

CLARA PEÑALVA CARBONELL

Multimedia and Computer Graphics Engineer



✉ clarapenyalva@gmail.com
🌐 clarapenyalva.com
🌐 linkedin.com/in/clara-penyalva

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Asistente de Investigación

11/2018 – 7/2019 (9 meses)

Grupo de Investigación MSLab, Universidad Rey Juan Carlos, Madrid

Investigación de métodos de simulación de ropa. Principalmente, mi estudio se centró en los *solvers* físicos modernos basados en *Projective Dynamics* para acelerar el cálculo de deformaciones.

Python, C++, Matlab.

Ingeniera de Software Junior I+D

11/2017 – 7/2018 (9 meses)

Laboratorio de Simulación y Modelado (LSyM), IRTIC, Valencia

Desarrollo de tecnologías avanzadas para simulación de maquinaria portuaria. Mejora del sistema físico de colisión del motor e introducir nuevos vehículos y sus actividades de formación en la aplicación de simulación. Mantenimiento del software comercializado.

C++, OpenGL/GLSL, Motor gráfico propio.

Estudiante Asistente de Investigación

9/2017 – 12/2017 (3 meses)

Escuela Técnica Superior de Ingeniería, Universitat de València, Valencia

Estudio de la viscosidad en fluidos simulados mediante el modelo SPH. Animación de fluidos no-Newtonianos. Tarea relacionada con el Trabajo de Fin de Grado.

C++, Java, Python, Blender.

Estudiante en Prácticas Curriculares y Extracurriculares

6/2016 – 12/2016 (7 meses)

Grupo de Investigación LISITT, Universitat de València, Valencia

Investigación y desarrollo de la aplicación e-nquest Mote que utiliza señal RSSI Wi-Fi para posicionar un dispositivo en un entorno cerrado. Testeo con antenas Wi-Fi y planificación y desarrollo de la primera versión de la aplicación. (Producto en comercialización)

Java, Python, HTML5, CSS3, JavaScript.

Programadora Web

9/2014 – 3/2015 (7 meses)

Club de Natación La Costera, Canals

Creación del sitio web atendiendo a las necesidades del cliente. Incluye tienda virtual, galería de fotos, espacio de noticias y área privada para los atletas miembros. (*ahora en desuso*).

Joomla, HTML y CSS.

EDUCACIÓN

Máster Universitario en Informática Gráfica, Videojuegos y Realidad Virtual (8,95/10) 2018 – 2020

Universidad Rey Juan Carlos, Madrid

TFM: “*Solvers de Elasticidad y Restricciones en Simulación*”, dirigido por Miguel Ángel Otaduy Tristán, con la calificación de 9 Sobresaliente.

Grado en Ingeniería Multimedia (9,05/10)

2013 – 2017

Universitat de València, Valencia

Proyecto de Final de Grado: “*Viscosidad para la simulación de fluidos no-Newtonianos en animación*”, dirigido por Ignacio García Fernández, con la calificación de 10 Matrícula de Honor.

PREMIOS

Premio al mejor Render de la asignatura Rendering Avanzado del Máster en Informática Gráfica de la URJC concedido por Adrián Jarabo en 2019. El jurado estaba compuesto por Marcos Fajardo (Solid Angle/Autodesk), Matt Chiang (Walt Disney Animation Studios) y Jorge Jiménez (Activision Blizzard).

Beca para estudios de Máster por la Excelencia académica, Conselleria de Educació de la Comunitat Valenciana. Concedido en 2018.

Premio extraordinario del Grado, Universitat de València. Concedido en el curso 2016/2017.

Premio Rotary Club Valencia-Center al Mejor Proyecto de Final de Grado de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería (ETSE-UV) en Ingeniería Multimedia. Concedido en 2017.

Beca para la Iniciación a la Investigación, Universitat de València. Concedido en el curso 2016/2017.

COMPETENCIAS

Lenguajes de programación

C++, C#	6 años (4 de estudio)
Python, MatLab, Java, HTML5, CSS3	4 años (3 de estudio)
OpenGL/GLSL, JavaScript, SQL	(4 de estudio)

Software Técnico

Git, MatLab, Gimp	2 años
Unity3D, Adobe Premiere	1 año

Conocimiento introductorio

CUDA, C, Blender, Path Tracing Engines (Nori),
Adobe After Effects

IDIOMAS

Catellano (lengua materna)

Catalán (lengua materna): C2 (EOI)

Inglés: B2 (EOI)

PUBLICACIONES

Presentación de póster “Interaction between physics engine and Position-Based Dynamics system” en el CEIG – Congreso Español de Informática Gráfica (2018).

OTROS DATOS

He participado en la organización de la Expociència 2016 y 2018 del Parque Científico de la UV. Primero, como voluntaria y, después, desarrollando e impartiendo los talleres que organizó el IRTIC-UV.

Durante mis estudios de grado participé en el programa "Entre Iguales" de la Universitat de València como Mentora de alumnos de primer grado en Ingeniería Multimedia e Informática.