

JORGE GONZÁLEZ DE LA CALLE

Diseñador Editorial y Multiplataforma | Maquetación · Videojuegos · VFX
Madrid, España | 626 678 457 | jorge@delace.net | delace.net

PERFIL PROFESIONAL

Diseñador multiplataforma freelance con más de 3 años de experiencia combinando diseño editorial, gráfico y de videojuegos. Graduado en Diseño y Programación de Videojuegos, con Máster en VFX y Certificado de Profesionalidad en Productos Editoriales Multimedia. Dominio avanzado de Adobe InDesign, Illustrator, Photoshop, Figma, Unity y Unreal Engine.

EXPERIENCIA LABORAL

Diseñador freelance — Madrid | Oct. 2026 – Actualidad

- Diseño editorial y maquetación, efectos visuales con Houdini y diseño multiplataforma. Portfolio en delace.net.

Diseñador Editorial — Grupo Dharana Press (sellos Nous, Séneca, Dharana, Phylira), Madrid | Ene. 2026 – Oct. 2026

- Maquetación de libros en Adobe InDesign aplicando el manual de estilo del grupo (sistema tipográfico Garamond/Trajan, jerarquía de estilos de párrafo y carácter, control de viudas y huérfanas).
- Diseño de portadas, cubiertas e identidad visual diferenciada para los cuatro sellos del grupo, así como de cartelería para la Feria del Libro de Madrid en formato impresión (A3/A4) y digital (Instagram y stories).
- Optimización del flujo editorial Word → InDesign mediante mapeo de estilos, plantillas de páginas preliminares y finales, y estandarización de la entrega de manuscritos.
- Diseño de landing pages, guías comerciales en PDF y materiales de comunicación para el sello Phylira (edición de autor).

Diseñador de Videojuegos (proyecto puntual) — SHTV Solution, Madrid | Sept. 2025 – Dic. 2025

- Colaboración en un proyecto de corta duración para el diseño y desarrollo de videojuegos cognitivos destinados a personas con Alzheimer, programados en Unity para plataforma de televisión.
- Diseño visual y prototipado de interfaces de juego en Figma, en colaboración con un equipo multidisciplinar.

Diseñador Gráfico — De La C Home 8, Madrid | Nov. 2023 – Jun. 2025

- Diseño de elementos gráficos corporativos y portfolios de viviendas con Adobe Photoshop, Illustrator e InDesign.
- Trato directo con clientes para adaptar el diseño a sus necesidades y requisitos específicos.

Diseñador en Prácticas — SIMFOR – Tecnotron SAU, Madrid | Oct. 2021 – Abr. 2022

- Diseño de interfaces, menús y elementos gráficos para simuladores con Figma; modelado 3D y animación de interiores de vehículos (salpicaderos).

FORMACIÓN ACADÉMICA

Máster en Efectos Visuales (VFX) — TRAZOS Escuela Superior de Arte Digital, Madrid — Jun. 2025

Grado en Diseño y Programación de Videojuegos — UDIT Universidad de Diseño, Madrid — Jun. 2023

Semestre en Animación — Pontificia Universidad Católica de Chile — Ago. 2020

CERTIFICACIONES

Certificado de Profesionalidad en Productos Editoriales Multimedia — Comunidad de Madrid — Feb. 2026

APTITUDES TÉCNICAS

- Diseño editorial y maquetación: Adobe InDesign (nivel alto), Adobe Illustrator (nivel alto), Adobe Photoshop (nivel alto).
- Diseño UI/UX y prototipado: Figma (nivel alto).
- Motores de videojuegos: Unity (intermedio), Unreal Engine (intermedio).
- Efectos visuales y 3D: Houdini FX (intermedio).
- Ofimática: Microsoft Office nivel alto — Excel avanzado (fórmulas complejas, tablas dinámicas y macros), Word y PowerPoint.
- Herramientas de IA generativa: Claude, ChatGPT y Midjourney aplicadas a flujos de diseño, automatización de tareas editoriales y producción de contenidos.

IDIOMAS E INFORMACIÓN ADICIONAL

- Idiomas: Español (nativo), Inglés (B2).
- Disponibilidad inmediata. Carné de conducir y vehículo propio.