

PONENTES THINKING PARTY VR 2017

Mara Torres. Periodista, escritora, locutora de radio y presentadora de Televisión Española

Presentadora de Televisión Española en La 2 Noticias desde el 2006. También ha presentado el Talk-Show, Torres y Reyes junto a Joaquín Reyes. Sus primeros pasos profesionales los dio en la Cadena SER, donde estuvo al frente del programa Hablar por hablar, líder de las madrugadas radiofónicas que llegó a superar los 740.000 oyentes. Además, es autora del libro de relatos Sin ti. Cuatro miradas desde la ausencia y de la novela La vida imaginaria, finalista del Premio Planeta 2012. Ha sido conductora de las cuatro Thinking Party anteriores.

Almudena Bermejo. Directora del Area Cultural en Fundación Telefónica y del Espacio Fundación Telefónica



Es actualmente la responsable del área cultural de Fundación Telefónica y Directora del Espacio Fundación Telefónica desde el 2012, año en que se creó. Este Espacio supone un lugar de referencia en el ámbito cultural a nivel nacional.

Almudena lleva más de 17 años en el Grupo Telefónica desarrollando diferentes responsabilidades como Directora de Comunicación de Telefónica España, Móviles Internacional, TPI Páginas Amarillas y Fundación Telefónica. Anteriormente, también trabajó durante 17 años como periodista en el ámbito político en Telemadrid, Onda

Madrid Radio, CNN Plus y RNE.

Sebastian Sylwan. CTO & Creative Partner en Felix & Paul Studios



Es un renombrado y respetado productor de Efectos Especiales y Ejecutivo de Digital Media Technology. Actualmente Sebastian está inmerso en el desarrollo de novedosas y excitantes experiencias de Realidad Virtual, así como de las cámaras, procesos y herramientas para producirlas como CTO & Partner Creativo de Felix & Paul, estudio

de VR con sede en Montreal, conocidos mundialmente como los pioneros de esta tecnología, habiendo producido las piezas de Realidad Virtual de mayor calidad hasta la fecha entre las que se encuentran *Jurassic World - Apatosaurus*, *Miyubi*, *Inside the box of Kurios*, y *The People's House - Inside the White House with Barack and Michelle Obama*. Anteriormente Sebastian ejerció como CTO en Weta Digital, agencia mundial de efectos especiales con sede en Wellington (Nueva Zelanda), que cuenta con numerosos premios Oscar y trabajos como *El Señor de los Anillos*, *King Kong*, *Avatar*, *Las Aventuras de Tintín*, *El amanecer del planeta de los simios* y la trilogía de *El Hobbit* entre otros.

Oscar Hormigos. CEO en The App Date



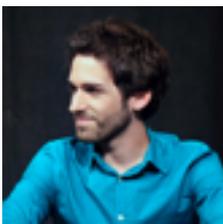
Oscar Hormigos (@eternaloscar) nació en Madrid en 1973. Se licenció en Comunicación por la Universidad Complutense de Madrid y no se ha callado desde entonces. En 1997 con tan solo 24 años se convirtió en socio y director de WYSIWYG. Desde ese año y hasta el 2001, la agencia ganó multitud de premios por su creatividad (Cannes, San Sebastián, New York, FIAP, AMPE) y Oscar no se perdió ni una cena de gala. En el verano de 2001, creó la agencia de comunicación interactiva Zentropy para McCann-Erickson WorldGroup. Entre los clientes de Zentropy hay compañías como Barclays, Coca-Cola, Dell, Loewe, Lois, Microsoft, Nokia, Telefónica y Volkswagen. En julio de 2010, junto a su amigo David Cantolla, fundan Wake app! que actualmente tiene su sede en Austin, USA (una empresa que crea y desarrolla aplicaciones propias desde una mirada distinta, como fue la innovadora y premiada app de Jorge Drexler). Con la llegada de la nueva era APP, Oscar crea en octubre de 2010 The App Date, con presencia en 7 países se ha convertido en la mayor plataforma de recomendación de apps en Español. Actualmente Oscar Hormigos es socio fundador de The VRain, estudio dedicado al desarrollo de experiencias, productos y contenidos inmersivos a través del uso de tecnologías de transformación de la realidad como la realidad virtual o la realidad aumentada.

Charo Ortín. Fundadora de Sincronía



Interesada en todo aquello que esté relacionado con el Control Motor, en la actualidad está dirigiendo sus esfuerzos a intentar aunar neuro-rehabilitación y nuevas tecnologías, apostando principalmente por el uso de la realidad virtual como agente fundamental en la rehabilitación y como dispositivo en tele-rehabilitación. Ha trabajado durante más de 10 años en el campo de la neuro-rehabilitación en diferentes organismos e instituciones. En 2009 funda, y desde entonces dirige, el Centro de Rehabilitación Neurológica FOREN: un espacio de atención multidisciplinar en diferentes patologías neurológicas y también de formación para estudiantes de la salud que se especializan en patología neurológica. El 2015 recibe la calificación de sobresaliente *cum laude* en la Universidad Rey Juan Carlos, por la tesis doctoral sobre la intervención basada en neuronas espejo para el tratamiento del miembro superior en pacientes de ictus. Ha sido tutora de los cursos profesionales de “Auxiliar de geriatría y enfermería” y “Atención a enfermos de Alzheimer”, impartidos en la Fundación Francisco de Vitoria, y durante un año estuvo trabajando en el mundo de las ayudas técnicas, asesorando sobre las posibles modificaciones y adaptaciones en el hogar. En 2014, realiza el Experto en Terapia de la mano en la Universidad Rey Juan. En 2012, realiza el curso de Workshop de postproceso en Neuroimagen con RM de la Fundación CieN. En 2009, realizó el Máster de Rehabilitación Interdisciplinar en trastornos neurológicos impartido por Astrane. En 2005, realizó el Máster en neuro-rehabilitación en patologías del sistema nervioso central, impartido por Astelme y dirigido por el Dr. Juan García Reneses.

Alberto Carlier. Business Development en Virtualware



Graduado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad Camilo José Cela y Diplomado en Montaje Cinematográfico por la Escuela TAI. Defensor del videojuego como la evolución lógica del cine y la literatura como herramienta para narrar historias. Ganador de la Beca "Jóvenes Creadores" ofrecida por el centro ESNE. Editor de vídeo en Sogecable en 2010 y Diseñador de aplicaciones móviles en One Click en 2012. Podcaster y Editor web. Experiencia en rodaje y edición de cortometrajes independientes premiados. Business Developer en Virtualware desde el año 2016, apuesta por el uso de las últimas tecnologías como la Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Serious Games o Gamificación en sectores de la Salud, Formación, Educación y Turismo en otros.

Ramón Tisaire. Presidente en Psious

Ramón Tisaire ha transformado organizaciones, convertido conceptos en productos y servicios sostenibles e inspirado un pensamiento disruptivo que ha servido para lograr los objetivos fijados. Han sido 25 años de trabajo ofreciendo asesoramiento profesional a las grandes corporaciones y al ecosistema emprendedor, a la vez que construyendo empresas y generando valor para los accionistas, como la venta de una firma de consultoría europea que fue adquirida por una multinacional norteamericana. Como presidente de la empresa Barcelonesa Psious, está contribuyendo a la transformación del mercado de la realidad virtual y la salud logrando democratizar esta tecnología, y posicionarla como la empresa líder en el sector.

José Luis de la Serna. Patrono de la Fundación de Investigación HM Hospitales



José Luis de la Serna. Doctor en Medicina y Cirugía. Especialista en Medicina Intensiva y Cirugía General. Jefe Adjunto de la Unidad de Cuidados Intensivos del Hospital Puerta de Hierro (1977-1992). Subdirector de EL MUNDO y responsable del Área de Salud durante 25 años. Director Médico de Movistar Riders. Patrono de la Fundación Científica del grupo Hospital de Madrid.

Ana Galán. Responsable de Comunicación en inMediaStudio



Communication Manager en inMediaStudio. Doble Licenciada en Periodismo y Derecho por la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid y Máster en Dirección de Marketing por EAE Business School. Ha participado desde en la concepción, creación, difusión y comercialización de experiencias inmersivas para diferentes sectores y objetivos. Profesora "Nuevas Tecnologías en Marketing" en la escuela CICE Madrid.

Laura Morillas. Consejera Técnica del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF) del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte y encargada de Aula del Futuro



Laura Morillas Molina es Ingeniera Informática por la Universidad de Granada, y desde el año 2008 pertenece al Cuerpo de Profesores de Enseñanza Secundaria por la especialidad de Informática en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, donde ha impartido clase en distintos centros de la Región. Entre 2012 y 2015 ha desempeñado varios cargos en la Consejería de Educación de Castilla-La Mancha, entre ellos el de Responsable de Recursos Digitales e Innovación y el de Directora del Centro Regional de Formación del Profesorado. Actualmente es Consejera Técnica en la unidad de apoyo a dirección en el Instituto de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF), Organismo dependiente del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Óscar Costa. Revisor de la publicación “Tendencias Pedagógicas” del Dpto. de Didáctica y Teoría de la Educación de la Universidad Autónoma de Madrid



Doctorando en Ciencias de la Educación y Revisor de las revistas *Tendencias Pedagógicas* y *Rastros Rostros*. Ponente en numerosos congresos y autor de más de 40 artículos académicos y capítulos de libros sobre educación. Cofundador del Observatorio Iberoamericano de Protección de Datos y Profesor del Título Propio de Especialista Universitario en Protección de Datos, Innovación y Tecnología (Universidad Europea Miguel de Cervantes). Máster en Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación y Formación (2013). Diplomado en Magisterio: especialidades de Lengua Extranjera (2010) y Educación Física (2007).

Francisco Hortigüela. Director de Relaciones Institucionales, Comunicación y Ciudadanía Corporativa de Samsung España

Alberto Marcos. CCO en 7Fun



Alberto Marcos, es considerado un “serial entrepreneur” vinculado al sector del ocio, con numerosos proyectos y start up en marcha. Desde 7Fun es uno de los responsables de la llegada de conceptos como Birdly y Zero Latency a España. En la actualidad está volcado en lograr consolidar una nueva categoría dentro de la oferta de ocio, la apuesta por el ocio digital como alternativa para toda la familia es su reto. Zero Latency es el primer centro de Realidad Virtual en Europa donde se pueden disfrutar experiencias como Zombie Survival o Singularity, experiencias que han probado más de 10.000 personas en apenas 6 meses de existencia. La principal característica y la que diferencia los productos de Zero Latency es la libertad de movimientos (sin cables) y la posibilidad de interactuar con otros jugadores. Hasta 2011 Alberto Marcos ejerció como CEO de Top30 empresa líder en instalaciones deportivas especializadas en escalada, desde donde desarrolló conceptos de ocio innovadores como Dock39 o :Climbat.

Jorge Huguet. Director de Marketing en PlayStation

Director de Marketing de PlayStation para Iberia & MEDS. Con más de 20 años de experiencia entre el sector de los videojuegos con PlayStation y el gran consumo con Kellogg's. Es experto en estrategia, experiencia de consumidor, modelos de negocio, conocimiento del consumidor a nivel internacional (familias, niños, jóvenes...), distribución y ventas físicas & digitales. Así como gran experiencia en la gestión de equipos a nivel nacional e internacional. Innovador y con espíritu emprendedor ayudando a crear programas de desarrollo de videojuegos únicos a nivel mundial como es el caso de PlayStation Talents y partnerships con grandes compañías como Disney, Warner.

Joaquín Ruipérez. CEO en Estudiofuture



Ingeniero Técnico Industrial. Después de trabajar durante más de 15 años con gráficos 3D CGI al frente de Estudiofuture, en 2014 decidió apostar al 100% por la

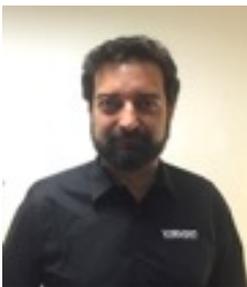
realidad virtual, siendo una de las primeras empresas españolas en desarrollar experiencias virtuales para este nuevo medio. Desde entonces el estudio se ha convertido en una referencia de trabajo de calidad en entretenimientos y formación en VR, colaborando estrechamente con las principales empresas del sector como Oculus, HTC o Sony. El primer juego del estudio, Fusion Wars, es un trepidante juego multijugador y multiplataforma con ambientación e-sport actualmente en venta para Samsung Gear VR y con el resto de versiones (Oculus, HTC, Playstation VR, Switch) actualmente en desarrollo.

Gimena Arensburg. Directora, Adquisiciones y Programación en Canal Odisea (AMC Networks International Iberia)



AMC Networks International Iberia es la mayor productora independiente de canales temáticos para España y Portugal. Gimena es Directora de Programación del Canal Odisea desde 2007. Odisea da un paso más en la interacción con el espectador creando nuevas experiencias de entretenimiento a través de la tecnología. Es el primer canal de documentales de España en emitir en 4K/UHD y pionero en la integración de la VR en su programación. Con anterioridad Gimena ha trabajado en la producción audiovisual y como documentalista en diversas productoras de Valencia, Madrid y Buenos Aires (Malvarrosa Media, Artimaña Producciones, IC&S, Videocientífica Producciones, Videas Comunicación, Polimart Producciones), en el mundo editorial (Muchnik Editores, Editorial Adobera) y como comisaria de eventos de cine y documental (“Nuevas músicas para clásicos del cine mudo” y “Made in Bollywood” en el Instituto Valenciano de Arte Moderno-IVAM).

Xavi Conesa. Client Services Director en Visyon



Responsable de las áreas de New Business, Marketing y PR. Con estudios de informática y psicología se especializó en la experiencia de usuario en entornos digitales y la gestión y análisis de datos. En 2015 se incorporó a Visyon para explorar los límites de las tecnologías emergentes VR y AR. Anteriormente trabajó como freelance y en varias startups donde desarrolló aplicaciones web y móviles. Durante 6 años ejerció de docente de desarrollo de aplicaciones y formación de profesionales TIC. Creador de una de las primeras webs dinámicas en España a los 16 años, ha participado en la transformación digital de grandes empresas, diseñando e implementando sus webs, intranets y extranets. Ponente en distintas universidades como ESADE, BAU, UPC o Abat Oliva - CEU, y en varios eventos, entre los que destacan The VR Date, FICOD, Futurizz, Primavera Pro, Festival Internacional de Sitges, Samsung.

Carlos Romero Dexeus. Director de I+D+i en Segittur



Director de Investigación, Desarrollo e Innovación, Licenciado en Ciencias Económicas y Doctorando en Estructura Económica de España por la Universidad Complutense de Madrid. Executive Master en Dirección de Empresas Turísticas por el Instituto Empresa. Experiencia de más de 10 años en el sector turístico en la dirección y gestión de proyectos y equipos de trabajo, a nivel nacional e internacional, en los campos de la medición de impactos económicos del turismo, Cuentas Satélite, análisis de coyuntura, política turística, investigación, innovación y nuevas tecnologías, todos ellos dentro del ámbito del turismo. Entre sus cargos anteriores en organismos internacionales cabe mencionar los de Director Ejecutivo de los Miembros Afiliados de Organización Mundial del Turismo (OMT), Director General de la Fundación OMT·THEMIS, y consultor para el Departamento de Estadística y Medición Económica del Turismo de la OMT y para EUROSTAT en Europa, Latinoamérica y Oriente Medio. A nivel nacional como responsable de las principales operaciones estadísticas del Instituto de Estudios Turísticos de España (IET).

César Urbina. Director Creativo en Iralta VR



César Urbina es uno de los fundadores de Iralta VR, productora audiovisual especializada en el diseño de experiencias de realidad virtual.

Desde el año 2005, su estudio ha innovado en la técnica y la narrativa buscando la mejor manera de emocionar. En el año 2011 comienza a trabajar con video 360° y realidad virtual, desde entonces han rodado con la última tecnología inmersiva para conseguir ir más allá con el sentido de la presencia y la empatía. Como creadores de mundos virtuales trabajan con nuevas herramientas técnicas y experimentan con la narrativa VR. Han dirigido y producido experiencias inmersivas, realidad virtual e instalaciones interactivas para clientes internacionales y desarrollado proyectos propios y originales como: Cervantes VR, Camino de Santiago 360, Samsung Gear VR “Hazlo Real”, “Foro Davos” World Economic Forum, Marrakech 360, Ciudades Sostenibles (Bid), Microsoft Create Everywhere, PhotoEspaña, Madcool, BeefeaterXo, Estrella de Galicia Álex Márquez, Corona Sunset Experience, Coca Cola Music Experience, Mitsubishi ASX, Fundación Telefónica, Estrella De Galicia, Premios Max TVE, Canal de Panamá...

Gonzalo Moreno. Chief Product Officer & Strategy Director en minube



Emprendedor y miembro del equipo fundador de minube. Durante los 10 años de minube, ha dirigido diferentes departamentos, siendo en la actualidad Chief Product Officer & Strategy Director. minube, que ya supera los 100 millones de visitas al año, cuenta con una comunidad de más de 2.5 millones de viajeros, ha sido durante tres años consecutivos reconocida por Google Play como una de las mejores apps del año, es la primera app española que pertenece a Editor’s Choice de Google y ha sido también reconocida por Apple en 2015 como una de las mejores apps españolas para iOS. minube es además Patrocinador Oficial del Año Internacional del Turismo Sostenible para el Desarrollo 2017 en alianza con la OMT.

Clara Ávila. Responsable de contenidos y redes sociales Save the Children

Ingeniera técnica de telecomunicaciones, MBA y Máster en Diseño de productos digitales. Actualmente es la responsable de contenidos digitales en Save the Children.

Anteriormente ha trabajado durante cuatro años en The Cocktail como consultora de Marketing digital para marcas como Universidad Europea, Kelloggs, Kutxabank, Correos o Leroy Merlin. Profesora y speaker internacional. Bloguera en claraavilac.com (reconocido en 2012 con el bitácoras al mejor blog tecnológico) donde escribe sobre entornos digitales, comunicación y estrategia.

José Lindo. Cofundador y CVO en 2050 Life Investments



Emprendedor social e inversor de impacto con 15 años de experiencia en el desarrollo de campañas de fundraising para distintos gobiernos, ONG y agencias de Naciones Unidas. La más ambiciosa fue Plant for the Planet con la Premio Nobel Wangari Maathai, consiguiendo el objetivo de plantar 1 árbol por habitante del planeta. En 2010 participó en Millennium Ecosystem Assessment, programa técnico-científico que midió la salud de los ecosistemas y planteó distintos escenarios para la humanidad hasta 2050. Desde 2013 se ha enfocado en utilizar la tecnología para garantizar el bienestar humano a través de 2050 Life Investments, primera sociedad de capital riesgo consciente certificada como B-Corporation que invierte en startups que impulsen el desarrollo sostenible. Igualmente, cuenta con experiencia trabajando como asesor del CEO de empresas españolas como Droiders-Streye (Augmented Reality), Visyon (Virtual Reality) y recientemente, la aceleradora AR/VR Oarsis.

Francisco Rojo. Social Entrepreneur en Voluntechies



Paco Rojo es un aventurero con ganas de cambiar el mundo. Fundó Voluntechies en 2015, una organización sin ánimo de lucro cuya misión es crear una comunidad de personas que utilizan las nuevas tecnologías para ayudar a otras. Actualmente hacen talleres de Realidad Virtual para niños hospitalizados, discapacitados y personas mayores.

EL PAIS VR. PTE

Nacho Vigalondo. Director, actor, guionista, bailarín y cantante español



Guionista de cortos como *Pornografía* o *Tomar algo por ahí y eso*, que compaginaba con pequeños papeles en anuncios y diversos programas televisivos. Su corto *7:35 de la mañana* fue nominado a los Óscar 2004 en la categoría de mejor cortometraje. Vigalondo participa en la obra como director, protagonista, guionista y compositor de la música. Posteriormente dirigió otros cortos, como *Choque*, la trilogía *Código 7*, *Domingo* o *Una lección de cine*. El 28 de junio de 2008 estrenó su primer largometraje, *Los Cronocrímenes*. El film fue presentado en el Festival de Sitges de 2007. Vigalondo ha sido guionista de programas de televisión como *Gran Hermano* (en su segunda edición en España), *Vaya semanita* o *Agitación +IVA* y ha dirigido varios sketches para el programa de televisión *Muchachada Nui*. En el 2012 estrenó la película *Extraterrestre*, junto a Michelle Jenner, Julián Villagrán, Carlos Areces y Raúl Cimas. En 2014 estrena en España su tercer largometraje, *Open Windows*, su debut rodando en inglés, protagonizada por Elijah Wood y Sasha Grey. El 30 de julio de este año estrena en España *Colossal*, protagonizada por Anne Hathaway y Jason Sudeikis.

Antonio Tallón. Director de Desarrollo de Negocio del Área de Realidad Virtual en HTC



Apasionado por las nuevas tecnologías y su impacto en el negocio. Formado en Telecomunicaciones y Robótica, ha sido partícipe del lanzamiento las más novedosas

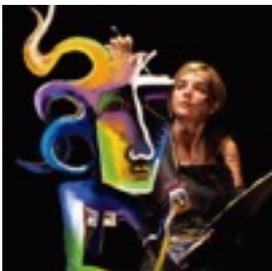
tecnologías. En primer lugar en el mundo de las redes de telefonía móvil, participando en el despliegue de las primeras redes y dispositivos conectados 2.5G y 3G en O2-UK y Nortel, para después incorporarse a HTC dirigiendo el equipo de Producto en la llegada de los primeros dispositivos Windows Mobile, Android, etc. Tras desarrollar distintas labores en el área comercial en años siguientes, en esta última etapa en HTC, lidera el lanzamiento de HTC VIVE, el sistema de Realidad Virtual referente en el mercado, y tiene un especial foco en el uso de estas soluciones inmersivas en el entorno empresarial.

Daniel Torrico. Production Designer en WildBytes



Daniel Torrico es responsable del diseño de producción en Wildbytes. Con más de diez años de experiencia previa como diseñador de contenidos audiovisuales en el sector de los efectos visuales para cine, televisión y nuevos formatos, en Wildbytes lidera el desarrollo de contenidos en España y aporta así su conocimiento y pasión por reinventar la manera en la que narramos historias. Nacido en Madrid, ha desarrollado su trabajo entre Canadá y España. Tras recibir una beca de posgrado internacional, desarrolla su actividad profesional en empresas líderes de la industria multimedia compaginándola con una fuerte vocación por la docencia en el ámbito del diseño experiencial.

Karla Frechilla. Artista



Karla, pone pasión en todo lo que hace, siempre con una mirada personal, fresca y diferente. Desde el 2010 realiza un espectáculo de pintura en directo muy característico y personal. Plasma en sus obras lo que las palabras, la música y el entorno la inspiran, no siendo una transcripción literal sino la representación de su propia experiencia. La obra se crea en el aire, suspendida, de la nada sobre un

metacrilato transparente casi imperceptible desde el público. La artista se sumerge en la creación y va desapareciendo poco a poco detrás de las líneas de color y los trazos rítmicos de los pinceles, para cederle todo el protagonismo a la obra, y solo la obra. Parece lógico el paso de la creación de obras plásticas en VR. Karla ha querido dar un paso más, realizando su espectáculo de pintura en directo, pero sin límites físicos, aprovechando las tres dimensiones, herramientas y gama de colores, que le proporciona la realidad virtual. Un espectáculo que se complementa y complementa estrechamente con la música, también realizada en directo en VR. Con cada pincelada y cada mancha de color Karla provoca un ambiente mágico que despierta todos los sentidos, inquieta y emociona. El público siente cada latido de la artista y acompaña cada movimiento de sus manos. Se genera un vínculo muy especial entre la artista, la obra y su público, todo es uno de pronto. Ha participado con su pintura en directo en la Thinking Party para la Fundación Telefónica, en TEDx Valladolid, el día de la Provincia en el Teatro Zorrilla junto a Luis Alberto de Cuenca y ha compartido escenario y aplausos con grupos musicales de distintos estilos como Onna Project, Rebeca Jiménez, Mastretta, Juan Zelada, the oil on Canvas, Yoel Mark, Tat Satie etc. Además de ilustrar actuaciones de baile, charlas, presentaciones etc. Karla ha expuesto de forma individual y colectiva en numerosas galerías de arte, ferias y bienales, tanto dentro como fuera de nuestras fronteras en España, Florencia Borzano, Nueva York, Suiza, Amsterdam, Marruecos etc. Y el formato sobre el que pintar siempre ha sido un reto, creando obras de gran formato como el botijo pintado de 5 metros para la Expo Zaragoza. Ha sido premiada y seleccionada por su obra, que realiza desde los 15 años.

Damián Acero. Música



Empieza su formación clásica en el conservatorio a los 7 años estudiando violín, lenguaje musical y armonía. Más adelante, toma contacto con el rock y el blues, estudiando guitarra eléctrica y armonía moderna con diversos maestros y complementando su formación con la guitarra clásica en el conservatorio. Forma parte de bandas diversas, tocando más de 150 conciertos, algunos en eventos para Red Bull, Microsoft o San Silvestre Madrileña. Maestro en Educación Musical, desarrolla la docencia en el Colegio Claret de Madrid desde 2009.