



Hola, soy Pol

Convierto ideas en productos que funcionan, rápido y con método.

Construir con IA es fácil. Construir productos que no se rompan ya es otra historia.

De dónde vengo

No vengo de la informática. Mi único título es de fotografía, que terminé con 18 años. Siempre quise programar, pero cada vez que lo intenté por la vía clásica me pasó lo mismo: me explicaban qué era una base de datos relacional, dibujábamos diagramas, y a los dos minutos yo ya había desconectado. Estudiar de forma teórica nunca se me ha dado bien. Pertenezco a un selecto club, el de las personas TEA, lo que —según a quién le preguntes— es un superpoder o una maldición. Mi cabeza va a tres mil revoluciones y aprende haciendo, no escuchando.

Lo que sí he tenido siempre son ideas. De niño era el que levantaba la mano cuando el tutor preguntaba si alguien tenía alguna propuesta. De mayor seguí haciéndolo en las empresas, y en más de una me dijeron aquello de *“no te pagamos por pensar”*. El problema es que yo pienso sin querer. Es a la vez una bendición y una maldición.

Una vez esa manera de pensar sí me abrió una puerta: IKEA me eligió entre unos 300 candidatos, muchos arquitectos e interioristas, cuando yo no era ni lo uno ni lo otro. Lo que dije en la entrevista fue que me encantaba construir casas en Los Sims.

Cuando llegó la IA

A finales de 2022 todo cambió. Por fin podía construir las cosas que llevaba años guardándome en libretas, en Photoshop y en Figma.

Al principio lo hacía a lo loco, con HTML y CSS, que era lo único que conocía. Un amigo desarrollador me lo dijo claro: *“Esto que construyes es un Frankenstein. Se va a romper a la de nada.”* Yo no lo quería ver, pero tenía razón. Mis proyectos eran sencillísimos, y cuando intentaba unir dos piezas que había hecho por separado, todo se rompía.

Es verdad que entonces la IA recordaba unos pocos miles de palabras de contexto, y hoy recuerda cientos de veces más. Pero si construyes sin orden, sin un sistema, las cosas se rompen hoy igual que entonces.

Así que fui ordenándome. Primero descubrí el PRD, el documento de producto del que parte todo. Luego, el *spec-driven development*: no se escribe código hasta que está claro qué se construye y cómo se va a comprobar que funciona. Con eso monté mi propio sistema y lo publiqué como plantilla en GitHub: [project-template](#). Esta misma web está construida con ella.

Cómo trabajo

- **Pienso en flujos.** Cierro los ojos y veo las piezas de un producto montándose una detrás de otra, como una interfaz que se va generando a medida que haces clic. Para trabajar con IA es justo lo que hace falta: saber qué quieres antes de pedirlo.

- **De la idea a producción en 24 o 48 horas.** Una mañana para la documentación, el resto para construir, probar y lanzar.
- **Soy constructor, no emprendedor.** Me apasiona construir. Lo que viene después —el marketing, la carrera de fondo— no es lo mío, y prefiero decirlo a fingirlo. Cada uno tiene su rol, y conocer el tuyo es una ventaja.
- **Voy con la verdad por delante.** Si algo no sé hacerlo, lo digo. Pero me gustan los retos, y más de una vez esa misma noche he empezado a construirlo para ver si podía.
- **Uno piezas que no parecen tener nada que ver.** El pensamiento lateral es lo que más uso: conectar herramientas distintas para resolver un problema concreto.
- **Cada semana pruebo algo nuevo.** Esta web, por ejemplo, es la primera que hago con Svelte y la primera que publico en Cloudflare.

Ahora mismo

- Trabajo en el **Instituto de Investigación en Inteligencia Artificial (IIIA-CSIC)**, en el campus de la Universidad Autónoma de Barcelona. Entré como diseñador de producto y experiencia de usuario, y enseguida pasé también a desarrollar: hoy construyo plataformas para investigadores. Con un compañero levanto **Meridian**, una plataforma para que investigadores de todo el mundo encuentren con quién colaborar, nacida de una propuesta del instituto para el R7+. Hoy está en piloto público.
- Escribo **Con Criterio**, una newsletter para ayudar a otras personas a empezar a construir con IA: sin *hype*, con criterio.
- Comparto en abierto lo que construyo y formo parte de **Crafter Station**, una comunidad latinoamericana que hace proyectos de código abierto juntos.

Proyectos de los que estoy orgulloso

- **Pol OS**, esta web: un sistema operativo dentro del navegador.
- **Yoleo**, un recomendador de libros. Es la idea con la que más tiempo llevo peleando: la empecé en 2013, con ella gané el concurso a la mejor idea innovadora de L'Hospitalet, y hoy ya tiene más de 200 lectores.
- **Local Whisper**, dictado por voz que nunca sale de tu ordenador. Libre y gratis.
- **Afloat** y **Planito**, mis últimas excursiones: un juego cooperativo en 3D y un simulador para diseñar casas.

Los tienes todos, con capturas y detalles, en la app **Proyectos** de este escritorio.

Qué busco

Hacer lo que me gusta: resolver problemas construyendo. Estoy abierto a **proyectos, consultoría y formación**. Ahora mismo no busco trabajo —estoy contento donde estoy—, aunque escucho propuestas.

Datos

- L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona)

- Castellano y catalán, nativos. Inglés técnico, para leer documentación.
- Escríbeme desde la app **Correo** de este escritorio. Si necesitas un currículum estándar, está en mi [LinkedIn](#).