Informática y nuevas tecnologías

Riggs de personajes y props para cine, series y videojuegos en Maya.

Lenguaje de programación Python.

Centro: Animum

Ciudad: Zaragoza (España)

10-2022Technical Artist: Programación con Unreal y Arte 3D

Grado

Informática y nuevas tecnologías
Modelado y animación 3D en Maya y Zbrush.
Uso del motor gráfico Unreal y el lenguaje de programación C
Centro: Máster D
Ciudad: Zaragoza (España)

IDIOMAS:

Idioma: Español Nivel: Nivel Profesional
Comentarios:
Centro de Estudios: Nativo

Idioma: Inglés Nivel: Nivel Intermedio
Comentarios:
Centro de Estudios: CPA Salduie
Título: B1 /B2

CUALIDADES:

Adaptable, Amable, Diligente, Honesto/a, Organizado/a, Productivo/a, Responsable, Trabajador/a, Versátil

INTERESES:

Arte, Billar/Dardos, Cine/Películas, Literatura/Historia, Museos/Galerías de Arte, Naturaleza,
Ordenadores/Internet, Senderismo/Acampadas, Viajar/Turismo

ENLACES WEB RELACIONADOS:

Dirección web: <http://www.micvweb.com>\DanielSanz

- ANÓNIMO

Curriculum generado con <http://www.micvweb.com>
