

Contactar

juangabriel@frogames.es

www.linkedin.com/in/juan-gabriel-gomila-salas (LinkedIn)
www.juangabrielgomila.com
(Personal)
frogames.es (Company)

Aptitudes principales

Unity
Programación de videojuegos
Edtech

Languages

Español (Native or Bilingual)
Catalán (Native or Bilingual)
Inglés (Professional Working)
Francés (Limited Working)

Certifications

Resuelve problemas de matemáticas con Python y Sage desde cero
Curso de desarrollo de videojuegos con Unity 2021
Curso Completo de Unreal Engine 5
Unity Certified Professional: Programmer

Honors-Awards

Matrícula de honor por los estudios
Premio Extraordinario de Bachillerato

Publications

Recerca d'òrbites periòdiques en sistemes d'equacions en derivades parcials
Curso de Desarrollo de Apps para iOS 9 en Objective-c
Local Color Correction
UK GIAF: Winter 2015 – Slot machines: Tweaking randomness in social casino

Juan Gabriel Gomila Salas

Online instructor +600K students worldwide in Udemy, Platzi and Frogames
Palma de Mallorca y alrededores

Extracto

Licenciado en matemáticas por la Universitat de les Illes Balears en 2011 y con Master en Formación del Profesorado en 2012, especializado en el análisis de datos para empresas de videojuegos con R y Python, en Game Design para videojuegos de social casino, en el desarrollo de aplicaciones móviles para iOS y para Android y desarrollador de videojuegos utilizando los motores Unreal Engine y Unity tanto para PC como para móvil desde el año 2011.

Profesor online de éxito en la plataforma de e-learning Udemy desde 2015 hasta 2022 y posteriormente con su plataforma Frogames Formación con más de 150 cursos online, más de 500.000 estudiantes en más de 130 países de todo el mundo que han aprendido en castellano temáticas de desarrollo tan diversas como el mundo de las apps para iOS en Objective-C, Swift y SpriteKit, en Android con Java y Kotlin, desarrollo de videojuegos con Unity y Unreal Engine, Machine Learning, Inteligencia Artificial, inteligencia de negocios o trading algorítmico cubriendo desde lo más básico hasta aspectos avanzados para formar a miles de profesionales sin necesidad de tener que ir a la universidad.

Experiencia

Frogames
Principal CEO
enero de 2015 - Present (10 años 6 meses)
Palma de Mallorca

CEO, Developer, Data Scientist, Game Designer, Online Instructor at Udemy, Unity Certified instructor and consultant. More at <https://cursos.frogamesformacion.com>

LADAT STUDIOS SL
Profesor
septiembre de 2021 - Present (3 años 10 meses)

Palma, Islas Baleares, España

Profesor de programación y desarrollo de videojuegos con Unity en el grado de diseño y animación

Unity

Instructor

septiembre de 2018 - Present (6 años 10 meses)

Mallorca

Delivering trainings on behalf of Unity since 2018 and teaching top level companies both in gaming, education and engineering in new trends using the latest technologies available in the Engine.

Udemy

Instructor en nuevas tecnologías

junio de 2015 - Present (10 años 1 mes)

Palma de Mallorca, Baleares, España

Profesor online de nuevas tecnologías en la plataforma de e-learning Udemy.

Flyleaf Studios

Principal CEO

enero de 2021 - enero de 2024 (3 años 1 mes)

Palma, Islas Baleares, España

Universitat de les Illes Balears

Profesor asociado

septiembre de 2015 - septiembre de 2022 (7 años 1 mes)

Palma y alrededores, España

Profesor asociado del Departamento de Matemáticas e Informática en los grados de Telemática y matemáticas, así como en el Master de Análisis de Datos Masivo.

Grupo Fleming / Escuela Edib

Profesor

septiembre de 2015 - julio de 2018 (2 años 11 meses)

Palma de Mallorca

Profesor titular del Ciclo superior de Desarrollo Multiplataforma en las asignaturas de Base de Datos, Desarrollo Android y Desarrollo de Videojuegos.

Playspace

3 años 2 meses

Game Producer & Project Manager

julio de 2014 - octubre de 2015 (1 año 4 meses)

Palma de Mallorca

The main work as a Game Producer & Project manager is to coordinate project teams to develop world-class mobile games cross-platform for international markets.

Those tasks are:

- Planning, coordinating and supervising the mobile game development cycle implemented by different teams, from the conception stage to the finalization stage (Game design, Programming, Graphics, Quality assurance...)
- Actively coordinate and communicate with the Marketing Team & Data Scientists
- Constantly controlling the quality of the game and the project status to make sure that the games are delivered on time, with correct requirements and they match PlaySpace high quality standards.

Data Analyst & Game Designer

septiembre de 2012 - octubre de 2015 (3 años 2 meses)

Palma de Mallorca

As a Game Designer and Data Analyst at PlaySpace, my responsibility is to understand how a game works as a service for its customers and how they behave in it, identifying and developing the purchase drivers in the game economy context, and providing constant data-driven recommendation on design, tuning and pricing in order to improve engagement metrics and game financial performance.

To do this, I design and specify the virtual items a video game will offer, I also define which metrics will allow me to individually measure their impact and results in a given game, and work closely with the development team to see those design refined and metrics well implemented. After that, I also I am in charge of analyze the collected data and report which have been the performing/underperforming aspects of the game economic model, why and finally provide solutions and start analyzing back over again.

Educación

Universitat de les Illes Balears

Máster en formación del profesorado, Especialidad de
matemáticas · (2011 - 2012)

Universitat de les Illes Balears

Licenciatura de Matemáticas, Matemática aplicada · (2006 - 2011)

Conservatori Professional de Música i Dansa de les Illes Balears

Estudis professionals de música, Especialitat de Piano · (2004 - 2011)