



PAU MEDRANO

Character designer / Concept artist

[Portfolio](#)

[Linkedin](#)

📍 Barcelona, Spain
☎ +34 663 67 28 21
@ paumedranogue@gmail.com

A Character Designer focused on crafting narratively-driven characters ready for animation. I specialize in developing expressive model sheets, turnarounds, and key illustrations that provide a clear and functional vision throughout the production pipeline. I am eager to bring my skills in visual storytelling and collaborative spirit to a dynamic creative team.

EXPERIENCE

Concept Art Intern

Keytoon Animation | In collaboration with **RTVE** |

Apr 2025 - Sep 2025 | Remote

- Developed character, prop, and environment concepts for the animated TV series and feature film "Superthings."
- Participated in art reviews and effectively iterated on designs based on feedback from the Art Director.

Freelance Illustrator & Merchandise Artist

Self-Employed | Feb 2023 - Present

- Illustrated cover and interior pages for 5+ published books.
- Designed a range of promotional merchandise meeting all commercial and print-ready specifications.
- Managed client communications and project timelines.

PERSONAL WORK

Smile! | Screenwriter, VisDev, Character Designer

- Authored the script and established the core themes and plot.
- Led the artistic direction, creating key illustrations that established the comic's mood, color palette, and visual style.
- Developed the main cast, delivering turnarounds and expression sheets to ensure visual consistency.

Starlight | BDFP | Screenwriter, VisDev and Character Designer

- Spearheaded the creation of an original animated TV show pitch bible, developing the core script and leading the visual development.
- Produced a full suite of concept art, including finalized model sheets and key illustrations for the main cast and environments.

EDUCATION

Degree in Animation, design and digital art -

CITM (UPC). Sep 2021 - Jul 2024

- **Relevant Coursework:** Concept Art, Character Design, 2D Animation, Storyboarding, VisDev, Narrative Structures.

SPECIALIZED TRAINING

VisDev and Character design

- (2025) | *Justine King*

Anatomical drawing

- (2023) | *Miguel Bustos*

Concept art for videogames

- (2022) | *Nacho Yague*

Visual development from zero

- (2022) | *Jean Fraisse*

SKILLS

Character Design | Visual Development |
Concept Art | Environment & Prop Design |
2D Animation | Art Direction | Screenwriting

SOFTWARES

Adobe Photoshop | Clip Studio | Toon
Boom Harmony | Blender | ZBrush | After
Effects | Figma | Notion | Trello

LANGUAGES

Spanish and Catalan (Native)
English (C1 - Professional Proficiency)
French (B1 - Intermediate)



PAU MEDRANO

Diseño de personajes / Concept artist

[Portfolio](#)

[Linkedin](#)

📍 Barcelona, España

☎ +34 663 67 28 21

@ paumedranogue@gmail.com

Diseñador de personajes enfocado en crear personajes listos para animación. Mi especialidad es crear hojas de personaje expresivas, turnarounds e ilustraciones que proporcionen una visión clara y funcional a lo largo de la pipeline de producción. Estoy deseando aportar mis habilidades en narrativa visual y mi capacidad de colaboración a un equipo creativo dinámico.

EXPERIENCIA

Concept artist

Keytoon Animation | En colaboración con **RTVE** |

Apr 2025 - Sep 2025 | Remoto

- Desarrollo de personajes, props y entornos para la serie de TV y la película de "Superthings."
- Revisiones de arte e iteración sobre diseños basados en el *feedback* del director artístico.

Ilustrador y artista de merchandising

Freelance | Feb 2023 - Present

- Ilustración de portada y páginas de 5+ libros publicados.
- Diseño de productos promocionales que cumplen con todas las especificaciones comerciales.
- Gestión de las comunicaciones con los clientes y los plazos del proyecto.

TRABAJO PERSONAL

Smile! | Guionista, VisDev, Diseñador de personajes

- Escritura del guion y temas centrales y la trama.
- Dirección de la dirección artística; creación de *key illustrations* para establecer el *mood*, la paleta de colores y el estilo visual del cómic.
- Desarrollo del elenco principal a través de *turnarounds* y hojas de expresión para garantizar la consistencia visual.

Starlight | TFG | Guionista, VisDev y Diseño de personajes

- Creación de una idea de serie original para televisión. Desarrollo de la biblia del proyecto y dirección del desarrollo visual.
- Producción de concept art, props, hojas de personaje y splasharts para el elenco principal y los entornos.

ESTUDIOS

Grado de Animación, diseño y arte digital -

CITM (UPC). Sep 2021 - Jul 2024

- **Cursos relevantes:** Concept Art, Character Design, 2D Animation, Storyboarding, VisDev, Narrative Structures.

FORMACIÓN PROFESIONAL

VisDev and Character design

- (2025) | Justine King

Dibujo anatómico

- (2023) | Miguel Bustos

Concept art para videojuegos

- (2022) | Nacho Yague

Visual development from zero

- (2022) | Jean Fraisse

HABILIDADES

Character Design | Visual Development | Concept Art | Diseño de props y entornos | Animación 2D | Dirección de arte | Guion

PROGRAMAS

Adobe Photoshop | Clip Studio | Toon Boom Harmony | Blender | ZBrush | After Effects | Figma | Notion | Trello

IDIOMAS

Español y catalan (Nativo)
Inglés (C1 - Cambridge School)
Francés (B1 - EOI Barcelona)