

Javier Mairena García de la Torre

Datos personales

Email javier.mairena@gmail.com
Web personal www.javiermairena.net

Formación

- 2008 Programación Web con Java (JSF, EJB, RichFaces). Getronics España. 64 horas
- 2008 Desarrollo de Juegos para Móviles con Flash Lite (ActionScript). Universidad de Salamanca, 100 horas
- 2007 Desarrollo de Juegos para PC con Flash (ActionScript). Universidad de Salamanca, 100 horas
- 2007 Flash para programadores y diseñadores. CEA. Sevilla 100 horas
- ★ 2006 - 2007 Animación y gráficos 3D con OpenGL (programación gráfica 3D). UNED, 150 horas
- 2006 Programación JAVA. CEA. Sevilla 50 horas.
- 2006 Diseño y composición de imágenes con Photoshop CS. CEA. Sevilla 75 horas
- 2005 Developing Microsoft Net applications for Windows and ASP .NET web applications with Visual Basic .Net (curso 2565 y 2310 de Microsoft). Avante Formación, Sevilla. 50 horas
- ★ 2002 - 2004 Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Informáticas. Instituto de Educación Secundaria "Velázquez". Sevilla.

Videojuegos

- ★ 2010 - Hoy Socio fundador de The Game Kitchen, SL (TheGameKitchen.com); empresa de desarrollo de videojuegos. Realizando tareas de dirección, gestión empresarial, programación, investigación y consultoría. The Game Kitchen también posee las marcas:
 - AccessAble Games (AccessAbleGames.com). Desarrollo y consultoría sobre accesibilidad en videojuegos para personas con diversidad funcional.
 - Nivel21 (Nivel21.net). Desarrollo independiente de videojuegos.

Adobe Flash, FlashDevelop, Flex, Actionscript 3, Unity3D, C#, Microsoft Azure, Facebook.
- 2009 Programador videojuego promocional para web
Adobe Flash, FlashDevelop, Flex, Actionscript 3.
- 2009 - Hoy Creación y redacción de artículos en el blog VideojuegosAccesibles.es, blog sobre accesibilidad en videojuegos.
- 2008 - Hoy Creación y mantenimiento de la web Audiojuegos.net, base de datos online sobre videojuegos accesible para la diversidad funcional visual
- ★ 2007 - Hoy Promotor y miembro de la junta directiva de DeSEA, Desarrolladores de Software para el Entretenimiento y el Arte <http://www.desea.es>
- 2005 Redactor colaborador en la sección de videojuegos del portal ya.com.

Software de gestión

- 2005 - 2009 **Programador en Getronics, grupo Tecocom**
Proyecto Alba 2, software libre: Aplicación Web con Java. JSF, EJB, RichFaces, Ajax, JasperReports, Oracle.
Proyecto Alba: Aplicación de escritorio Windows. Visual Basic, COM+. Aplicación Web. ASP.NET. Servicio Web. Visual Basic .NET. Oracle, PL/SQL, SQL Navigator, Crystal Reports, documentación técnica.
- 2005 **Programador en Avante.**
- Sistema de gestión de facturación para "Axion - Red de Banda Ancha de Andalucía".
Visual Basic .NET, SQL Server, Crystal Reports.
- 2004 - 2005 **Programador en SHS Consultores.**
- Aplicación de gestión de recursos humanos.
Delphi, Oracle, PL/SQL, SQL Navigator, diseñador de informes de Delphi.
- Sistema de control de presencia. Identificación por biometría, detección por radiofrecuencia y monitorización por cámaras IP.
Visual Basic, Oracle, PL/SQL, SQL Navigator, documentación de usuario.

Formador - Speaker

- 2011 Ponente: "Accesibilidad en videojuegos". hóPlay 2011. Alhóndiga Bilbao, Bilbao.
- ★ 2010 Ponente: "How to make universally accessible games". I International Conference on Video Game and Virtual Worlds Translation and Accessibility. Universidad Autónoma de Barcelona.
- 2010 Ponente: "Accesibilidad Universal en Videojuegos". II Jornadas Técnicas de Formación Profesional, IES Los Enlaces, Zaragoza.
- 2009 Ponente: "Videojuegos Accesibles, por qué y cómo hacerlos", jornada "Retos del Ocio Electrónico". Centro de Recuperación de Personas Físicas (CRMF), Salamanca. Ministerio de Sanidad y Política Social.
- ★ 2009 Ponente: "Videojuegos Accesibles, por qué y cómo hacerlos". Centro de Referencia Estatal de Autonomía Personal y Ayudas Técnicas (CEAPAT). Ministerio de Sanidad y Política Social.
- 2009 Ponente en la mesa redonda sobre videojuegos, Imaginática 2009. Facultad de Informática, Universidad de Sevilla.
- 2009 Ponente: "Introducción a la programación 3D en C++, APIs, Toolkits y motores". Centro cívico "Las Sirenas", Sevilla.
- 2008 Ponente: "Programación de videojuegos en Flash, ActionScript 3". Centro cívico "Las Sirenas", Sevilla.
- 2008 Ponente: "Accesibilidad en videojuegos para personas con diversidad funcional visual". Delegación Territorial de Andalucía de la ONCE, Sevilla.
- 2007 Ponente: "Cómo iniciarse en el desarrollo de videojuegos", 8º Encuentro del Cómic y la Ilustración. Casa de la Provincia, Sevilla.
- 2007 Ponente en las jornadas "Formación Profesional. Mi formación. Mi futuro". Consejería de Educación, Junta de Andalucía. Centro de congresos, Hotel Meliá Sevilla.

Otros

- Idiomas Castellano como lengua materna
Inglés nivel alto leído, nivel medio hablado y escrito.