

RICHARD HEBERT CUELLO

RESUMEN

Me defino como un consultor estratégico tecnológico (Technology Strategist) especializado en tecnologías emergentes. En más de 20 años de carrera profesional he dirigido o participado en más de 800 proyectos de todo tipo (animaciones, videojuegos, móviles, webs, intranets, instalaciones interactivas, museística, captura de movimiento, eventos, congresos, streaming, video mapping...) y tamaño (proyectos de hasta 3 años de duración, con equipos de 1 hasta 65 personas), para todo tipo de clientes (instituciones públicas, autónomos, pymes, multinacionales...) y tipología (desarrollo, investigación, ya sea privada, público-privada o pública) y financiamiento (privado, mixto o público, ya sea local, regional, estatal o europeo). He dirigido equipos de trabajo, departamentos y empresas, y como emprendedor, he creado 2 empresas de base tecnológica. Tengo una dilatada experiencia como profesor y como speaker internacional.

Soy ingeniero en multimedia de formación por La Salle-URL (he estudiado también Ingeniería en telecomunicaciones y en informática, así como un MBA), tengo un Máster en guion y animación 3D por La Salle-URL y un Máster oficial en Producción y Emprendimiento de Contenidos Digitales por ENTI-UB. Actualmente, estoy preparando mi doctorado.

Como gestor de equipos o empresas, he trabajado en La Salle-URL, como director de transferencia tecnológica en nuevas tecnologías, en Futura Networks, como director del área de open innovation (para España y LATAM), en dHD Visual Technology, como CEO y para el Ajuntament de Girona, como director del centro tecnológico BLOOM 3D.

Como emprendedor, he creado *learnova tech*, de la que fui CEO, vinculada tecnologías educativas y *little miracles games*, de la que soy CEO, vinculada a la creación de videojuegos.

Como profesor, tengo más de 20 años de experiencia impartiendo docencia en varias universidades, como La Salle BCN (URL), EUG (UAB) o ENTI (UB), entre otras muchas instituciones y también en empresas, ya sea en cursos de especialización, workshops, seminarios, ciclos formativos, grados y masters.

Como speaker internacional, he dado varias conferencias en diferentes países (México, Colombia, El Salvador, USA, UK...) y muchas más en España, de temáticas diversas, como tecnologías emergentes, gamificación, open innovation, neuromarketing, gestión de proyectos, HCI, BCI...).

Hablando sobre videojuegos, he dirigido más de 25 proyectos y/o iniciativas, siendo la mayoría de ellos vinculadas a los serious games. De éstas, varias están relacionadas con health. Desde juegos para niños con síndrome de Down (CRG, IMIM, PRBB), autismo (Fundación Planeta Imaginario) o con TDAH, a ciertas iniciativas vinculadas con aprendizaje de deportes o recuperación de lesiones, así como con técnicas de fisioterapia.

A destacar también que he creado y dirigido dos laboratorios de nuevas tecnologías (medialab La Salle y BLOOM 3D), así como un festival internacional (el FIMG, festival internacional de mapping de Girona).

Actualmente compagino mi actividad como consultor con la docencia en varias universidades e instituciones, como ENTIUB (donde también soy director académico y responsable de proyectos y de prácticas externas) y EUG y estoy especializado en metodologías ágiles, VR, AR, wearables, videomapping, animación, captura de movimiento, videojuegos, HCI, BCI y gamificación.

FORMACIÓN

LA SALLE-URL, Barcelona.

- 1997 – 2002 Ingeniería Técnica en Multimedia
- 2001 – 2002 Máster en Guion y Animación 3D (MGA3D)
- 2002 – 2004 Ingeniería Técnica en Telecomunicaciones (Telemática) (no completado)
- 2004 – 2006 Ingeniería en Informática (no completado)
- 2015 – 2017 Grado en Ingeniería Multimedia

ENTI-UB, Barcelona.

- 2017 – 2018 Master Oficial en Producción y Emprendimiento de Contenidos Digitales

EXPERIENCIA

2014 - Act. **ENTI-UB**, Barcelona. Formación universitaria vinculada al mundo de los videojuegos y de los serious games. Centro adscrito a la UB.

Director académico grado universitario (Jul 2023 – Act).

Director académico y tutor del grado universitario oficial en Diseño, Animación y Arte Digital para Videojuegos y Juegos Aplicados. Previamente, me encargué de preparar la memoria del grado desde el punto de vista académico.

Director académico grado universitario (Jul 2020 – Act).

Director académico y tutor del grado universitario oficial en Creación Artística para Videojuegos y Juegos Aplicados.

Responsable de prácticas externas (Sep 2018 – Act).

Responsable de prácticas externas de ENTI-UB y ENTI-CF. Búsqueda de empresas, formalización de convenios de prácticas y gestión documental de los proyectos formativos. Gestión de entre 150-180 estudiantes en prácticas anuales.

Responsable del área de Proyectos (Sep 2018 – Act).

Responsable de las asignaturas de proyectos de los diferentes grados y CFGS vinculados al área de videojuegos. Supervisión de temarios y profesores, organización de tribunales de evaluación.

Co-organizador de la DEMODAY (Sep 2018 – Act).

Co-organizador del evento anual DEMODAY, donde se otorgan más de 20 premios a los mejores proyectos del año, al que asisten más de 750 personas, entre alumnos, profesores, empresas, prensa... Entre las diferentes funciones está la de supervisar los proyectos que se presentan, organizar y presidir el tribunal que escoge a los ganadores, co-organizar el evento desde el punto de vista logístico y funcional y, en diversas ocasiones, ser co-presentador del evento.

Profesor de grado universitario (Sep 2015 – Act).

Profesor de diferentes asignaturas de grado vinculadas a la gestión de proyectos y las metodologías ágiles.

Coordinador académico CFGS (Sep 2015 – Jul 2020).

Coordinador académico y tutor del CFGS en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos.

Responsable de prácticas externas CFGS (Sep 2015 – Jul 2018).

Responsable de prácticas externas de ENTI-CF. Búsqueda de empresas, formalización de convenios de prácticas y gestión documental de los proyectos formativos.

Profesor de CFGS (Sep 2014 – Jul 2022).

Profesor de diferentes unidades formativas de CFGS vinculadas a la gamificación, la gestión de proyectos y las metodologías ágiles.

2015 - Act. **EUG**, Sant Cugat del Vallès. Formación universitaria. Centro adscrito a la UAB.

Profesor (Sep 2015 – Act).

Profesor de “El videojuego como herramienta de educación”, optativa de 4º de Grado en Informática.

2010 - Act. **T³ - Consultor estratégico tecnológico**, Barcelona. Profesional freelance

Technology Strategist (Marzo 2010 – Act.).

- Consultoría estratégica tecnológica avanzada vinculada a las nuevas tecnologías, Internet, organización de eventos, videojuegos, serious games, realidad virtual/aumentada, 3D, animación, cine 3D, neurociencia, ...

2013 - 2021. **IEBS**, Barcelona. Escuela de negocios especializada en formación online.

Profesor (Sep 2013 – 2021).

- Profesor de prototipado de proyectos en el Máster en Gamification y Narrativa Transmedia.

2014 - 2015 **FIMG – Festival Internacional de Mapping de Girona**, Girona. Festival audiovisual especializado en la disciplina del Mapping, que se celebra anualmente en Girona.

Director (Ene 2014 – Nov 2015).

- Co-creador del evento, búsqueda de partners, dirección y coordinación del festival y del congreso internacional asociado al mismo.

2012 - 2015 **BLOOM – Centre 3D i Tecnologies Emergents – Girona**, Girona. Centro tecnológico público dependiente del Ajuntament de Girona, el Parc Científic i Tecnològic de la UdG y la Universitat de Girona. Breve descripción de la empresa: centro público, 2 empleados.

Director (Jun 2012 – Jul 2015).

- Puesta en marcha, redefinición, dirección y explotación de un centro tecnológico público.
- Compra de equipos, diseño de espacios, inauguración con un gran impacto mediático y explotación mediante numerosos proyectos de financiación pública y privada.
- Trato con cliente, especificación de proyectos, gestión de proyectos, gestión de recursos humanos, coordinando equipos efímeros de hasta 20 personas.
- Detectar y preparar propuestas vía concursos y Proyectos Europeos
- Definir objetivos junto al Comisión Mixta de Seguimiento y presentar informes de situación y resultados de forma periódica ante el mismo
- Los proyectos realizados/producidos van desde productos audiovisuales, como series documentales, documentales, cortometrajes, largometrajes, videoclips, mapping, captura de movimiento, ... a proyectos museísticos interactivos

2010 - 2011 **dHD Visual Technology**, Barcelona. Empresa de servicios de videoconferencia y webcasting. Breve descripción de la empresa: PYME, 10 empleados.

CEO (Marzo 2010 – Junio 2011).

- Supervisión del Dept. de Administración y finanzas, para llevar el control y seguimiento de la administración de la empresa
- Supervisión del Dept. de I+D+i y el Dept. de Producción, para diseñar soluciones y nuevos desarrollos que puedan ser comercializables, definiendo y preparando las líneas subvencionables ocn fondos propios, públicos y/o privados
- Definir y coordinar el Dept. Comercial, estableciendo la política de precios, gestionando una cartera de clientes VIP y dando soporte al equipo comercial
- Decidir la estrategia de marketing y su implantación
- Decidir y preparar propuestas vía concursos
- Definir y supervisar el Dept. de Producción, para poder dar respuesta a los proyectos que se obtengan a través del Dept. Comercial
- Definir objetivos junto al Consejo de Administración y presentar informes de situación y resultados de forma periódica ante el mismo

2005 - 2009 **FUTURA NETWORKS**, Madrid. Organización de eventos y Consultoría tecnológica. Breve descripción de la empresa: Grupo multinacional, 75 empleados.

Director del Campus Party Labs (Febrero 2009– Diciembre 2009).

- Dirección, búsqueda de financiación y gestión de una unidad de negocio basada en la Open Innovation.
- Trato con cliente, coordinación de equipos de perfiles multidisciplinares.
- Definición, negociación, lanzamiento y seguimiento de acciones orientadas a las comunidades de Internet
- Selección, evaluación y presentación a inversores de proyectos tecnológicos

Coordinador del área de Innovación de Campus Party (Julio 2005– Diciembre 2009).

1999 - 2009 **FUNITEC LA SALLE**, Barcelona. Formación Universitaria y Transferencia de tecnología. Breve descripción de la empresa: Fundación privada sin ánimo de lucro, 1200 empleados.

TRANSFERENCIA DE TECNOLOGÍA LA SALLE

Director del Medialab La Salle (Junio 2007– Enero 2009).

- Diseño, puesta en marcha, dirección y explotación de un laboratorio de nuevas tecnologías (videojuegos, captura de movimiento, CAD, animación 3D y RV/RA) único en Europa.
- Compra de equipos, coordinación del equipo de obra, inauguración con un gran impacto mediático y explotación mediante varios proyectos de financiación pública y privada.
- Trato con cliente, especificación de proyectos, gestión de proyectos, gestión de recursos humanos, coordinando un equipo de 20 personas.
- Implantación exitosa de un sistema ISO9001:2000 de calidad.

Director del Área de Multimedia (Marzo 2004 - Junio 2007).

- Trato con cliente, especificación de proyectos, gestión de proyectos, gestión de recursos humanos, coordinando un equipo de hasta 65 personas dedicadas a la realización de más de 300 proyectos comerciales y de investigación (de financiación pública y privada) que integran tecnologías multimedia: RV, gráficos, animación, interactivos, web, móviles.

Jefe de proyectos del Área de Multimedia (Mayo 2002 - Marzo 2004).

- Trato con cliente, especificación de proyectos, gestión de proyectos, coordinando un equipo de 30 personas realizando más de 50 proyectos de diversa índole, además de participar activamente en varios de ellos. La tipología de proyectos se centra en CD/DVDs, webs dinámicas, animaciones e instalaciones interactivas, así como aplicaciones con motores gráficos.

Programador del Área de Multimedia (Febrero 1999 - Mayo 2002).

- Participación activa en más de 25 proyectos de diversa índole. La tipología de proyectos se centra en CDs, animaciones y presentaciones interactivas.

MÁSTERS LA SALLE

Profesor (2000 – 2009).

- Profesor de máster en diversos másters: MCAD, MGA3D, MDPM, MCDM

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍAS AUDIOVISUALES

Profesor agregado (2003 – 2009).

- Profesor titular de la asignatura Producción Multimedia, así como profesor asistente en otras asignaturas como Producción Multimedia II, Animación, Realidad Virtual, Tendencias tecnológicas

Profesor de prácticas (2000 – 2003).

- Profesor de prácticas de la asignatura Producción Multimedia y Animación 3D

Profesor de cursos a medida (2000 – 2009).

- Profesor de cursos a medida de diversa índole: 3dstudio max, Macromedia Director, Diseño de páginas web, Gestión de Proyectos, Tendencias Tecnológicas

2005 - 2006 **TV3**, St. Joan Despí. Media.

- Desarrollo, como Freelance, de un videojuego relacionado con personajes para niños. El videojuego, fue vendido y distribuido en formato CD. Paralelamente, programación de diversos videojuegos para la página web del club Super3.

2004 - 2004 **Puig**, Barcelona. Marketing.

- Desarrollo, como Freelance, de una herramienta interactiva para Carolina Herrera, de colocación de producto en lineales.

1999 - 1999 **CBA Computers**, Sabadell. Servicios Informáticos.

Breve descripción de la empresa: Pyme, 15 empleados.

Programador

- Programación en Delphi de software de gestión. Trato con cliente.

INFORMÁTICA Experiencia como programador y/o usuario en los distintos sistemas:

Lenguajes de programación: C/C++, Java, JavascriptOpenGL, VRML, Lingo, ActionScript, Delphi, Pascal
Tecnologías web: HTML, HTML5, DHTML, XML, JavaScript, Shockwave, Flash, ASP's, PHP, JSP
Servidores de Internet: Microsoft Internet Information Server, Apache
Bases de datos: MySQL, Microsoft SQL Server, Access, JDBC/ODBC, Oracle, Informix
Diseño 3D y fotografía: 3D Studio, PhotoShop, Premiere, Avid, Paint, Effect, Combustion, CATIA V5, Corel Draw, Freehand, Fireworks, Rhinoceros, Soundforge (y similares)
Motores de videojuegos: Unity, Unreal, phaser, GamMaker

OTROS

- First Certificate in English (1997)
- Curso de “Administración de redes con Windows NT 4.0” (40 horas, CeFEs La Salle, 1998)
- Curso de 3Dstudio max 2.5 (60 horas, CeFEs La Salle, 1998)
- Finalista del Concurso de diseño de videojuegos .JOCS (2001)
- Profesor Internacional de 3Dstudio Max por Discreet (2002)
- Curso de CATIA V5 (40 horas, Gedas, 2003)
- Profesor Internacional de Macromedia Director por Macromedia (2004)
- Stand «i-shadows»: coordino el montaje y la explotación del stand con demos basados en la tecnología «i-shadows»®, desarrollada por mi mismo, dentro de varios eventos y certámenes: VCC'04, A-Prop '03, A-Prop '04, CiberMacc@ '05, Campus Party 05, Art Futura 05, Fira del Caravanning '04, Museu del Cinema de Girona, Fira de Vic, Taller Tecnològic de La Salle...
- Montaje, coordinación y explotación de stands de La Salle en eventos y ferias: ArtFutura (2003-2009), Campus Party (2005-2009) entre otros
- Jurado en los Europrix European Top Talent Award 2003 (Salzburg, Austria)
- Curso de Macromedia Breeze (24 horas, Macromedia UK HQ, Bracknell, UK, 2004)
- Ponencia: “Creación de un proyecto multimedia”: dentro del marco de la Universitat d'Estiu. (2004)
- Coordinador del Área de desarrolladores de videojuegos de Campus Party España (2005-2009)
- Participante como experto en TIC en el Ideing “Cómo las TIC pueden ayudar a reducir la siniestralidad laboral”, organizado por el Cluster *per a la Innovació* (2008)
- Representante de Innovación por parte de España y coordinador en la Campus Iberoamericana, El Salvador (2008), realizada con motivo de la XVIII Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno
- Cursos de habilidades directivas (pastillas de 15 horas, FUNITEC LA SALLE, 2006-2008):
 - Curso de negociación
 - Curso de gestión del tiempo
 - Curso de gestión de recursos humanos
 - Curso de dinamización de reuniones
 - Curso de gestión de proyectos
 - Curso de Bussines English
 - Curso de habilidades comunicativas

- Artículos y publicaciones:

Autores: Alex Arañó, Richard H. Cuello, Oscar García

Título: *Visión Artificial para la Interacción Natural*

Tipo de participación: ponencia

Congreso: Interacción 2005 (AIPO), formando parte del certamen CEDI

Lugar celebración: Granada **Fecha:** 13-16/9/2005

Autores: J. A. Fernández, O. García, R. H. Cuello.

Título: *La Realidad Virtual: accesibilidad para todos*

Ref. Revista/libro: Proc. Séptima Conferencia Iberoamericana en Sistema, Cibernética e Informática CИСCI 2008 Volumen 3

ISBN-10: 1-934272-38-8 (Colección), ISBN-10: 1-934272-41-8 (Volumen III), ISBN-13: 978-1-934272-38-1 (Colección), ISBN-13: 978-1-934272-41-1 (Volumen III) Páginas, inicial: 21, final: 26

Fecha: 29 de Junio a 2 de Julio de 2008

Lugar de publicación: Orlando, Florida (USA) CLAVE: CL

MOVILIDAD Movilidad Geográfica Área Barcelona.
