

RESUMEN DE CUALIFICACIONES

- Más de ocho años de experiencia en iniciativas de investigación, planificación urbana, y diseño, incluyendo preparación y respuesta a desastres, desarrollo sostenible, participación comunitaria, gestión de proyectos, diseño arquitectónico, así como reportajes independientes y propuestas artísticas.
- Destacada formación académica en las ciencias sociales, desarrollo urbano, diseño y arte.
- Capacidad contrastada en investigación, redacción, tecnología y gestión de proyectos.
- Dominio del idioma español e inglés.

EXPERIENCIA PROFESIONAL SELECCIONADA

Consultor independiente, 2004 – Presente

Respuesta a desastres, investigación en cultura urbana y planificación, gestión de proyectos.

Áreas recientes incluyen:

- Análisis de información y comunicación en situaciones de desastres.
- Educación juvenil y disciplina abusiva.
- Uso de videojuegos en la simulación y planificación urbana así como su correlación con GIS.
- Arte callejero y protesta política.

Gestor de proyectos, Communities by Design, 2005 – 2008

The American Institute of Architects (AIA); Washington, DC

- Responsable de la implementación y coordinación del programa del AIA de Asistencia en Desastres, incluyendo implementar la respuesta durante los huracanes Katrina y Rita en 2005, así como en varios desastres como en fuegos en California en 2007 o tornados en áreas rurales de Estados Unidos en 2006 y 2007.
- Gestión del desarrollo y aprobación del Programa de Respuesta General de Desastres para el AIA en 2006.
- Implementación de la primera fase del Programa de Respuesta General de Desastres en 2007, incluyendo desarrollo del kit digital para la formación y estrategia nacional para coordinadores, curriculum educativo para el voluntariado, y preparación del programa para 2008.
- Desarrollo de productos formativos en áreas de comunidades sostenibles, como Livability 101, AIA Built Works, o el lanzamiento digital del Mosaico AIA 150 para América.
- Portavoz del usuario en las iniciativas de conocimiento digital del AIA, facilitando implementación crítica, investigación en mecánicas de usuarios y su análisis.

Urbanista, diseñador arquitectónico, 2001 – 2004

Skidmore, Owings & Merrill LLP; Washington, DC

Coordinador de iniciativas de diseño urbano, incluyendo desarrollo de proyectos, investigación y mercadeo..

Experiencia seleccionada:

- Suitland Federal Center Masterplan, Estados Unidos Oficina del Censo: Plan de desarrollo de 20 años para múltiples agencias federales en un espacio común de 91 hectáreas.
- Mount Vernon Triangle: Estrategia de desarrollo; alianza público-privada-comunidad; Washington DC
- Smithsonian Institution - National Museum of American History: Plan de reforma y ampliación.

Consultor: Investigador - Diseñador 1997 – 2000

London School of Economics, Public Participation Consultation and Research, Michael O'Sullivan Design; Londres, UK

- Trabajo de campo en condiciones y servicios de vivienda pública.
- Preservación histórica y consultoría de servicios arquitectónicos.
- Análisis de gestión de propiedad inmobiliaria.

Obrero de construcción/supervisor de obra, 1990 – 1997 Madrid, Spain

Construcción y reformas residenciales, comerciales y de residenciales.

Práctica Artística 1992 – Presente

Madrid – London – Washington DC

Exposiciones, propuestas urbanas y concursos. Los proyectos se centran fundamentalmente en la sociología del arte y la cultura contemporánea.

EDUCACIÓN

London School of Economics and Political Science: Cities Programme, 1999 – 2000

MSc City Design and Social Science

Énfasis en el estudio de problemáticas sociales, económicas, políticas y su relación con cuestiones de justicia social y el desarrollo del medio construido.

London Metropolitan University: School of Architecture and Spatial Design, 1995 – 1999

BA(Hons) Design

Proyecto final de graduación especializado en desarrollo urbano bajo colaboración público-privada de zonas residenciales en el norte de Londres.

Premiado "Mejor tesis" con un escrito titulado: "El traje nuevo del museo"

Universidad Complutense de Madrid: Facultad de Bellas Artes; Escuelas de Artes y Oficios, 1992 – 1995

Programas generales con énfasis en la sociología del arte y el arte contemporáneo.

PUBLICACIONES ESCOGIDAS

- "Space, Time, Play: Computer Games, Architecture, and Urbanism". Colaborador, Birkhäuser Publishing, 2007
- "AIA Handbook for Disaster Assistance Programs". Editor y coautor. AIA 2007
- "Programas de mano dura para adolescentes", Autor, Canijín 30 - Centro "RIZOMAR", 2007
- "La ciudad no es un juguete: cómo SimCity juega con el urbanismo", Colaborador Revista Arquitectos CSCAE, 2006
- Revista ETECÉ. Colaborador habitual en temas de urbanismo y cultura contemporánea, 2005 – 2006
- "Livability 101: What Makes a Community Livable?", Publishing editor, AIA, 2005
- "A City is not a Toy: How SimCity Plays with Urbanism," Author, London School of Economics, 2005
- "En doble fila" monográfico dedicado a la cultura del coche. Equipo editor y colaborador, ESETÉ 17, 2005
- "What is Wrong with MLB in Washington DC," Autor, New Partisan 2004
- "Playing with Urban Life: How SimCity Influences Planning Culture," Autor, The Next American City, 2004
- "The Museum's New Clothes" Autor Mejor Tesis, London Metropolitan University, 1998
- "Cuaderno de conducta estética española 1995," Equipo Editor, Universidad Complutense, 1995

FOTOGRAFÍA

Colaboraciones regulares y selecciones en varias plataformas y publicaciones incluyendo:

- "World Heritage Review 45" UNESCO, World Heritage Centre 2007
- "Street Art and the War on Terror: How the World Best Graffiti Artists Said No to the Iraq War" Korero Books 2007
- "The Changing Role of Architects in Disaster Response" AIA Journal of Architecture 2005
- "Proyecto Cartele – Prohibido" ESETÉ 16 - 2004

CAPACIDADES TECNOLÓGICAS

- Conocimiento solvente en el uso y la integración de conceptos Web 2.0 y recursos tales como sistemas de gestión de contenidos, redes sociales, plataformas de conocimiento, con particular énfasis en el uso de herramientas de programación abierta como elementos para el desarrollo y la colaboración, así como la expansión de derechos culturales y digitales.
- Buen conocimiento de procesadores de textos, hojas de cálculo, programas de presentaciones e internet.
- Conocimientos altos de programas de manipulación de imagen y maquetación de publicaciones.

IDIOMAS

- Español, nativo.
- Inglés fluido, oral, y escrito.