

CURRICULUM VITAE

DATOS PERSONALES:

NOMBRE: José Menéndez Rosa (**Pepo**)
FECHA DE NACIMIENTO: 2-7-1973 (52 años)
D.N.I: 05206137-H
DIRECCIÓN: Avda/ Carmen Martín Gaité, 38, 3, 2
LOCALIDAD: Leganés - MADRID
TELÉFONO: 626137368
E-MAIL: xol@xolmatic.com



PERFIL RESUMIDO:

Innovador y motivado en el desarrollo de proyectos tecnológicos. Capacidad de hacer y motivar equipo humano. Estructurado e ilusionado por aprender cada día. Multidisciplinar (diseño / software / electrónica / mecánica). Amante de los retos técnicos. Experto en prototipos y proyectos a medida. Más de 25 años de experiencia en proyectos de innovación.

DATOS ACADÉMICOS:

- FP II - Electrónica Industrial – I.F.P – Julio Verne. (1985 - 1990)
- Óptica y Optometría – U. Complutense Madrid. (1990 – 1992)
- Arquitectura Técnica – U. Politécnica de Madrid. (1991 – 1993)

FORMACIÓN COMPLEMENTARIA:

- Curso cámaras RED Digital Cinema (2016)
- Curso metodologías ágiles – Scrum (2017)
- Curso de Unity (2016)
- Master Programa de Alta Dirección en Digital Business - The Valley (2021)
- IA para la productividad - The Valley (2024)

EXPERIENCIA PROFESIONAL:

-(Desde Noviembre 2019 a la actualidad), como **Head of Technological Innovation** en The Valley Digital Business School. Responsable de todos los desarrollos tecnológicos internos y a clientes externos de la compañía, desde sistemas de aulas para formación híbrida avanzada, plataformas educativas completas para el estado, Red.es y EOI basadas en ecosistema Zoho y Moodle, proyectos de showrooms a medida para clientes y el proyecto más relevante, The Place, un espacio tecnológico polivalente para la experimentación de las últimas tendencias en tecnología en diversos sectores, como el retail, la salud, la alimentación,...que permite consolidar de manera experiencial los conceptos sobre transformación digital que enseñamos en la escuela. Entre mi actividad en la empresa además de la responsabilidad técnica de

los proyectos se encuentra participación en las decisiones estratégicas, desarrollo de negocio, trato directo con clientes B2B y proveedores.

-(Desde Noviembre 2015 a Octubre 2019), como **Director de Tecnología (I+D+i)** en inMediaStudio, grupo de empresas dedicado a todo lo relacionado con la actualidad tecnológica. Creando soluciones con sistemas de VR/AR/MR y todo tipo de equipamiento audiovisual+interacción con el que crear experiencias únicas para todo tipo de sectores, desde agencias de publicidad, cliente final (multi sector) como instituciones, ofreciendo soluciones innovadoras de primer nivel. Mi labor aquí es muy multidisciplinar, desde el trato con el cliente y proveedores, aportando el valor determinante en la fase ideación y conceptualización, hasta el desarrollo en sí mismo, tanto de software como de hardware con el equipo, junto con todas las labores propias de dirección, como el control económico, gestión, etc.

-(Desde Enero 2015 a Octubre 2015), como **Director de I+D** en Eurostar Mediagroup, grupo de empresas dedicadas principalmente a crear y prestar servicios de interactividad, comunicación, para medios en general y estudios demoscópicos (sigmados). Gestionando proyectos para la Secretaria de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información, fundaciones privadas y todo tipo de licitaciones del sector público. Experiencia técnica y legislativa en cuanto a la Dirección General de la Ordenación del Juego, gestionando sistemas de votaciones y concursos (sms/ivr), certificaciones técnicas y de calidad, auditorias técnico-operativas. Creación de proyectos de I+D sobre sistemas BigData, análisis sentimental de redes sociales, sistemas complejos en AWS y en entornos virtualizados, procesamiento de señales audiovisuales, sistemas de reconocimiento de audio y vídeo, sistemas interactivos, aplicaciones móviles, proyectos relacionados con la tecnología y salud, así como la mejora de los sistemas internos relacionados con los servicios de interactividad que la compañía ofrece.

-(Desde Agosto 2014 a Enero 2015), trabajo con **Freelance** para una agencia de publicidad (LHDLN) en la creación de un sistema prototipo de tótems para eventos musicales, etc... en los que el público lleva pulseras de RFID y toda la interacción posible con el evento y redes sociales (Facebook) de manera que el público interactúa con los equipos para el registro, concursos, etc... utilizando procesadores ARM y proyectores, así como pulseras rfid/nfc con control remoto. Además otros prototipos de publicitarios para twitter, también con ARM, displays y mecánicas animadas.

- (Desde Octubre de 2011 a la Julio 2014), como **Responsable de I+D+i** y responsable de producto en el Parque Científico de Madrid (FCPM) en OxygenForMedia desarrollando equipamientos de vídeo de la marca "Showkube" y "vpod.tv", para el sector de los eventos con proyección y sector Broadcast en general, empleando técnicas de edge blending, mapping, warpping, keystone, composición en tiempo real, sistemas apilados de proyección continua, sistemas multi canal de entrada y salida hasta 4k, procesamiento en tiempo real de señales de vídeo con muy baja latencia, sistemas de captura con (DirectGMA), sistemas multiGPU, sistemas alta escalabilidad con sincronización de cuadro para soportes gráficos de dimensiones extremas. Sistemas de alto rendimiento basados en Linux con tratamiento en tiempo real de audio-vídeo.

Desarrollo de equipamiento de vídeo para difusión de contenidos con sistema de realización automática, control remoto, gestión de layouts, multi salida, multi HD streams...

Diseños electrónicos de audio, vídeo y datos, generadores de patrones, equipamiento de laboratorio para pruebas, sistema de sincronización entre máquinas, LTC, VITC, tratamiento de imagen en tiempo real como cámaras GigE (IP).

Diseño y construcción de prototipos mecánicos / electrónicos, CNC, pequeñas series, industrialización. Sistemas empotrados, sensores, dispositivos de entrada y salida. Diseño y construcción de muñeco inteligente multi-sensores para niños con voz, canto en coro, interacción cinemática, juegos y más, con sistema empotrado basado en Linux. Equipos de prueba y control. Creación de productos de mercado, prospección, ensayos, control humano, económico. Todo ello en un ambiente de trabajo internacional.

- (**Desde Septiembre de 2010 hasta Septiembre de 2011**), como **Freelance** siendo responsable técnico y de desarrollo en “Asyouwish”, desarrollando sistemas de reconocimiento de vídeo, catalogación y gestión para la creación de una plataforma de entretenimiento basada en la detección de secuencias de vídeo (anuncio de TV) en tiempo real con sistemas de puntuación, premios,... Creación de diferentes plataformas de aprendizaje, captura y procesamiento de vídeo en tiempo real, así como la gestión de catalogación y base de datos en tiempo real de los materiales de vídeo.

- (**Desde Julio 2010 hasta Octubre 2011**), como **Freelance** en “VipHome S.L” – Desarrollando sistemas audiovisuales para sector restauración, con arquitecturas de videowall, multipantallas y proyección, gestión de medios, interacción con domótica, desarrollos a medida en cada proyecto con técnicas audiovisuales y domótica.

- (**Desde Agosto 2006 a Junio 2010**), en YelmoCineplex como **Responsable de I+D+i**, trabajando en proyectos de usos alternativos de las salas de cine, videojuegos, educación interactiva y eventos. Análisis y desarrollo de software y hardware necesario. Creación de soluciones de cartelería digital y gestión de soportes de medios visuales y programación de cine.

Diseño, creación e implementación de salas para videojuegos y sistemas educativos (Cinegames), implementación software y hardware. Control de equipamiento de espectáculos (dmx), cálculos y mediciones de iluminación Laser y LED, sistemas aplicados de proyección digital, sistemas interactivos y control remoto. Diseño de sistemas espectaculares aplicados, vibración, cortinas de humo para proyección....

Sistemas de proyección Digital aplicados al cine, tecnologías de proyección y reproducción.

Especificaciones DCI, empaquetado DCP 2k, Estereografía a diferentes formatos, servidores y redes para contenidos de alto rendimiento. Señales y formatos de audio/vídeo analógico y digital. Transmisión de contenidos por RF y cable, encriptación y empaquetado.

Procesado de audio, retardos, ecualización de salas y aislamientos.

-- (**Desde 1997 a Agosto 2006**), en NaturalTools S.L.-. **Desarrollador de software y hardware** en diferentes plataformas (Silicon Graphics-SGI, PC,...) , experiencia en programación gráfica 3D, audio y vídeo. Diseño electrónico de equipamiento de vídeo, control de potencia, radiofrecuencia, buses datos, protocolos. Responsable del departamento de Investigación y nuevos productos con capacidad de decisiones y breve equipo humano al cargo (cuatro personas) Desarrollo de sistemas de escenografía virtual para vídeo SD y HD, captura de datos a modelos 3D, sistemas de posicionamiento global, integración del “mundo real” a sistemas virtuales en 3D en tiempo real, composición gráfica en tiempo real y generación de gráficos animados para vídeo, actor virtual para TV, mapa del tiempo para informativo TV, sistema de edición de noticias para periodistas, sistemas de almacenamiento masivo de vídeo con codificaciones de alto rendimiento (mpeg-4).

Sistemas de seguimiento de cámara real, equipos de control e interface hombre-máquina, consolas, guantes de datos, trackers, sistemas de posicionamiento en general. Sistemas de calibración, cabeza escáner láser, generadores de patrones láser. Sistema de telepresencia con visión Stereo control remoto (local o internet), robótica bípeda y de arrastre.

-- (**Desde 1995 a 1997**), como **Jefe de Dpto. Grafismo** en productora de Madrid (Europroducciones), diseño y desarrollos a medida (SGI). Coordinación del departamento de grafismo 2D/3D con cuatro personas a cargo. Desarrollos a medida en 3D bajo Iris (OpenGL y Performer) como actores virtuales, generadores de efectos, VRML en entorno Silicon Graphics.

-- (**Desde 1994 a 1995**), como **Jefe de Dpto. Grafismo** en empresa de desarrollo de Sets Virtuales. 2 años de experiencia en TYVE S.L. Al frente del departamento de grafismo con una persona al cargo, modelado, iluminación, animación, scripts y trabajos sencillos con el SDK del 3DSMax. Sincronización de planos reales con 3D, trackings.

MENCIONES

Premios FICOD a la innovación otorgados por el Ministerio de Industria por dos proyectos relacionados con el entretenimiento y producción de contenidos.

Proyectos de repercusión mediática (TV, prensa...)

CONOCIMIENTOS (con experiencia demostrable):

- Sistemas operativos: Windows, Irix, Linux, iOS
- Herramientas de desarrollo software, QT, Delphi, Eclipse, Visual Studio, IAR, herramientas propias...
- OpenGL, pixelShaders, DirectX, DirectShow, QML, LibVLC, LibAV, DirectInput, TTS, OpenNI, conocimientos básicos OpenCL/CUDA.
- Lenguajes: Pascal Object, C++, C#, java, Ensamblador,...
- Bases de datos: MySQL, SQL, DB2
- Herramientas de desarrollo hardware: Orcad, Pcad, IAR, DSP Studio, AVR Studio, Altera Quartus...
- Herramientas de diseño: Photoshop, Illustrator, In-Desing, ...
- Herramientas de 3D: 3DSMax, Softimage, Imagine, Lightwave, Maya...
- Herramientas CAD: Autocad, Solidworks,...
- Herramientas de composición: After Effects, Media Ilusion, Matador, Media-Composer,
- Herramientas de edición: Premiere, Vegas Vídeo...
- Herramientas de edición de audio, Sound Forge, Vegas Audio.
- Herramientas de empaquetado DCP para cine DCI.
- Procesadores: MSP430, 68000, 68HC11, HC12, AVR, ARM, iMX233, Atmel,...
- DSPs: 56000, 56001, TMS320, cx2000...
- FPGAs Altera Cyclone Series
- Sistemas de visión artificial, OpenCV, SLAM, LIDARs,...
- Sistemas VR/AR/MR, comerciales y modificados.
- Gadgets VR, diseño propio, compatibles con sistemas SteamVR
- Plataformas mecánicas para VR, 6DOF, sistemas complejos de diseño propio.
- Efectos especiales inmersivos, calor, frío, viento, olores, vibración...
- Redes neuronales CNN, clasificadores HAAR, Keras, TensorFlow,...
- Sistemas IA generativa, procesamiento, confyui, flux,...
- Sistemas led de gran formato, procesadores de video, placas,...
- Sistemas comerciales con Arduino, Raspberri PI, Olimex, Android boards...
- Sistemas embebidos, WinCE, Windows Embedded y Linux

- Sensores de todo tipo, temperatura, aceleración, giróscopo, presión, proximidad, ...
 - Electrónica analógica, digital, radiofrecuencia, motores, potencia, circuitos impresos,...
 - Vídeo, analógico y digital, uso y diseño hardware y software.
 - Adquisición de imágenes, cámaras, capturadoras de vídeo, captura de movimiento, Kinect, RealSense,...
 - Señales SDI, HDSDI, DVI, HDMI, DP, Genlock ,Framelock,...
 - Audio analógico, amplificación, control, procesado, Audio balanceado, AES/EBU, spdif, ...
 - Transmisión y codificación de vídeo ip, protocolos rtmp, rtsp, udp/rtp (multicast)...
 - Transcoding vídeo, CDN, Wowza.
 - Amazon Web Services (AWS)
 - Ecosistema Zoho One, parametrización y desarrollo.
 - Plataformas LLM - Moodle
 - Adquisición y proceso de datos en tiempo real, telemetría, wireless, MQTT, IoT,..
 - Domótica, diseño, implementación y desarrollo.
 - Óptica, Fibra óptica, sistemas de proyección complejos, instrumentos ópticos,...
 - Robótica, bípedos, múltipodos, alambres musculares...
 - Visión artificial, Visión 3D Stereo, telepresencia, realidad virtual, vídeo 360º,...
 - Sistemas SMS, protocolos smpp, ipx, ...
 - Sistemas de voz inteligente IVR, Sutil y Dialogic
 - Conocimientos técnicos y legislativos sobre sistemas de juego (DGOJ)
 - Metodologías ágiles de desarrollo, JIRA y complementos.
 - Herramientas de análisis de datos, pentaho Spoon, qlikview,...
 - Sistemas de reconocimiento de contenidos audiovisuales (audio y video), algoritmos y desarrollo.
 - Meteorología básica, sensores, cálculos.
 - Fotografía y realización de TV.
 - Diseño web básico (php,...)
 - Servidores web y ftp.
 - Máquinas virtuales con VMWare y Proxmox
 - Acústica, diseño de cajas acústicas y entornos aislados.
 - Conocimientos básicos de iluminación real y virtual (3D)
 - Redes: Ethernet, Infiniband, fibrechannel, wifi, irda, Bluetooth,...
 - Equipos de medida y calibración: osciloscopio, analizador lógico, monitor forma de onda, vectorscopio, sonómetros, luxómetro, analizador de espectro, redes. Equipos propios de laboratorio para mediciones específicas.
 - Energías alternativas: hidrógeno, células PEM, paneles solares.
 - Sistemas de localización: GPS, navegación, cartografía.
 - Programación en entorno móvil PocketPC, Android y iPhone IOS
 - Mecánica y procesos industriales: fabricación, CNC, fresadora 3D, impresión 3D, pintura,...
 - Buses de datos cable y fibra (MOST, CAN, I-Bus, Bus-K, RS422, RS485, RS232, I2C, SPI, Ethernet, IRDA,...
 - Mecánica de coches, motores (hasta v12), electrónica de automóvil de última generación. Diagnóstico y reparación.
-
- Inglés a nivel alto lectura y escritura, habituado a generar documentación en inglés.
 - Inglés a nivel medio hablado. Trabajo en entorno internacional.
 - Inglés técnico nivel alto.