

OSCAR CARTAGENA LAGOS

CHILENO | 45 AÑOS | SCL

PERFIL

Con 27 años de experiencia emprendiendo en diversas áreas del rubro tecnológico y artístico, mi experticia profesional es de gran amplitud, cubriendo aspectos técnicos, creativos y comerciales de diversas verticales de negocio vinculables a la tecnología. Mi actual foco son las tecnologías emergentes, en particular la industria XR y su potencial de transformar a Chile (y Latinoamérica) en una potencia creativa y de matriz productiva.

A través de los años he ayudado a múltiples Startups y empresas consolidadas a concretar sus ideas a través de ideación y/o implementación de estrategia, branding, marketing o implementación creativa de la tecnología. Asesoro a la toma de decisiones de alto nivel. Como profesional he sido parte de equipos ganadores de premios internacionales (3 PROMAX BDA en NYC, 1 ACHAP en Chile) y he colaborado con empresas y conglomerados de talla internacional.

Como empresario dirijo múltiples empresas dedicada a la implementación de tecnología creativa en Arte, Educación, Marketing y Eventos, y aporto al desarrollo de la industria XR a través de ser el Fundador y Presidente de la Asociación Gremial Chilena de Experiencias Inmersivas (ACHEX A.G.), la asociación gremial sin fines de lucro enfocada en las empresas relacionadas a las tecnologías inmersivas (Realidad Aumentada, Virtual y Mixta) de Chile; con la finalidad de impulsar la industria desde una perspectiva formativa, de creación de estándares y de espacio común con empresarios e instituciones públicas. A través de esta iniciativa busco encauzar adecuadamente a esta nueva industria, conjugando las necesidades de los creadores, las empresas y su articulación con el estado; con la finalidad de instituir a Chile como líder de éstas tecnologías en la región.

PARTICIPACIONES ACTIVAS

FUNDACIÓN ENCUENTROS DEL FUTURO - CHILE

Asesor científico en materias de Inteligencia Artificial y Tecnologías Inmersivas.
Comité coordinador de Mesa de Tecnología de subcomisión de Educación del Futuro.

CONGRESO FUTURO / LIANM - CHILE

Líder de mesa de Tecnologías Inmersivas y futuro Metaverso.
Parte del comité experto de evaluación de la Política Nacional de Inteligencia Artificial.

X REALITY SAFETY INTELLIGENCE (XRSI) - GLOBAL

Enlace regional para Latinoamérica.
Asesor científico en materias de Neuroderechos e Inteligencia Artificial.

CENTRO PARA LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA EN INDUSTRIAS CREATIVAS (CRTIC) - CHILE

Asesor estratégico.

WOMEN OF THE FUTURE - GLOBAL / LATAM

Parte del consejo directivo de la versión latinoamericana de esta fundación internacional.

XR INCLUSION - GLOBAL

Mentor para empresas de tecnologías inmersivas y emergentes en Africa.

AIXR - GLOBAL

Asesor estratégico.

PUBLICACIONES

"EDUCACIÓN INMERSIVA: 4 CLAVES PARA CREAR EXPERIENCIAS EDUCATIVAS EFECTIVAS"

Antonio Da Rocha y Oscar Cartagena. 2023.

XRSI'S RESPONSES TO THE UNITED NATION'S QUESTIONNAIRE ON "NEUROTECHNOLOGIES AND HUMAN RIGHTS"

Dr. Divya Chander, Dr. Julia Scott, Kavya Pearlman, Bhanujeet Choudhary, Oscar Cartagena. 2023.

SPEAKER / PANELISTA / MODERADOR

SPEAKER & TRACK CHAIR, AWE USA, CA,USA – 2024

Speaker y director de escenario de "XR Enablement" en edición 2024 de AWE USA en Long Beach, California.

SPEAKER, CONGRESO FUTURO, SCL – 2024

Speaker y expositor en edición 2024 de Congreso Futuro.

PANELISTA, FERIA PULSAR (SCD) 2023, SCL – 2023

Panelista en conversatorio "Debates y reflexiones en torno al uso de IA en la creación artística".

MODERADOR, METAVERSE SAFETY WEEK LATAM, SCL – 2023

Moderador para el panel del día 1 de MSW LATAM 2023 sobre DDHH, Políticas públicas, transparencia y gobernanza para la 2da. edición de MSW LATAM.

MODERADOR, VR DAY CHILE 2023, SCL – 2023

Moderador para panel sobre tecnologías inmersivas en el día internacional de la realidad virtual, edición Latam, sede Chile en el Aula Magna de la Universidad del Desarrollo.

MODERADOR, MEDIAMORFOSIS, SCL – 2023

Moderador de Mesa de Educación en Mediamorfosis 2023.

SPEAKER, UNIVERSIDAD SAN SEBASTIAN, SCL – 2023

Speaker en evento de industria y educación para la carrera de derecho vespertino de la Universidad San Sebastián junto al Gerente de Tecnologías Emergentes de Meta.

SPEAKER, STEREOPSIA EUROPE, BE – 2023

Panelista y speaker en Stereopsia Europe, realizado en Bruselas, Bélgica.

SPEAKER, SANFIC INDUSTRIA, SCL – 2022

Panelista para panel "XR Latam: La unión hace la fuerza" en la edición 2022 del Festival internacional SANFIC, en su vertical de Industria.

MODERADOR, METAVERSE SAFETY WEEK LATAM, SCL - 2022

Moderador para panel sobre Política y Gobernaza de las tecnologías inmersivas en latinoamerica para la edición LATAM de esta iniciativa internacional.

PANELISTA, RE:THINK THE FUTURE CRT+IC, SCL - 2022

Panelista en conversatorio sobre las tecnologías inmersivas y su impacto en la sociedad, en el marco de Mediamorfosis 2022.

CHARLA, SINESTESIA, SCL – 2022 Y 2023

Charla sobre Tecnologías XR y emprendimiento para cierre de curso sobre creación de contenidos XR.

SPEAKER, DUOC UC, SCL – 2022

Charla para alumnos y docentes sobre las tecnologías inmersivas, usos y ejemplos prácticos.

SPEAKER, DUOC UC, SCL – 2022

Charla para alumnos en el marco de la semana de la comunicación del DUOC, sobre "Las tecnologías inmersivas y las comunicaciones - nuevas oportunidades".

SPEAKER, VR DAY LATAM, SCL – 2022

Speaker en edición online de VR DAY Latam en el año 2022.

SPEAKER, MEDIAMORFOSIS, SCL - 2022

Moderador para panel sobre Política y Gobernanza de las tecnologías inmersivas en latinoamerica para la edición LATAM de esta iniciativa internacional.

SPEAKER, INTERACTIVE ADVERTISING BUREAU (IAB) / ORACLE, SCL - 2022

Charla sobre Tecnologías XR para la IAB y Oracle.

SPEAKER, NARRAR EL FUTURO, COL - 2021

Panelista para el conversatorio "XR Latam: ¿Hacia donde va la industria inmersiva (XR/VR/AR) de la región?" en el marco del VIII festival de cine Creative Commons & New Media de Bogotá, Colombia.

SPEAKER, VRFEST / XR: EXPERTS, MX- 2021

Participante de encuentro virtual de negocios y empresas XR: Experts, en el marco del VRFEST 2021 en Mexico, de manera virtual.

SPEAKER, FORO VARIABLE X DE LABORATORIO DIGITAL, MX - 2021

Panelista para el conversatorio "Articulaciones para la circulación y exhibición de contenidos inmersivos" en el marco del Foro Variable X del Laboratorio Digital del Gobierno de Mexico.

SPEAKER, GUANAJUATO INTERNATIONAL FILM FESTIVAL GIFF, MX - 2021

Speaker para la edición 2021 del Guanajuato Film Festival, hablando sobre las tecnologías inmersivas en latinoamerica.

PANELISTA, LABORATORIO CO DE CHILECREATIVO, SCL - 2021

Panelista en conversatorio sobre economía creativa organizado por el Gobierno de Chile a través de Chilecreativo.

SPEAKER, STEREOPSIA LATAM, SCL - 2021

Invitado a dar charla sobre la industria XR en Chile y Latinoamérica en el primer Stereopsia Latam de la región.

SPEAKER, MEDIAMORFOSIS, SCL - 2021

Moderador para panel sobre Política y Gobernanza de las tecnologías inmersivas en latinoamerica para la edición LATAM de esta iniciativa internacional.

SPEAKER, CERLALC / FORO INTERNACIONAL DE INDUSTRIAS CREATIVAS UNESCO, SCL - 2021

Charla sobre las tecnologías inmersivas y su rol intersectorial para este 2do. encuentro internacional del Pacto de Quito del Centro Regional para el fomento del Libro en América Latina y el Caribe.

SPEAKER, LENOVO, SCL - 2021

Contratado como speaker para dar una charla para las oficinas de Lenovo Chile, sobre las tecnologías inmersivas para el beneficio humano.

PANELISTA, CETYS / GUIA.AI / CENTRO LATAM DIGITAL, MX - 2021

Seleccionado como panelista junto a 20 otros profesionales de Latinoamérica para participar en conversatorio privado enfocado en las oportunidades y retos de la industria XR en Latinoamérica, con la intención de crear un roadmap para el desarrollo de la industria en la región. Auspiciado por Facebook, CETyS, GuIA.ai y el Centro Latam Digital.

SPEAKER, UNIVERSIDAD GABRIELA MISTRAL, SCL - 2021

Charla sobre conceptos básicos de Realidad Aumentada, Virtual y Mixta para la Universidad Gabriela Mistral.

PANELISTA, CONVERSACIONES CON ANGIE BONINO , PERU - 2020

Panelista invitado en convectorio sobre seguridad en las tecnologías XR.

SPEAKER, HUB MUSICAL, SCL - 2020

Invitado como speaker para hablar sobre las tecnologías XR en las industrias creativas, específicamente en la industria musical y del entretenimiento.

SPEAKER, STEREOPSIA ONLINE, SCL - 2020

Invitado a dar charla sobre la industria XR en Chile y Latinoamérica en esta iniciativa de Stereopsia Europe.

WEBINAR, CÁMARA CHILENO-INDIA DE COMERCIO, SCL – 2020

Webinar para la CAMINDIA enfocado en la industria XR y sus beneficios para empresarios.

SPEAKER, LAVAL VIRTUAL, SCL – 2020

Invitado a dar charla sobre la Industria XR para hispano-parlantes en el cuarto de XR LATAM en el evento LAVAL Virtual.

HOST, PODCAST “LA CRUDA EXPERIENCIA” - 2019

Manejo mi propio podcast donde junto a invitados, conversamos sobre emprendimiento, tecnología y otras temáticas relacionadas; siempre desde la voz de la experiencia.

[La Cruda Experiencia](#) en Spotify

SPEAKER, DUOC UC, SCL – 2018

Tuve el agrado de ser invitado a dar una charla sobre Arte y Tecnología para el DUOC UC en su Sede Maipú, en el marco de la «Semana de la comunicación» celebrada en Junio del 2018. Hice una disertación de 1 hora sobre la conexión entre el Arte y la Tecnología, desde su más temprana manifestación hasta dónde estamos hoy en día.

Charla: «[Arte y Tecnología: El nuevo binomio](#)»

SPEAKER, MUNICIPALIDAD DE SANTA CRUZ, CHILE – 2014

Fui invitado a dar una charla sobre Estrategia Digital para los hoteleros y empresas turísticas en la Ilustre Municipalidad de Santa Cruz.

Charla: «[Estrategia Digital y el impacto en su negocio](#)»

INSTRUCTOR DE CURSO, UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE, SCL – 2005

Instructor de curso de Actionscript para ex-alumnos de la Universidad Católica de Chile.

DOCENTE, INSTITUTO INCACEA, SCL – 2003-2005

Docente para las carreras de Webmaster y Multimedia de este instituto profesional en Chile. Entre las materias dictadas estuvieron: Introducción al Actionscript, Programación Actionscript intermedia y avanzada, Medios Digitales y Desarrollo de Aplicaciones Multimedia.

ENTREVISTAS Y PRENSA

THE GHOST HOWLS - 2023

Entrevista en inglés para uno de los portales de información con mayor influencia en la industria XR a nivel global.

VRARA PODCAST - 2022

Entrevista en inglés para podcast de la VR/AR Association en el marco del evento Immerse Global Summit en Miami Beach, FL.

EL MERCURIO / CHILE TECNOLÓGICO - 2022

"*Percibir olores en un entorno de realidad virtual es posible*". Artículo para el periódico El Mercurio, 30 de Noviembre 2022, Cuerpo A, Página 11.

REVISTA AMDD (ASOCIACIÓN DE MARKETING DIRECTO) - 2022

"¿El Meta-qué? Oportunidades detrás de un concepto abstracto" - Columna escrita para la edición 58 del mes de junio 2022 de la revista AMDD.

VRARA PODCAST - 2021

Entrevista en inglés para podcast de la VR/AR Association.

REALITY HOUSE MAGAZINE - 2020

"*Latin america's booming XR industry*". Artículo en inglés escrito para la primera edición de Reality House, una publicación de Talent House en Inglaterra.

https://issuu.com/reality.house/docs/realityhouse_digital_magazine/14

EL MERCURIO / EMPRENDIMIENTO - 2020

"*El sello tech del mundo gremial: estas son siete asociaciones que impulsan la colaboración*". Entrevista para artículo en la prensa sobre las asociaciones gremiales.

PELLE MAGAZINE - 2020

"*La pandemia ha sido un catalizador hacia la adopción de tecnologías inmersivas en varias industrias*". Entrevista para revista Pelle Magazine, 22 de Septiembre 2020.

<https://www.pellemagazine.cl/la-pandemia-ha-sido-un-catalizador-hacia-la-adopcion-de-tecnologias-inmersivas-en-varias-industrias/>

ALTO VOLTAJE / CLUB DE LOS EMPRENDEDORES - 2019

Entrevista en programa "Alto Voltaje" dirigido por Kevin Zelada.

ENTREPRENERD - 2019

Entrevista en programa "Entrepreneur" en el marco del asado emprendedor 3M donde estuvimos con un stand de la agencia.

<https://www.dropbox.com/s/4ladrvrrg0fznm/entrepenerd-asado-emprendedor-2019.mov?dl=0>

RADIO ZERO - 2018

Programa: EL CIEMPIÉS con Werne Núñez

<https://youtu.be/e0OXrZljCJM>

RADIO TELE13 - 2018

Programa: NUEVA+MENTE - "La App Posterity mezcla arte con realidad aumentada y la conocemos junto a Óscar Cartagena"

<https://youtu.be/NJxtGeLyKwc> / <https://www.tele13radio.cl/t13radio/site/artic/20190326/pags/20190326120517.html>

EL MERCURIO - 2018

"Aplicación chilena une el arte con la realidad aumentada" - Entrevista para el periódico El Mercurio, 24 Febrero 2018, Cuerpo A, Página 14.

REVISTA EMPRENDE 2018

"Posterity, la aplicación de realidad aumentada que revolucionó el mundo del arte" - Entrevista para Revista Emprende, Marzo 2018.

<https://revistaemprende.cl/posterity-la-aplicacion-realidad-aumentada-revoluciono-mundo-del-arte/>

REVISTA CANAL HORECA 2014

"Estrategias pensadas para hoteleros" - Entrevista en esta reconocida revista del rubro HORECA. Edición 74, Página 39.

EXPERIENCIA LABORAL

ORGANIZADOR, AWE NITE SANTIAGO, SCL – 2024-PRESENTE

Fundador y organizador del primer AWE Nite en Latinoamérica, parte de AWE global. Santiago es la ciudad N° 35 en el mundo en desarrollar este evento.

FUNDADOR / DIRECTOR, MULTIVERSICA, SCL – 2022-PRESENTE

Fundador y director de start up de EdTech enfocada en el desarrollo de un modelo pedagógico para el uso de tecnologías inmersivas en la educación superior y formación continua.

FUNDADOR / DIRECTOR, NVIVO, SCL – 2020-PRESENTE

Fundador y director de empresa enfocada en ser una plataforma para gamificación de eventos corporativos. Trabajamos principalmente con empresas del mundo financiero y los ayudamos a comunicar eficientemente y hacer seguimiento de sus clientes.

FUNDADOR Y PRESIDENTE, ASOCIACIÓN GREMIAL CHILENA DE EXPERIENCIAS INMERSIVAS, ACHEX A.G., SCL – 2018-PRESENTE

Fundador y presidente de la primera y única asociación gremial chilena enfocada en la industria de las experiencias inmersivas y tecnologías emergentes.

FUNDADOR / DIRECTOR, AUGMENTED EXPERIENCES, SCL – 2018-PRESENTE

Fundador de agencia boutique de marketing experiencial e implementación de tecnologías inmersivas. Analizamos problemas y creamos soluciones a través de la tecnología, ludificación y diseño de experiencias a la medida. Hemos trabajado con grandes marcas como Fonterra/Soprole, Novartis, Berlitz, Uber, entre otros.

LATAM COMMUNITY LEAD, CATCHAR.IO, SCL/UA – 2020-2021

A cargo de la evangelización y desarrollo de la plataforma en la región latinoamericana.

FUNDADOR, POSTERITY, SCL – 2016-PRESENTE

Fundador de la 1ra empresa dedicada a la creación, publicación y venta de arte con realidad aumentada de Latinoamérica. Mi rol multidisciplinario ha sido clave en la gestión de esta Start-up, en la que manejamos un roster de 40 artistas en Latam y un producto B2C, basado en E-commerce.

CTO, DJ PROFILE TV, SCL – 2015-2018

Como CTO de este gran portal de contenido online, mis responsabilidades estuvieron enfocadas en mejorar la infraestructura de la plataforma, usabilidad y performance; además de investigar activamente maneras creativas de expandir y mejorar el negocio a través de la tecnología.

FUNDADOR / PROJECT MANAGER, CLAN CREATIVO, SCL – 2011-2018

Fundé y dirigí una agencia boutique de Desarrollos informáticos y marketing digital. Mi rol en la agencia era el de organizar los proyectos, ventas, clientes e injerencia directa sobre las diversas áreas de cada proyecto. Algunos de nuestros principales clientes fueron Alimentos PF, Sodexo, New Balance Chile, Unimarc, Canal E!, Telefónica (España), Hotel Conference Town, Hotel Regal Pacific, Radio Infinita, Fundación Crece Chile, entre otros.

CTO, KLUGE INTERACTIVE, LOS ANGELES, CALIFORNIA – 2010-2011

Como CTO de esta agencia americana, mi principal gestión fue la de crear un sistema de trabajo para la creación rápida y eficiente de sitios web. Además, manejé varios de los clientes de la agencia, asistiéndolos en la toma de decisiones y mejoras de sus plataformas web.

DIRECTOR MULTIMEDIA, LA CASA DEL DISEÑO, CCS-VZLA – 2004-2012

Gerencia de proyectos multimedia y desarrollo Flash. Estuve a cargo de la dirección de las áreas web/multimedia, tales como: páginas web, sitios flash, aplicaciones online y offline, CD/DVD multimedia y desarrollo de brochures digitales. Nuestro cliente principal fue Sony Pictures Entertainment (Canal Sony, AXN y ANIMAX), para los cuales desarrollamos varios proyectos en todas las ramas de impresos, multimedia, web y diseño a través de 6 años. Los proyectos mas destacados son el Brochure de ventas de los canales para Latinoamérica con los cuales fuimos galardonados con 3 PROMAX BDA; 2 platas y 1 bronce.

DIRECTOR MULTIMEDIA/CO-FUNDADOR, MAGENTA NETWORKS, NYC-CCS – 2006-2009

Co-fundador y director Multimedia de agencia creativa, especializada en Broadcasting, Impresos, Web y diseño Tridimensional con sedes en Caracas y Nueva York.

SOFTWARE DEVELOPER MANAGER, FLUENZ, CCS-VZLA – 2007-2008

Mi rol en Fluenz fue el de actualizar la base tecnológica del proyecto, coordinar y desarrollar en conjunto con un equipo de programadores la primera aplicación (y framework) de e-learning con audio y video para Smartphones en la era pre-iPhone; creada con Adobe Flash y Director.

DIRECTOR DE ARTE, PERIÓDICO PSI-QUE, CCS-VZLA – 2004-2006

Mi rol fue el de diseñar y supervisar la impresión en imprenta off-set de un periódico mensual dedicado a la salud mental. Estaba a cargo de todo el proceso desde la creación hasta la salida de imprenta para su distribución.

PROGRAMADOR JEFE DEL ÁREA DE FAN CLUBS, LOQUESEA.COM, CCS-VZLA – 1999 - 2001

Ejercí como jefe del área de programación HTML del área de Fan Clubs del portal de entretenimiento loquesea.com. Bajo mi cargo se ejecutaron más de 300 mini-sitios enfocados en agrupaciones y bandas.

EDUCACIÓN

- UNIVERSIDAD NUEVA ESPARTA, CCS-VZLA – LIC. EN COMPUTACIÓN - 2002
- INSTITUTO KEYS, CCS-VZLA – INGENIERÍA DE REDES - 2003
- UNIVERSIDAD ANTONIO DE NEBRIJA, MADRID / MODALIDAD ONLINE – MBA MENCION MARKETING - 2016

CURSOS Y CERTIFICACIONES

- CURSO "ETHICS IN THE AGE OF GENERATIVE AI" - LINKEDIN - 2023
- BECA REALIDAD AUMENTADA CON META SPARK - CRTIC - 2023
- CURSO LEAN PROJECT MANAGEMENT, COURSERA/PUC CHILE – 2019
- DESIGNING GAMIFICATION LEVEL 1, UDEMY – 2018
- GOOGLE ADWORDS FUNDAMENTALS, GOOGLE ADS – 2016-2017
- JOURNEY INTO MOBILE, CODE SCHOOL – 2017
- JQUERY AIR:CAPTAIN'S LOG, CODE SCHOOL – 2017
- JQUERY AIR:FIRST FLIGHT, CODE SCHOOL – 2017
- SANDLER TRAINING, SCL – CLUB DE PRESIDENTES - 2014
- ASOCIACIÓN DE EMPRENDEDORES DE CHILE, SCL - ETAPA0 – 2NDA GEN - 2013
- INSTITUTO TCI, SCL – ACTIONSCRIPT FLASH MX AVANZADO - 2005
- INSTITUTO DE DISEÑO PERERA, CCS-VZLA – CURSO SERIGRAFÍA - 1994