



D. JOSE MANUEL
CUESTA MARTÍNEZ

PROFESOR ASOCIADO

jmcuesta@ucm.es

www.wildbitstudios.com

Doctor en Bellas Artes por la UCM con la tesis “La reinterpretación de los principios de animación clásicos en los medios digitales” leída el 15 junio de 2015

BREVE TRAYECTORIA NARRADA

José Manuel Cuesta, CCO de Wildbit Studios, S.L., Socio Fundador y CCO-Director Creativo en WildBit Studios S.L. Doctor cum laude en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid y Licenciado en Bellas Artes, Máster en publicidad e identidad corporativa por la Universidad Camilo José Cela y Experto certificado por Autodesk en animación 3D y postproducción digital. Desde 2010 coordina los grados universitarios en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad Camilo

José Cela y en Cine de Animación digital, donde también ejerce como docente en las asignaturas de Animación 3D, Postproducción FX e Imagen Digital. Profesor Asociado en la Facultad de Bellas Artes de la UCM en las asignaturas de Animación Vectorial y Animación 3D.

En 2009 gana el primer premio en el festival Potenza Internacional Film Festival de Italia por su cortometraje de animación 3D Náufrago, finalista también en una docena de festivales en todo el mundo.

En 2012 es responsable del videojuego de Wildbit Studios “DrawPets”, que recibe el premio al mejor videojuego español en el “App Date Awards”, concedido por Samsung Electronics Iberia y es nominado por la revista Pocket Gamer como uno de los 10 mejores juegos de la Gamescom 2012 de Colonia, una de las ferias más importantes de la industria en Europa.

En 2014 la evolución de este mismo concepto desemboca en un nuevo juego “DrawPets, Dr. Blue’s Laboratory” que es premiado por Microsoft y la Universidad de Aalto de Finlandia en AppCampus.

EXPERIENCIA DOCENTE

Grado en Diseño, Facultad de Bellas Artes UCM:

- Profesor Animación 3D (cursos 2014-2015, 2015-2016)
- Profesor Animación Vectorial (cursos 2014-2015, 2015-2016)

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Título propio en Informática e Ingeniería del Videojuego, Universidad Camilo José Cela:

- Profesor Animación 3D (cursos 2012-2013, 2013-2014, 2014-2015, 2015-2016)
- Profesor en Diseño de Animaciones 3D (cursos 2010-2011 y 2011-2012)

- Profesor Animación 3D Avanzada (2013-2014, 2014-2015, 2015-2016)
- Profesor de Animación Vectorial, Motion Graphics y Postproducción en la asignatura de Fundamentos de la Comunicación Audiovisual (2010-2011)

• Profesor Tratamiento Digital de Imágenes (cursos 2011-2012 y 2012-2013)

• Profesor de Animación I (HND en Animation, Design an Creativity) (curso 2015-2016)

EXPERIENCIA PROFESIONAL

WildBit Studios

Co-fundador, VP Marketing & Director Creativo/Animación

El estudio crea videojuegos de alta calidad con tecnologías diferenciales como su Engine para creación de juegos FlameBit® o su registrada tecnología RTSE® de creación de personajes 3D autoanimados a partir de formas 2D.

Responsables de éxitos como Paper Zombie , DrawPets “your drawings come to life” o la franquicia oficial de la exitosa serie de TVE Águila Roja.

Hemos recibido importantes premios y menciones entre las que destacan el Premio al mejor Videojuego Android Español 2012 otorgado por Samsung Electronics Iberia, el premio AppCamp de Microsoft

y la Universidad Aalto de Finlandia, las nominaciones a mejor juego del público en Game Lab 2014 y 3D Wire 2013 o el reconocimiento por la prestigiosa revista Pocket Gamer como uno de los 10 mejores juegos de la feria GamesCom de Colonia, Alemania en 2012.

INVESTIGACIÓN

- grupos de investigación
- grupos de innovación educ.

ORGANISMO: Agencia Nacional para la Evaluación de la Calidad (ANECA)

EXPERIENCIA: Experto ponente para la realización del Libro Blanco de las Titulaciones Universitarias en el ámbito de la Economía Digital.

Comisión experta de Arte Digital (Experto en videojuegos y Animación)

FECHA DE INICIO: 2014

- líneas de investigación:
Videojuegos, Arte digital, Animación, Arte y Nuevas tecnologías

PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DEL PROYECTO:

Asistentes Móviles Inteligentes (Susan)

ENTIDAD FINANCIADORA: AETySI - Avanza Contenidos Digitales, Plan Nacional de Investigación

Científica, Desarrollo e Innovación Tecnológica en el Subprograma de Competitividad I+D, Ministerio de Industria, Comercio y Turismo. Gobierno de España.

DURACIÓN DESDE: 2011 HASTA: 2014

NÚMERO DE EXPEDIENTE: TSI-090100-2011-59

TÍTULO DEL PROYECTO:

Plataforma Digital para la Gestión Cultural sobre Smartphones/Tablets

ENTIDAD FINANCIADORA: AETySI - Avanza Contenidos Digitales, Plan Nacional de Investigación

Científica, Desarrollo e Innovación Tecnológica en el Subprograma de Competitividad I+D, Ministerio de Industria, Comercio y Turismo. Gobierno de España.

DURACIÓN DESDE: 2012 HASTA: 2014

NÚMERO DE EXPEDIENTE: TSI-020602-2012-146-02

TÍTULO DEL PROYECTO:

Datacare - Solución de Big Data Analytics para la gestión hospitalaria

ENTIDAD FINANCIADORA: Acción Estratégica de Economía y Sociedad Digital, Ministerio de Industria, Comercio y Turismo. Gobierno de España.

DURACIÓN DESDE: 2014 HASTA: 2015

NÚMERO DE EXPEDIENTE: TSI-100105-2014-62

TÍTULO DEL PROYECTO: Nuevas Herramientas de Visualización para Big Data

ENTIDAD FINANCIADORA: Acción Estratégica de Economía y Sociedad Digital. , Ministerio de Industria, Comercio y Turismo. Gobierno de España. DURACIÓN DESDE: 2014 HASTA:

2015 NÚMERO DE EXPEDIENTE: TSI-100105-2014-160

PUBLICACIONES

AUTORES (p.o. de firma): JONATHAN DE CASTRO, JOSÉ CUESTA MARTÍNEZ

TÍTULO: Buccaneners of Symeria: Idea y concepto. Crónica del desarrollo de un videojuego

REF. REVISTA/LIBRO: Creatividad y Sociedad, nºXVI marzo de 2011.

ISSN: 1578-214X

AUTORES (p.o. de firma): MINISTERIO DE INDUSTRIA, ENERGÍA Y TURISMO, EVA PERANDONES,

AGUSTÍN MARTÍN FRANCÉS, EVA MARÍA DOMÍNGUEZ GÓMEZ, JOSÉ ANTONIO RODRÍGUEZ DÍAZ, JOSÉ MANUEL CUESTA MARTÍNEZ, OSCAR GARCÍA PAÑELLA, HIPÓLITO VIVAR, JOSÉ LUIS GÓMEZ BARROSO, NATALIA ABUÍN VENCES, JAIME GONZALO MARTÍNEZ, CONRADO CASTILLO SERNA, IGNACIO SOMALO PECIÑA, ELISABET GOLOBARDES, RUBÉN GONZÁLEZ CRESPO, MARÍA DEL MAR ELENA PÉREZ, JUAN JOSÉ GONZÁLEZ MÉNDEZ, JUAN PABLO PEÑARRUBIA CARRIÓN, JUAN CARLOS SÁNCHEZ FIGUEROA

TÍTULO: Libro Blanco para el Diseño de las Titulaciones Universitarias en el Marco de la Economía Digital

REF. REVISTA/LIBRO: Agenda Digital Para España. Gobierno de España. Ministerio de Industria, Energía y Turismo

AUTORES (p.o. de firma): JOSÉ CUESTA MARTÍNEZ, JESÚS HIDALGO SOLA

TÍTULO: Nuevos modelos educativos en el ámbito de la animación aplicada a videojuegos en el Espacio Europeo de Educación Superior.

REF. REVISTA/LIBRO: Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada.

Javier Sierra Sánchez, Fragua, 2014
ISBN: 978-84-7074-623-9

AUTORES (p.o. de firma): JESÚS HIDALGO SOLA, JOSÉ CUESTA MARTÍNEZ,

TÍTULO: Mecanismos de aprendizaje de los procesos creativos de la interpretación, aplicados a la animación, en el espacio europeo de la educación superior.

REF. REVISTA/LIBRO: Miscelánea sobre el entorno audiovisual en 2014

Javier Sierra Sánchez, Fragua, 2014
ISBN: 9788470746253

AUTORES (p.o. de firma): RUBÉN BURÉN, DAVID ALONSO URBANO, IGNACIO MARTÍNEZ DE SALAZAR, JOSE CUESTA MARTÍNEZ, SILVIA HUESO

TÍTULO: La tecnología como medio para la enseñanza y la comprensión de las obras de arte: Kinect Guernica

REF. REVISTA/LIBRO: Tecnología y Diseño Aplicados a la Innovación Docente. Javier Sierra, Carlos

García González. EED Editorial, 2015
ISBN: 97884942215421

EXPOSICIONES

- “SPACE INVADER EXPERIENCE”. VIDEOJUEGO-INSTALACION EN EL QUE SE REINTERPRETAN LOS CONCEPTOS DE JUGABILIDAD A TRAVES DE LA EXPERIENCIA DEL JUGADOR, sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes 2008
- “URBAN REVOLVER” PINTURA. TECNICA MIXTA SOBRE LIENZO sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes 2007
- “CON LUZ VERDE APLAUSO” PINTURA. TECNICA MIXTA SOBRE LIENZO sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes, 2007
- “RAUSENGBERT NO ESTABA EQUIVOCADO” PINTURA. TECNICA MIXTA SOBRE LIENZO sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes, 2006
- “LIFE 1.0”. VIDEOJUEGO-INSTALACION EN EL QUE SE REFLEXIONA SOBRE EXPERIENCIA DEL JUEGO Y LA EXPERIENCIA DE LA VIDA, sala de exposiciones de la UCM 2007

PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS

Director del cortometraje de animación 3D “Náufrago” galardonado con los siguientes premios y selecciones a lo largo de todo el mundo:

- Premio especial del Público en el Festival internacional de cine Potenza International Film Festival 2009, Italia, al mejor cortometraje de animación.

Selección oficial:

- Dhaka International Film Festival, Bangladesh FINALISTA
- BCN Visual Sound, España 2010 FINALISTA
- Festival del Curtmetratges de Celdrà, Girona 2010 FINALISTA
- NAFF 2010 Neum, BOSNIA-HERZEGOVINA FINALISTA
- Festival internacional LIIFE 2010, Holanda FINALISTA
- Festival Internacional ANIMABASAURI, FINALISTA
- Rodos International Film & Visual Arts Festival, Grecia FINALISTA
- Irpen Film 2010 Festival, Ucrania FINALISTA
- Roshd International Educational Film Festival, Iran FINALISTA
- Salento Finibus Terrae Film Festival Cinema, Italia FINALISTA

- Carrousel international du film de Rimouski, Canada 2010 FINALISTA

Videojuegos.

Director de exitosos títulos a nivel mundial, algunos de ellos premiados con importantes reconocimientos:

- Premio al mejor videojuego android español 2012, otorgado por TheAppDate y Samsung Electronics Iberia

Por el videojuego Drawpets “your drawings come to life”.

- Finalistas al premio especial del público en Gamelab 2014, la principal feria de videojuegos de España

Por el videojuego Águila Roja Orígenes

- Finalistas al premio mejor videojuego 3D Wire

Por el juego Drawpets “your drawings come to life”.

- Premio AppCamp otorgado por Microsoft y la Universidad Aalto de Finlandia 2014

Por el juego Drawpets Doctor Blue’s Laboratory.

Reconocimiento entre los 10 mejores juegos de la feria internacional de videojuegos Games-Con 2012 en Colonia Alemania por la principal publicación del sector Pocket Gamer

Por el juego Drawpets “your drawings come to life”.

EXPERIENCIA EN COORDINACIÓN DE PROGRAMAS EDUCATIVOS SUPERIORES.

Septiembre 2010- Actualidad

Coordinador Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Título propio en Informática e Ingeniería del Videojuego
Universidad Camilo José Cela

Participación en la creación y aprobación por ANECA del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad Camilo José Cela

Participación en la creación y aprobación por ANECA del Grado en Diseño Gráfico y Multimedia de la Universidad Camilo José Cela

Participación en la creación y aprobación por ANECA* del Grado en Cine de Animación de la Universidad Camilo José Cela. (*Pendiente de aprobación)