

DANIEL ESCUDERO

DISEÑADOR JUGÓN & ROLERO

2ª Edición



DEL CREADOR DE:



Iª Edición



Llega esta revisión mejorada, remaquetada
y con contenido adaptado.

¿QUIÉN SOY?

Soy Daniel Escudero, diseñador con más de catorce años de experiencia en el mundo del diseño gráfico, concretamente en el interdisciplinar ámbito del diseño museográfico.

En estos años inmerso en esta apasionante disciplina he trabajado en cientos de proyectos de ámbito nacional e internacional, desde pequeñas exposiciones o réplicas para estas, hasta grandes exhibiciones, zoos o exposiciones internacionales.

Mi trabajo en estos proyectos abarcaba todo el scope, desde el anteproyecto, para el que diseñaba los dosieres y pliegos técnicos, adaptaba el discurso expositivo a los requerimientos del espacio y realizaba los mockups para que el cliente viera lo que íbamos a hacer; tras ello mi especialidad era el documentalismo, empaparme de conocimientos para asegurar que el resultado sería el ideal, sirviendo como enlace entre el cliente, los asesores científicos y el equipo de fabricación.

Al final tocaba ponerse a gestionar toda la producción gráfica o crear y supervisar los audiovisuales.

Aparte de diseñador soy un jugador empedernido desde que tengo uso de razón.

Desde mis primeros juegos en Amstrad CPC o 286 con Hercules Green hasta los juegos más actuales de todos los estilos.

El rol llegó a mi vida con 17 años (¡hace 22 ya!) y, posteriormente, la fiebre de los juegos de mesa, donde disfruto todo lo que me pongan.



DISEÑO GRÁFICO
RETOQUE
FOTOGRAFICO
MAQUETACIÓN
MOCKUPS
RECURSOS
GRÁFICA
EXPOSITIVA
SEÑALÉTICA
CARTELERÍA
ARQUIGRAFÍA
VIDEOEDICIÓN
MOTION GRAPHICS
MATTE PAINTING
PHOTOBASHING



GRAFISMO Y MOCKUPS PARA VARIAS INSTALACIONES DEL PABELLÓN DE SOSTENIBILIDAD DE LA EXPO DUBAI 2022



GRAFISMO Y MOCKUPS PARA TODAS LAS ESCENOGRAFÍAS DEL AFRYKARIUM DEL ZOO DE WROCLAW (POLONIA)



DISEÑO GRÁFICO, MUSEOGRÁFICO Y ESCENOGRAFICO DE LA EXPOSICIÓN "RICARDO MUR: UN FOTOGRAF DE POSTAL"

He trabajado en proyectos de muy alto perfil, junto a grandes firmas de arquitectura y estudios de museografía en espacios tan increíbles como el **pabellón de sostenibilidad de la EXPO Dubai 2020**, el **Afrykarium del Zoo de Wroclaw**, el **National Museum of Qatar**, el **Museo de Arqueología Nacional**, el **Museo de la Evolución Humana de Burgos** o el **Museo de Historia Natural de Ciudad de México**.

También he formado parte de la creación de exposiciones itinerantes como **"El Bosque"** o **"Romanorum Vita"** para Fundación la Caixa, exposiciones temporales para el **Parque de las Ciencias de Granada** o **Cosmocaixa**, museos y centros de visitantes como **La Casa del Lobo de Asturias**, el **Telesforo Bravo de La Orotava** o el del **Parque Nacional Marítimo-Terrestre das Ilhas Atlánticas**.

Sin dejar de lado diversos proyectos de paisajismo urbano, exposiciones y museos locales, experiencias inmersivas multimedia, gráficas expositivas y réplicas de muros geológicos.

¿QUIÉN SOY?

En todos estos trabajos se engloban disciplinas diversas dentro del diseño gráfico, como maquetación, retoque fotográfico, diseño de imagen corporativa, señalética, arquigrafía, fotografía, edición de video y audio, infografías o maquetismo.

Hay ocasiones en las que hay que dejar el trabajo puramente creativo de lado y empaparse en la investigación. Son muchas las ocasiones en las que he tenido la oportunidad de estudiar piezas únicas para encontrar la mejor manera de replicarlas.

Es muy estimulante sumergirte en el estudio de restos fósiles con la asesoría de grandísimos expertos de talla mundial como Ebehard "Dino" Frey para la réplica de un reptil marino en Monterrey (México), Carlos Sanz para modelar una manada de lobos, el Institut Català de Paleoecologia Humana i Evolució Social (IPHES) dando indicaciones para copiar restos prehistóricos o plasmar una excavación paleontológica o trabajar junto a Serge Gracieux (Cité de l'Espace) para realizar una réplica fidedigna de la Estación Espacial MIR.



DISEÑO GRÁFICO Y MUSEOGRÁFICO PARA EL "ESPAI AIGUAC" DE CALDES DE MALAVELLA



MOCKUPS 3D Y ESTUDIO DE PALEOARTE DEL "MONSTRUO DE ARAMBERRI" DEL MUSEO PAPALOTE (MONTERREY)



DISEÑO DE LA ESCENOGRAFÍA DEL INTERIOR DE LA ESTACIÓN MIR PARA LA PELÍCULA "SERGIO & SERGIO" DE ERNESTO DARANAS

¿QUÉ HAGO?

Como apasionado del diseño en general -y tras tantos años- he tocado todos los palos. Me encanta cualquier disciplina del diseño y las artes gráficas, desde diseño de imagen corporativa hasta el fotomontaje.

También soy aficionado a todo tipo de juegos y llevo jugándolos muchísimos años.

Ameritrash, Eurogame o Party, ahora un push-your-luck y luego un filler; después preparar una partida de Tiny Dungeon o Magissa para jugar

Domino con soltura todo el paquete Adobe, Cinema4D, SketchUp y me defiendo en Blender y Affinity y ,como me encanta aprender, ahora mismo me estoy formando en Houdini, Clarisse y Nuke.

en familia o crearme un investigador sesudo para la partida de Gumshoe de esta noche y por último echar unas partidas a un buen 4X, RPG o Aventura Gráfica...

Son tantos años y tantas experiencias, tanto lúdicas como profesionales...

A lo largo de mi carrera, practicando disciplinas tan variadas como la creación de visualizaciones arquitectónicas, el diseño y maquetación de gráficas expositivas y la creación de infografías divulgativas, me he curtido lo suficiente como para gestionar un proyecto editorial desde su concepción y prototipos iniciales hasta la producción para impresión y fabricación de los componentes.





Diseño y maquetación de cartas con ilustraciones de diferentes estilos, desde photobash realista o 3D hasta ilustración vectorial o pixel art.

INVENT T

¡RECURSOS INCREIBLES PARA LA CREACIÓN DE AYUDAS DE JUEGO!

El secreto está en las referencias que, tras tantos años trabajando en réplicas científicas para museos y expos, he aprendido a interpretar. Después de estudiar manuscritos, noticias antiguas o documentarme sobre piezas arqueológicas, tengo un fondo documental y una experiencia que me facilita replicar múltiples estilos. Sumo los más de 20 años de experiencia en Photoshop y tenemos el combo perfecto para crear ayudas de juego realistas e inmersivas ya sea para juegos de rol, escape rooms o juegos de mesa de cualquier tipo.



Avaler Gimbridge

Detective Privado
(355) 472 627

UN
REVO
DE LOS

Bajo el sobrenombre
su estilo característico
adaptarse a diferentes
frecuencia sin igual.
Tokens, assets, etc.
de las cosas que
do profesional.



Creación de ayudas y recursos de todo tipo, imitando cualquier estilo para ambientar tu juego o partida de rol.

Puedo hacer assets y ayudas de juego personalizadas. Tengo una biblioteca de recursos muy vasta que se adapta a todos los estilos: fantasía medieval, horror lovecraftiano, misterio noir, cyberpunk, contemporáneo o incluso prehistórico. Con un poquitín de Illustrator y unos toques de Photoshop se hace la magia™ y tienes desde una carta mecanografiada o manuscrita hasta una interfaz holográfica futurista.

David Acudero
studiofunk



¿QUÉ HAGO?



Diseños modernos
y cyberpunk, para
assets, ayudas o
interfaces.

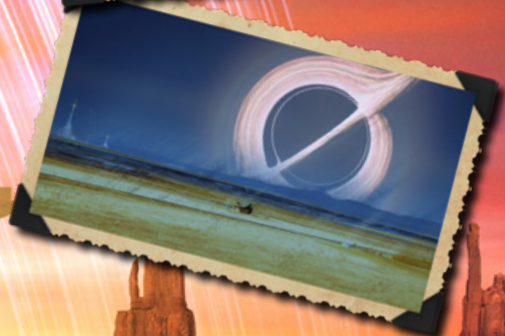


Diferentes estilos
de decoraciones
para libros, juegos
o redes sociales,
combinando
render3D,
photobashing,
ilustración vectorial
y/o ilustración
tradicional.





Concept art y arte final mediante
photobashing: combinando ilustración
tradicional, 3D y fotomontaje.





Portadas adaptadas a tus ideas que, como el resto de elementos, creo combinando diferentes estilos artísticos.

PUEDES VER UNA PEQUEÑA MUESTRA
DE TRABAJO EN MI REEL **AQUÍ.**

**Motion graphics,
matte painting,
parallax y
edición de video
para spots, book
y game trailers,
stories de redes
sociales, etc.**





DESIGN & LAYOUT

studiofung

NOMBRE DEL
PERSONAJE

Daniel Escudero Martín

NOMBRE DEL JUGADOR

Diseñador/retoquista/maquetador
CLASE

14
NIVEL

DISEÑO
GRÁFICO

20

RETOQUE
FOTOGRAFICO

20

MAQUETACIÓN

20

- +10 Retoque fotográfico
- +10 Imagen corporativa
- +10 Maquetación
- +8 3D
- +10 Diseño museográfico
- +9 Edición de video
- +7 VFX
- +7 Edición de audio
- +6 UI/UX
- +8 Fotografía
- +9 Motion graphics
- +6 Producción musical
- +8 Técnica informática
- +6 Wordpress
- +10 Creación mapas
- +10 Matte painting
- +10 Referencias roleras

HABILIDADES

ESCUDO
DE ARMAS



PUNTOS
DE VIDA

38

INICIATIVA

+10

VELOCIDAD



Tras catorce años de experiencia en el ámbito de la museografía, que le sirvieron para curtirse en los nobles artes del diseño gráfico, el retoque fotográfico, la maquetación, el 3D y el matte painting; decidió ir por libre como mercenario del píxel. Desde entonces ofrece sus servicios en todas las disciplinas en las que es competente.

TRASFONDO

Siempre dispuesto a aprender alguna técnica nueva, dedica una buena parte de su tiempo a seguir formándose y adquiriendo competencias. Como mercenario siempre cumple porque considera su trabajo un arte.

IDEALES

Desde hace años juega a juegos de mesa y rol, pertenece a varias comunidades online de estos. También crea aventuras para diversos sistemas y disfruta del worldbuilding escribiendo mundos fantásticos y dibujando mapas. Cuando no está viviendo aventuras como mercenario, está jugando y dirigiendo junto a su familia.

VINCULO

Software: Photoshop, Illustrator, InDesign, Figma, Premiere, Maya, Sketchup, After Effects, Lightroom, Office, Audition, Logic Pro.

Accesorios: Tableta gráfica, cámara de fotos, lapiz y papel, pintura para miniaturas.

Idiomas: Castellano, catalán e inglés.

COMPETENCIAS

- Sabe trabajar en equipo.
- Si saca pifias vuelve a tirar hasta que lo consigue.
- Le fascina seguir aprendiendo cosas nuevas.
- Dirige Call of Cthulhu, Magissa, Tiny Dungeon, Gumshoe y D&D 5e.

OTRAS COMPETENCIAS



NOMBRE

Ordenador "pepino"

Tableta gráfica

Fibra óptica

Gafas de pasta

Camiseta negra

BONIFICADOR

+10 a la velocidad de trabajo

+10 a la precisión

+10 al ataque a distancia

+10 en conocimientos de diseño

+10 en estilo

EQUIPO

Desde 2008 ha trabajado en múltiples proyectos de alto perfil a lo ancho y largo de todo el mundo.

Especializado en retoque fotográfico para realizar mockups mediante el uso de matte painting y photobashing, diseño y maquetación de complejos dossiers de proyecto, infografías y fichas documentales.

Ha realizado tanto diseño integral de exposiciones como proyectos audiovisuales, rodajes de experiencias inmersivas y diseño de escenografías para cine.

Entre sus muchas aventuras se encuentran algunas como:

- Microcosms del Sustainability Pavillion de la Expo Dubai 2021.
- Réplicas y displays del National Museum of Qatar.
- Afrikarium del Zoo de Wrocław.
- Réplicas, dioramas y escenografías del Museo Arqueológico Nacional.
- Réplicas, dioramas y escenografías del Museo de la Evolución Humana.
- Diversas expos itinerantes de Fundación La Caixa.
- Dioramas y réplicas del Museo de Historia Natural de Ciudad de México.
- Monstruo de Aramberri del Museo Papalote Monterrey.
- Dhow de Culture of the Sea de Al Shindagha Museum.

HISTORIA



dani@studiofung.com



+34 677 726 089



studiofung.com

CONJURO



studiofunq

DESIGN / RETOUCH / EXHIBIT

studiofunq.com
dani@studiofunq.com

