

Pablo Zuloaga Betancourt

- LinkedIn:** • <https://www.linkedin.com/in/pablo-zuloaga/>
- Portafolio:** • <http://www.pablozuloaga.com/advertising.html>
- Innovación:** • <https://fabacademy.org/2020/labs/barcelona/students/pabzul/>

Languages

Spanish: First Language

English:

C1

Catalan:

A1

Advanced

Beginner

Summary

Director Creativo publicitario con más de 15 años de experiencia en agencias y marcas globales en Latinoamérica y Europa, y un Máster en Diseño de Futuros especializado en fabricación digital y tecnologías emergentes. Capaz de convertir ideas innovadoras en realidad. Mi enfoque se basa en una amplia visión estratégica respaldada por sólidos conocimientos en innovación, storytelling, project management, diseño de futuros y realización audiovisual.

Skills

- Copywriting
- Design Thinking
- Future Thinking
- Project Management
- Transmedia Storytelling
- Diseño e impresión 3D
- Código y programación
- Diseño de electrónica
- IoT (Internet of Things)
- Inteligencia Artificial
- Blockchain (Crypto)
- Producción de Biomateriales
- Producción y edición de vídeo.
- Redes sociales y contenidos digitales

Certifications

- El rol creciente de la inteligencia artificial en el ámbito de la economía y la empresa - *UDG*
- Introducción a la Inteligencia Artificial y los algoritmos - *Formarte*
- Inteligencia Artificial aplicada al negocio - *Formarte*
- Curso práctico de IoT - *CIM UPC*
- Project Management Ready - *PMI*
- Google Project Management Certificate (en proceso) - *Google*
- Foundations in Creative Leadership - *IDEO U*
- Foundations in Design Thinking - *IDEO U*
- Insights for Innovation - *IDEO U*
- Storytelling for Influence - *IDEO U*
- From Ideas to Action - *IDEO U*
- Leading for Creativity - *IDEO U*

Experiencia en Publicidad y Comunicación

Experto en Comunicación Estratégica y Creatividad (2021/2022)

- FabCity Global Foundation (Global, Remoto)

Director General Creativo (2016 / 2019)

- La Fábrica y Jotabequ Grey (Guatemala)

Director Creativo (2012 / 2015)

- Mullen LOWE SSP3 (Colombia)

Copywriter (2009 / 2011)

- Mullen LOWE SSP3 (Colombia)

Realizador Audiovisual (2006 / 2008)

- CityTV (Colombia)

-
- Liderazgo de equipos multidisciplinares de hasta 30 personas en agencias globales.
 - Amplia experiencia en la creación de campañas publicitarias en medios tradicionales, digitales y no convencionales, asegurando un enfoque transmedia integral y efectivo.
 - Desarrollo de estrategias de comunicación y creatividad para clientes internacionales.
 - Producción de piezas publicitarias y contenidos en múltiples países.
 - Exitoso historial en licitaciones, contribuyendo al crecimiento de la cartera de clientes.
 - Habilidades de comunicación y relaciones interpersonales con clientes y socios de alto nivel.
 - Liderazgo inspirador y empoderamiento del equipo creativo, fomentando su crecimiento y promoviendo un ambiente de trabajo colaborativo y motivador.
 - Premiado en los principales festivales locales y globales de creatividad y efectividad.

Alta experiencia en cervezas, alimentos y bebidas, productos de consumo masivo, empresas de telecomunicación, tecnología, automóviles, educación y ONGs.

MARCAS GLOBALES: Adidas, RedBull, P&G, OldSpice, Gillette, Pantene, Tuenti, Pringles, Kellogs, Unilever, Vasenol, Rexona, Rama, IBM, Samsung, LG, Mazda, Fiat, Subaru, Toyota, Ablnveb (SAB Miller), Kerns Foods, UNICEF, Rainforest Alliance y USAID.

Experiencia en innovación e Investigación

Director / Fundador I+D Ed-tech studio (2019/ -)

- POWAR STEAM (Barcelona, España)

Design Researcher en Innovación y educación (2021/2022)

- Master in Design for Distributed Innovation (Global, Remoto)

Design Researcher en educación en tecnologías emergentes (2020/2021)

- Itinerarium & Vincens Vives (Barcelona, España)

Design Researcher en Innovación rural y tecnologías agrícolas (2020/2021)

- FarmLab Rupit (Rupit, España)

-
- Experto en integrar tecnologías IoT en entornos educativos, promoviendo metodologías educativas innovadoras a través de la fabricación digital para la enseñanza STEAM.
 - Ganador de diferentes concursos de diseño e innovación relacionados a educación, sostenibilidad, futuro alimentario y cambio climático.
 - Colaborando en proyectos de innovación social y establecimiento de laboratorios comunitarios y rurales en Catalunya.
 - Proyecto seleccionado en el repositorio IoT Into the Wild for a Sustainable Planet, enfocado en el uso de tecnologías IoT para promover prácticas sostenibles.
 - Diseño y ejecución de talleres de fabricación digital e innovación en el aula, capacitando a profesores

interesados en estas metodologías.

- Participación activa en eventos relacionados con la innovación, asesorando en la creación de contenidos e invitados para ferias y exponiendo en eventos sobre alimentación sostenible.
- Realización de investigaciones y proyectos en colaboración con organizaciones, como el diseño de talleres sobre el futuro de los alimentos y la investigación global sobre educación durante el confinamiento.

Experiencia como docente

P. Storytelling for Innovation - M. Advanced Architecture & M. Design for Emergent Futures (2023/ -)

- Institute of Advanced Architecture of Catalunya (*Barcelona, España*)

P. Campañas Publicitarias - Postgrado en Marketing (2022/ -)

- Escola Universitaria Mediterrani (*Barcelona, España*)

P. Creatividad - Postgrado en Marketing (2022/ -)

- Escola Universitaria Mediterrani (*Barcelona, España*)

P. (Invitado) Marca Personal - Postgrado en Comunicación (2020/2022)

- Universidad Rafael Landívar (*Guatemala, Guatemala*)

P. Taller de Ideas - Diplomado en Creatividad (2019)

- Brother Escuela de Creatividad (*Guatemala, Guatemala*)

P. Storytelling - Especialización en Emprendeduría (2018/2019)

- Universidad Francisco Marroquín (*Guatemala, Guatemala*)

P. Cultura Visual y Tendencias - Master en Diseño General (2017)

- Universidad del Istmo (*Guatemala, Guatemala*)

Profesor con una sólida trayectoria en diversas instituciones educativas, he impartido asignaturas fundamentales relacionadas con el pensamiento creativo, estratégico y narrativo, así como la ejecución y desarrollo de campañas publicitarias. Mi experiencia también abarca la enseñanza del análisis de tendencias aplicadas al diseño, estimulando la cultura visual en los estudiantes. Mi enfoque pedagógico se centra en empoderar a los alumnos con las herramientas necesarias para potenciar su creatividad y habilidades estratégicas en los ámbitos del marketing, la comunicación, la publicidad y el diseño.

Education and Training

Master, Design For Emergent Futures, 06/2020

Elisava / IaaC, Barcelona, Spain

- **Habilidades aprendidas:** Pensamiento de futuro, pensamiento crítico, design thinking, diseño especulativo, creación de prototipos, fabricación digital, previsión de tendencias, identificación de señales, prospectiva.
- **Temas tratados:** Innovación, ciudades inteligentes, sostenibilidad, economía circular, biomateriales, diseño distribuido, aprendizaje descentralizado, Internet of Things, inteligencia artificial, código abierto.

Certificado, Fabricación Digital Y Tecnologías Emergentes, 02/2021

Fab Academy, FabLab Barcelona / MIT Center of Bits and Atoms

- **Diseño:** CAD, web, 3D, diseño de circuitos y máquinas.
- **Fabricación digital:** Escaneo e impresión 3D, Corte láser, mecanizado y CNC.
- **Electrónica:** Producción de circuitos, lectura de sensores y control de actuadores.
- **Programación:** Programación integrada, diseño de interfaces, blockchain e IoT.

Profesional, Publicidad, 06/2006

Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá, Colombia

- Miembro de la IAA (Asociación Internacional de Publicidad).

Activities and Honors

- **Atenas, 2023.** Ponente en el Foodshift Summer School para la transformación del sistema alimentario en escuelas.
- **Barcelona, 2023.** Proyecto seleccionado para el programa de aceleración en Industrial-tech del CIM UPC.
- **Lisboa, 2023.** Ponente en el Maker Faire sobre tecnologías IoT para la educación, organizado por el Politécnico de Lisboa.
- **Shenzen, 2022.** Proyecto destacado en el repositorio "IoT Into the Wild for a Sustainable Planet", organizado por Seeed Studio, Microsoft y UN.
- **Bali, 2022.** Ganador del FabIsland Challenge para la innovación social en seguridad alimentaria, organizado por el FabCity Initiative.
- **Guatemala, 2020.** Desarrollo de talleres sobre el futuro alimentario para Open IDEO.
- **Barcelona, 2020.** Investigación global sobre nuevas formas para la enseñanza en confinamiento durante el COVID-19 para Open IDEO.
- **Barcelona, 2020.** Innovador seleccionado para el Food Shift Accelerator Program del proyecto Europeo Foodtech 3.0.
- **Europe, 2020.** Ganador del mejor proyecto para el aprendizaje STEAM, organizado por el Distributed Design Marketing Platform EU.