

CURRICULUM VITAE

Nombre y Apellidos	Francisco Eusebio Pino Sáez
Fecha de Nacimiento	27 de enero de 1976
Cédula de Identidad	13.064.219-5
Estado Civil	Casado
Situación Militar	Al día
Domicilio Particular	Millahue #81 Villa Santa María de Maipú Santiago
Nacionalidad	Chileno
Teléfono	Celular +56 9 4410 9734
E-Mail	fcopinos@soulbattery.com / evilspout@gmail.com / francisco.pino@utem.cl / francisco.pino@muviron.com
LinkedIn	https://www.linkedin.com/in/franciscopino/
Orcid	https://orcid.org/0000-0002-5237-7008

HISTORIAL ACADÉMICO

<p>Marzo 2024</p> 	<p>Magíster en DIDÁCTICAS CONTEMPORÁNEAS DE LAS ARTES VISUALES en la UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN (UMCE). La calificación final fue de 6.6 ponderado y su proyecto de tesis fue la investigación “La producción de historietas como dispositivo para la generación de pensamiento sensible y formación ciudadana entre agentes sociales y políticos”. Certificado de grado de Magíster en Didácticas Contemporáneas de las Artes Visuales.</p>
<p>Julio 2019</p> 	<p>Diplomado en Docencia Universitaria con nota 6,6. El Diploma impartido por la Unidad de Mejoramiento Docente (UMD) de la UTEM, dependiente de la Vicerrectoría Académica está orientado al desarrollo de habilidades pedagógico-didácticas por parte de las y los docentes y estructurado desde una perspectiva marcadamente práctica que busca la transferencia al aula de dichas habilidades. Diplomado en Docencia Universitaria</p>
<p>Marzo 2006.</p> 	<p>Licenciado en Diseño con nota siete (7.0) en su Tesis “Videojuegos: Definición, Retrospectiva, Tipología y Análisis Conceptual y Formal del Software Lúdico” en la Escuela de Diseño de la Universidad Tecnológica Metropolitana (UTEM). Titulado como Diseñador con mención en Comunicación Visual con nota siete (7.0) en su Proyecto de Título “Videojuego Morbus Arcanus, Software Lúdico del Tipo Aventura Gráfica” en la Escuela de Diseño de la Universidad Tecnológica Metropolitana (UTEM). Diplomas Título y Licenciatura Proyecto Morbus Arcanus Videos Morbus Arcanus Youtube / Vimeo</p>

MANEJO DE SOFTWARE

Microsoft	Microsoft Office 365
	Microsoft Project 365
Adobe Suite CC 2023	Adobe Photoshop CC 2025
	Adobe Illustrator CC 2025
	Adobe InDesign CC 2025
	Adobe Lightroom CC 2025
	Adobe After Effects CC 2025
	Adobe Media Encoder CC 2025
	Adobe Media Encoder 2025
	Adobe Character Animator CC 2025
	Adobe Animate CC 2025
	Adobe Dreamweaver CC 2025
	Adobe Audition CC 2025
	Adobe Acrobat DC 2025
	Adobe Substance 3D Painter CC 2025
Autodesk	Autodesk 3ds Max 2025
Epic Games	Unreal Engine 4 y Unreal Engine 5 (VRI, Simulador 3D y Videojuegos)
Unity Technologies	Unity Engine (VRI, Simulador 3D y Videojuegos)

EXPERIENCIA PROFESIONAL

<p>Agosto de 2023 hasta enero de 2025</p> 	<p>Encargado de Dirección de arte y tecnología en la creación de material audiovisual para el Ministerio de Obras Públicas del Gobierno de Chile (MOP). El equipo de diseño audiovisual se conforma junto a Hugo González de Muviron SpA.</p>
<p>Julio a noviembre de 2023</p> 	<p>Diseñador de proyecto editorial y coeditor de contenidos para el libro "Una huella visual de nuestro barrio" que hace la recopilación de la memoria viva de la población Vivaceta Norte Sur - Los Nidos en formato de libro de ensayos fotográficos. https://editorialusach.cl/producto/una-huella-visual-de-nuestro-barrio/</p>
<p>Octubre de 2022 a octubre de 2023</p> 	<p>Diseñador de experiencia de realidad virtual, contenidos audiovisuales y página web interactiva para el proyecto "Recorrido patrimonial inclusivo de la provincia de Los Andes". Este proyecto fue ganador en el Concurso del Fondo de Cultura 2021-2023. El equipo de diseño e interactividad se conformó por Hugo González y Catalina Tonacca de Muviron SpA. https://www.youtube.com/channel/UCdIY8bIGNhoUsYDKY6S9rHQ</p>

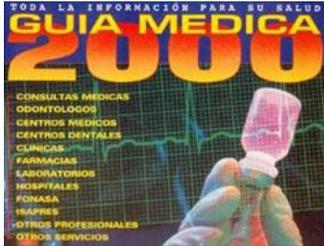
<p>Mayo de 2022 a julio de 2023</p> 	<p>Diseñador de experiencia de realidad virtual y página web interactiva para el proyecto de Rescate Patrimonial Virtual población Vivaceta norte- sur. Los nidos. Este proyecto fue ganador en el Concurso del Fondo 6% del Gobierno Regional Metropolitano de Santiago 2022-2023. El equipo de diseño e interactividad se conformó por Hugo González y Catalina Tonacca de Muviron SpA.</p> <p>https://www.zonatipicapv.cl/hitos-patrimoniales-de-la-poblacion-vivaceta-norte-sur-los-nidos/</p>
<p>Noviembre a diciembre de 2022</p> 	<p>Profesor del Taller de Fotografía para el Proyecto Rescate Patrimonial Virtual Población Vivaceta Norte y Sur – Los Nidos.</p> <p>https://youtu.be/t2-UdZTae6E</p>
<p>Agosto de 2022 hasta diciembre de 2022</p> 	<p>Dicta cátedra para la asignatura TALLER DE PROYECTOS AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA V de la Carrera de Comunicación Digital y Multimedia del Convenio Universidad del Pacífico y Universidad Tecnológica Metropolitana (UPA / UTEM).</p>
<p>Junio de 2022 hasta la actualidad</p> 	<p>Director de Proyecto de Videojuego “Space Dogo” y Representante legal de MUVIRON SPA ganador del Fondo Audiovisual / Fortalecimiento de Proyectos Audiovisuales 2022 / Fortalecimiento de proyectos audiovisuales de videojuegos.</p> <p>https://blog.soulbattery.com/archives/1877</p>
<p>Diciembre de 2020 hasta marzo de 2021</p> 	<p>Programador en HTML5 / Canvas y Java Script para la actualización de 2 autoinstruccionales (Consultores y Agricultores) sobre la Ley N°18.450 de Riego y Drenaje, de la Comisión Nacional de Riego (CNR) Ministerio de Agricultura y Energía. Proyecto realizado con Gabriela Millape para la productora Centro de Comunicación Audiovisual (Video Sur).</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=KRez6zvSvyU</p>
<p>Agosto de 2020 hasta la actualidad.</p> 	<p>CEO, Fundador y director de Proyectos en MUVIRON SPA. Desempeña en cargo de director de proyectos enfocados al rescate patrimonial, museología / museografía y experiencias virtuales educativas.</p> <p>http://muviron.com/</p>
<p>Mayo de 2020 hasta noviembre de 2020</p> 	<p>Dicta cátedra para la asignatura TALLER DE DISEÑO Y VIDEO JUEGOS II de la Carrera de Animación Digital y Diseño de Videojuegos del Convenio Universidad del Pacífico y Universidad Tecnológica Metropolitana (UPA / UTEM).</p>

<p>Marzo de 2020 hasta agosto de 2021</p> 	<p>Coordinador UTEM en Departamento de Estrategias Digitales del MNHN.</p>
<p>Agosto de 2019 hasta enero de 2020</p> 	<p>Diseñador de experiencia de Realidad Virtual Patrimonial del Salón de Honor de la Universidad Tecnológica Metropolitana UTEM en plataforma Unreal Engine 4 y HTC Vive Pro. https://youtu.be/cnVhMO-8LVU https://vrac.utem.cl/utem-incorpora-realidad-virtual-inmersiva-a-sus-procesos-formativos/ https://reko.utem.cl/portal/novedades/2019-09/utem-incorpora-realidad-virtual-inmersiva-a-sus-procesos-formativos/</p>
<p>Junio de 2015 hasta la actualidad</p> 	<p>Director, Fundador y Mentor en Proyectos de Videojuego en Gamedes Chile. Esta agrupación de carácter académico se encarga de guiar a estudiantes interesados en crear proyectos de videojuegos para taller, asignaturas afines, tesis y título que tengan relación con Multimedia avanzadas, específicamente Software Lúdico del tipo Videojuego 2d y 3d. http://www.gamedeschile.com/</p>
<p>Abril de 2017 hasta mayo de 2018</p> 	<p>Responsable de Proyecto del Cortometraje animado "Voz de Trompeta" ganador del Fondo de Cultura / Fondo Audiovisual / Línea de producción Audiovisual año 2017. https://www.soulbattery.com/fcopinos_archivos/VOZ%20DE%20TROMPETA%20417501%20FUP.pdf https://www.instagram.com/p/CDtqjRhJDUB/?hl=es-la</p>
<p>Agosto de 2014 hasta julio 2017</p> 	<p>Coach en Proyecto El Despertar del Errante</p>
<p>Marzo de 2007 hasta la actualidad</p> 	<p>Académico en la Escuela de Diseño de la Universidad Tecnológica Metropolitana con los cargos de Profesor Titular de la carrera de Diseño en Comunicación Visual en las asignaturas de Expresión Animada 1 y 2, Grafimática 1 y 2 y del electivo Diseño de Videojuegos y Simuladores de Realidad Virtual (anteriormente Taller III, IV, V y VI). https://diseno.utem.cl/ https://www.instagram.com/grafim12/ https://www.instagram.com/expanimus/</p>

<p>Marzo de 2013 hasta febrero de 2016</p> 	<p>Coach en Proyecto Origen Hain.</p>
<p>Marzo de 2014 hasta junio de 2015</p> 	<p>Web Máster en Movimiento por la Defensa de la Patagonia.</p>
<p>Abril de 2013 hasta enero de 2014</p> 	<p>Asesor Creativo y Webmaster en Diseño y Desarrollo Videojuego Proyec. al Medio Externo (P.M.E) Pontificia Universidad Católica de Chile</p>
<p>Febrero de 2013 hasta agosto de 2014</p> 	<p>Game Designer y Diseñador Audiovisual en Proyecto de Videojuego Shoot 'em up "RobSYBot Space Clash"</p>
<p>Diciembre de 2012 hasta marzo de 2018</p> 	<p>Diseñador Audiovisual y Web máster Criminalística SAV Forense</p>
<p>Mayo de 2012 hasta la actualidad</p> 	<p>Director de Juego (Lead Proyect y Senior Game Designer) en proyecto de videojuego horror zombie "hack and slash" 2D plataformero Zombi Rockstar</p> <p>Web oficial Zombi Rockstar</p>

<p>Octubre de 2012 hasta marzo de 2018</p> 	<p>Web Máster en Museo Virtual de la Guerra del Pacífico.</p>
<p>Septiembre de 2012 hasta noviembre de 2013</p> 	<p>Mentor y Diseñador Gráfico en el proyecto "The Recovery" de Warkanlock Studios Argentina</p>
<p>Abril de 2012 hasta julio 2012</p> 	<p>Asesor en Diseño de Simuladores 3D en UDK (Unreal Engine 3) para capacitación de Actividades Industriales y Transporte JHG Ingeniería Ltda.</p>
<p>Marzo de 2011 hasta noviembre de 2011</p> 	<p>Diseñador Multimedia y Programador en AS2/AS3 en Proyecto de Libro Interactivo STGO80'</p>
<p>Octubre de 2011 hasta la actualidad</p> 	<p>Director de Juego y Diseñador de Juego (Lead Project y Senior Game Designer) en Proyecto Videojuego Juego de Rol Literario AudioVisual para Web "Zhile" en SoulBattery.</p> <p>Videojuego 2D Zhile Zhooter Proyecto Zhile, Apocalipsis Santiago...</p>
<p>Agosto de 2011 hasta enero 2012</p> 	<p>Docente de la asignatura Game Prototyping y la asignatura Interfaz de Usuario en UDK Scaleform en el Diplomado de Videojuegos y Curso de Unreal Engine 3 en Academia MacPc Crossmedia Training Center.</p>
<p>Marzo de 2010 hasta la actualidad</p> 	<p>Director de Juego Patrimonial (Lead Project y Senior Game Designer) en Proyecto de Videojuego 3D Bélico "Crónicas de Combate: La Guerra del Pacífico" en versión singleplayer y multiplayer.</p> <p>http://www.cronicasdecombate.com/</p>

<p>Mayo de 2008 hasta la actualidad</p> 	<p>CEO, Fundador y director de Proyectos en SoulBattery Senior Game Designer (director de Proyectos de Videojuego). Encargado de dirección de proyectos, diseño de videojuegos, gestión e iniciación de producción en metodología scrum y área documental/audiovisual.</p> <p>http://www.soulbattery.com/</p>
<p>Mayo de 2008 hasta octubre de 2009</p> 	<p>Lead Project y Senior Game Designer Proyecto Videojuego TPES "Brutal Armor" en versión multiplayer.</p> <p>Proyecto Brutal Armor Videos Brutal Armor</p>
<p>Marzo de 2008 hasta agosto de 2009</p> 	<p>Profesor de la asignatura Taller Central 1, Taller Central 2, Guión 1 y Taller de Diseño Aplicado de la Carrera Diseño de Videojuegos en la Escuela de Diseño y Multimedia del Instituto Arcos.</p> <p>Proyectos 2008 Diseño de Videojuegos (SS) Inst. ARCOS Proyectos 2009 Diseño de Videojuegos (PS) Inst. ARCOS</p>
<p>Marzo de 2007 a septiembre de 2008</p> 	<p>Profesor de la Asignatura Electiva "Multimedia Interactiva Aplicada a Videojuego del tipo Aventura Gráfica" (Diseño de Videojuegos) del régimen Diurno, en la Escuela de Diseño de la Universidad Tecnológica Metropolitana (UTEM).</p> <p>Proyectos 2007 Videojuego Comunicación Visual (SS) UTEM Proyectos 2008 Videojuego Comunicación Visual (PS) UTEM</p>
<p>Abril a diciembre 2004</p> 	<p>Voluntariado con el rol de Profesor de Ilustración y Comic del Programa Integrarte de Fundación América. Finalizó su primer Taller de Comic con la publicación impresa y web de la Revista "Cromix", el día 4 de septiembre de 2004. Su segundo último Taller comenzó el 11 de septiembre de 2004 y finalizó en diciembre del mismo año.</p> <p>Revista CROMIX</p>
<p>Marzo a noviembre 2003</p> 	<p>Voluntariado con el rol de Profesor de Ilustración y Comic en la Corporación Create, desempeñándose como Profesor del Taller de Cómic en el Colegio Marcela Paz de Recoleta. Finalizó el Taller de Comic con la publicación impresa y web de la Revista "Complot", en noviembre de 2003.</p> <p>Revista COMPLIT</p>

<p>Agosto 2002 a enero 2003</p> 	<p>Encargado de Diseño Gráfico y Multimedia del Proyecto Videojuego en Red Vía Internet “Pirata Jo”, realizado por la empresa Redcrea – Kibernum.</p>
<p>Abril 2000</p> 	<p>Diseñador Ayudante en Productora Hispanoamericana. Desempeñó labores de publicidad y diagramación de avisos en la publicación Guía Médica 2000.</p>
<p>Septiembre 1996</p> 	<p>Trabajó como ilustrador y entintador junto otros artistas nacionales y bajo la tutela y dirección del dibujante de historietas y guionista chileno Máximo Carvajal en la versión de cómic de la Obra “Cagliostro” de Vicente Huidobro. Actividad desarrollada por Talleres Balmaceda 1215.</p>

PREMIOS

<p>Noviembre de 2024</p> 	<p>FIC Santiago, noviembre de 2024. Ganador en la categoría mejor fanzine 2023 con la revista “La Asamblea del Cómic Constituyente, El Arte nos transforma y nos libera” dirigida por Francisco Pino Sáez junto al colectivo artístico Revolt. Link al Post https://revoltcomic.com/index.php/2025/01/02/la-asamblea-del-comic-constituyente-gana-en-la-categoria-mejor-fanzine-2023-en-los-fic-2024/</p>
<p>Septiembre de 2023</p> 	<p>FIC Santiago, septiembre de 2023. Ganador en la categoría mejor fanzine 2022 con la revista “La Asamblea del Cómic Constituyente, El Voto se PIENSA” dirigida por Francisco Pino Sáez junto al colectivo artístico Revolt. https://revoltcomic.com/index.php/2023/10/01/la-asamblea-del-comic-constituyente-gana-como-mejor-fanzine-2022-en-los-fic-2023/</p>

ENTREVISTAS Y PUBLICACIONES

<p>Enero de 2025</p>	<p>Publica su tesis de magíster “ La producción de historietas como dispositivo para la generación de pensamiento sensible y formación ciudadana entre agentes sociales y políticos “ en la plataforma Obra Gruesa, que es un Centro de Documentación del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile, desarrollado por el</p>
----------------------	---

	<p>Departamento de Educación y Formación en Artes y Cultura, que alberga información y documentación pública generada por sus distintos programas, además de material académico y teórico desarrollado y compartido por instituciones públicas y privadas, y por personas de la sociedad civil relacionadas con el ámbito del arte y la educación.</p> <p>https://obra-gruesa.cultura.gob.cl/documento-tesis/la-produccion-de-historietas-para/</p>
<p>Noticias UTEM – mayo 2024</p> 	<p>Entrevistado por Periodismo UTEM respecto al proyecto PORTAL MUSEO VIRTUAL levantado por MUVIRON SPA y estudiantes de UTEM</p> <p>https://noticias.utem.cl/2024/05/10/conoce-el-proyecto-utem-que-invita-a-un-dinamico-museo-virtual/</p>
<p>El Mostrador octubre 2023</p> 	<p>Entrevistado por el grupo periodístico El Mostrador en referencia a su exposición “La Asamblea del Cómic Constituyente” junto al Colectivo artístico REVOLT, evento realizado en la Galería Nemesio Antúnez de la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación (UMCE).</p> <p>Link a publicación</p>
<p>Abril de 2023</p> <p>Diseño y desarrollo: Pasos claves en la industria de juegos. Por Francisco Pino Sáez, académico de la Escuela de Diseño UTEM</p> 	<p>Diseño y desarrollo: Pasos claves en la industria de juegos. Por Francisco Pino Sáez, académico de la Escuela de Diseño UTEM</p> <p>https://g5noticias.cl/2023/04/27/disen-y-desarrollo-pasos-claves-en-la-industria-de-juegos-por-francisco-pino-saez-academico-de-la-escuela-de-diseno-utem/</p>
<p>Revista TRILOGÍA: Ciencia, Tecnología y Sociedad / UTEM Abril de 2022</p> 	<p>Se publica su ensayo “Las arpilleristas, su rol en la justicia social y su proyección en la educación artística” en Revista TRILOGÍA: Ciencia, Tecnología y Sociedad volumen 37, Número 48 y web Dialnet.</p> <p>https://sitios.vtte.utem.cl/trilogia/wp-content/uploads/sites/9/2023/04/Trilogia-2022-2-arpilleristas-Pino.pdf</p> <p>https://trilogia.utem.cl/ediciones/volumen-37-no-48/</p> <p>https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8963627</p>
<p>Escuela de Diseño UTEM WEB diciembre de 2020</p> 	<p>Exposición Virtual publicada en la web oficial de la Escuela de Diseño UTEM “Recorrido virtual en el 50 aniversario de la Escuela de Diseño Utem”</p> <p>https://diseno.utem.cl/rv50/</p>
<p>Noticias UTEM agosto 2020</p>	<p>Entrevistado por Noticias UTEM para la nota “Aprendizaje sustentable e interactivo gracias a las Experiencias Virtuales Online”</p>



<https://noticias.utem.cl/2020/08/21/aprendizaje-sustentable-e-interactivo-gracias-a-las-experiencias-virtuales-online/>

Noviembre de 2019



Libro "Experiencias de innovación pedagógica 2019 UTEM"
Publica parte de su trabajo en innovación pedagógica asociado a metodología de aula invertida y aprendizaje basado en proyectos para asignatura de diseño de videojuegos y simuladores de realidad virtual (Pag.38).

https://www.soulbattery.com/fcopinos_archivos/Anexo%20N%C2%B041_Libro%20de%20experiencias%20de%20innovaci%C3%B3n%20pedag%C3%B3gica%20UTEM%202019.pdf



<https://www.gamedeschile.com/index.php/2020/09/03/innovacion-pedagogica-en-la-ensenanza-de-diseno-de-experiencias-virtuales-interactivas/>

Noticias UTEM junio 2019



Entrevistado para Noticias UTEM

Estudiantes de Diseño Industrial realizaron creativos juegos de tablero

<https://noticias.utem.cl/2019/06/05/estudiantes-de-diseno-industrial-realizaron-creativos-juegos-de-tablero/>

Revista Channel News agosto 2019



Publica en la revista Channel News su artículo "Realidad Virtual: Un refresh a la interacción del conocimiento constructivista"

https://noticias.utem.cl/wp-content/uploads/2019/08/Francisco_Pino-RevistaChannelNews21-08.jpg

Radio PAWA julio 2019



Entrevistado en el programa [Ciudadano Literario](#), con el tema de Video Juegos que son adaptaciones de novelas con una empresa nacional de video juegos [SoulBattery](#) en [Radio PAWA](#)

<https://www.facebook.com/radiopawa/videos/vb.1498986516903212/2084754221818377/?type=2&theater>

Utem Comunicaciones junio de 2019



Publica en prensa digital su artículo "Gamers de la Tercera Edad"

<https://www.elmostrador.cl/agenda-pais/2019/06/24/gamers-de-la-tercera-edad/>

https://noticias.utem.cl/wp-content/uploads/2019/06/Francisco_Pino-LaDiscusion15-06.jpg

https://noticias.utem.cl/wp-content/uploads/2019/06/Francisco_Pino-ElRancaguino15-06.jpg

https://noticias.utem.cl/wp-content/uploads/2019/06/Francisco_Pino-ElCentro17-06.jpg

<http://www.diarioelcentro.cl/cartas-al-director/gamers-de-la-tercera-edad>

<p>Utem Comunicaciones mayo de 2019</p> <p>8 el PINGUINO lunes 20 de mayo de 2019, Punta Arenas</p> <p>CARTAS AL DIRECTOR ENVIAR A: director@epinguino.com, editor@epinguino.com</p> <p>MUSEO VIRTUAL Y SU APORTE A LA CULTURIZACIÓN ONLINE</p> <p>Señor Director:</p> <p>Como es una experiencia que alina al espectador en el rol del individuo con un nivel de control de entorno digital que le otorga, analiza y controla en función del aprendizaje. Toda la estrategia museológica se basa en la planificación de la muestra, permitiendo el flujo que en general, que fluye por un relato con múltiples recorridos audiovisuales o interactivos tangibles y que permite el acercamiento de manera significativa de la mano con la experiencia de ser parte en actividades que le genera espacios que trascienden en su estructura.</p> <p>De esta manera se refiere que los museos han sido beneficiarios de crecimiento desde sus orígenes y han evolucionado en función de la profundidad de la experiencia inmersiva y las tecnologías aplicadas en su producción y performance. En este, los museos nuevos de los tiempos se nutren y se nutren de los datos, utilizando actividades que fomentan el aprendizaje en función de la observación, lectura, interacción y exploración de los datos.</p> <p>Las nuevas tecnologías actuales han sido un aporte considerable en el crecimiento del museo de la experiencia, tanto en la virtualización de la muestra como en el grado de interacción entre usuario activo y contenido de la muestra propiamente tal. De esta manera se muestran las virtuales en los museos tradicionales, pero se difunden en los museos digitales en línea en los museos virtuales asociados a tecnologías de realidad virtual, haciendo más tangible el uso del análisis inmersivo, el estudio de la historia y la muestra a través de la realidad virtual.</p> <p>El propósito de seguir en las experiencias de museos tecnológicos en Chile, Fortaleciendo la presencia en los museos de la tecnología móvil y la realidad virtual, como un medio de comunicación y conocimiento coherente con la necesidad de acercamiento a la población mediante el uso de recursos tecnológicos y la profundización en medios digitales.</p> <p>Francisco Pino Académico de la Escuela de Diseño en Comunicación Visual UTEM</p>	<p>Publica en prensa digital su artículo “El museo virtual y su aporte a la culturización online”</p> <p>https://noticias.utem.cl/wp-content/uploads/2019/05/Francisco_P%C3%AFno-DiarioAysen30-05.jpg</p> <p>https://noticias.utem.cl/wp-content/uploads/2019/05/Francisco_Pino-ElPinguino20-05.jpg</p> <p>http://zetabite.com/2019/05/15/el-museo-virtual-y-su-aporte-a-la-culturizacion-online/</p> <p>https://noticias.utem.cl/wp-content/uploads/2019/05/Francisco_Pino-DiariodeAtacama15-05.jpg</p> <p>https://noticias.utem.cl/wp-content/uploads/2019/05/Francisco_Pino-EstrellaConce15-05.jpg</p>
<p>Noticias UTEM diciembre de 2018</p> 	<p>Entrevistado por Noticias UTEM respecto a su desempeño como organizador del evento 1er Encuentro: Diseño de Videojuegos y Animación.</p> <p>https://noticias.utem.cl/2018/12/07/utem-realizo-el-1er-encuentro-diseno-de-videojuegos-y-animacion/</p>
<p>Las últimas Noticias – octubre de 2018</p> 	<p>Entrevistado para LUN y Nexnews sobre el videojuego Fortnite de Epic Games y el impacto en el mercado en relación con su sistema multiplataforma tecnológica.</p> <p>http://portal.nexnews.cl/showN?valor=UDE1NzA0NTc0Wjg0NTgwNjk4MzY3ODI3MzZg0NjU0NTQ5NTY1NjU3NTU1NjU3NTM0NTY2NzEONTQ4QjQ0NDQ0NDQ0NDQ0NDQ</p> <p>https://noticias.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/Francisco_Pino-LUN11-10.jpg</p>
<p>TVN Programa Conecta2 Septiembre de 2018</p> 	<p>Entrevistado en TVN señal internacional en el programa Conecta2 sobre el tema del videojuego y su repercusión social y tecnológica.</p> <p>https://youtu.be/EyqnkE59t74</p> <p>http://www.tvchile.cl/destacados/conecta2-2471086</p> <p>https://noticias.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/Francisco_Pino-Conectados13-09.mp4</p>
<p>Utem Comunicaciones – septiembre de 2018.</p>	<p>Entrevistado para vicerrectoría académica en UTEM.</p> <p>https://vac.utem.cl/profesores-sobre-el-diploma-en-docencia-universitaria-es-un-curso-que-todos-deberiamos-pasar/</p>
<p>Utem Comunicaciones – agosto de 2018.</p>	<p>Publica en prensa digital su artículo “Realidad Virtual y su aporte a la educación”</p> <p>https://noticias.utem.cl/wp-content/uploads/2018/08/Francisco_Pino-EstrellaConce24-08.jpg</p>

<p>El Mercurio – miércoles 15 de agosto de 2018</p> <p><small>Noticia que debiera haber sido destacada:</small></p> <p>Las videojadoras resienten la discriminación y hostigamiento que sufren en el mundo virtual</p> 	<p>Entrevistado para Vida, Ciencia y Tecnología de El Mercurio respecto al tema “Discriminación y hostigamiento a video jugadoras en servidores multiplayer”.</p> <p>http://impresa.elmercurio.com/Pages/NewsDetail.aspx?dt=15-08-2018%200:00:00&PaginaId=13&BodyId=1</p>
<p>Entrevista en Radio Bio-Bio de Valparaíso. Columna en Radio El Centro. Pyme Emol. Agosto 2018.</p>	<p>Entrevistado en radio Bio-Bio de Valparaíso sobre el tema de uno de nuevas tecnologías en el aula, puntualmente la posibilidad de plataformas como la realidad virtual en el apoyo a la docencia.</p> <p>https://noticias.utem.cl/2018/08/09/realidad-virtual-como-apoyo-a-la-educacion-significativa/ https://noticias.utem.cl/wp-content/uploads/2018/08/Francisco_Pino-RadioBioBioValpo05-08.mp3 https://noticias.utem.cl/wp-content/uploads/2018/08/Francisco_Pino-DiarioElCentro07-08.jpg https://pyme.emol.com/12473/opinion-la-realidad-virtual/</p>
<p>Mención en proyecto de Intervención Arquigráfica de Señalética en Escuela de Diseño UTEM, noviembre de 2017.</p>	<p>Estudiantes de Diseño en Comunicación Visual instalaron señaléticas guía en las dependencias de Campus Central UTEM.</p> <p>https://noticias.utem.cl/2017/11/16/estudiantes-diseno-comunicacion-visual-instalaron-senaleticas-guia-las-dependencias-campus-central/</p>
<p>La Gaceta UTEM, Agosto 2017.</p>	<p>Artículo sobre Francisco Pino Sáez y SoulBattery en el rol del Diseño en Comunicación Visual y la vida universitaria en la Escuela de Diseño UTEM.</p> <p>https://issuu.com/francojonashernandez/docs/gaceta4</p>
<p>La Hora</p> 	<p>Entrevistado por el diario La Hora con la nota “El mundo de los videojuegos puede convertirse en un trabajo” (pags. 23 y 24)</p> <p>http://lahora.pressreader.com/la-hora/20161025</p>
<p>LUN</p> <p><small>En “Crónicas de combate” el usuario se puede vestir de soldado chileno, peruano o boliviano</small></p> <p>Videojuego recrea la Guerra del Pacífico</p> 	<p>Entrevistado por Las Últimas Noticias. Habló del proyecto “Crónicas de Combate: La Guerra del Pacífico” y su realización en SoulBattery.</p> <p>http://www.lun.com/Pages/NewsDetail.aspx?dt=2015-08-20&PaginaId=10&bodyid=0</p>
<p>Mención en proyecto de Vinculación UTEM noviembre de 2015</p>	<p>Estudiantes de las carreras de Diseño en Comunicación Visual y de Diseño Industrial exhibieron una serie de proyectos enmarcados en la propuesta ‘Diseño Mirando el Sur’ entre el lunes 16 y el martes 17 de noviembre en el vestíbulo de Campus Área Central.</p> <p>https://noticias.utem.cl/2015/11/27/estudiantes-diseno-exhiben-proyectos-buscan-aportar-la-oferta-turistica-del-sur-chile/</p>

<p>Festigame agosto 2015</p> 	<p>Cuatro días de entretenidas y diversas actividades ofreció la Universidad Tecnológica Metropolitana en el evento de cultura gamer más grande de Chile. https://noticias.utem.cl/2015/08/20/segundo-ano-consecutivo-la-utem-participa-festigame/</p>
<p>Radio 40 Principales</p> 	<p>Entrevistado por la radio "40 Principales" en Festigame 2015. Habló del proyecto "Crónicas de Combate: La Guerra del Pacífico" y su realización en SoulBattery.</p>
<p>CNN Chile</p> 	<p>Entrevistado por CNN Chile en Festigame 2015. Habló del proyecto "Crónicas de Combate: La Guerra del Pacífico" y su realización en SoulBattery.</p>
<p>La Hora</p> <p>Hordas de hambrientos zombies atacan Chile</p>  <p>Imagine un montón de engendros hambrientos vitrineando cerebros por Providencia. La escena se prepara en los estudios de RolBattery, productora nacional de videojuegos que pretende que los come cerebros ataquen vía web a Chile. El juego "Zhile" y según su creador, Francisco Pino, se trata de un holocausto zombie atacando el país.</p>	<p>Entrevistado para la nota "Jóvenes crearon un Santiago virtual lleno de zombis" http://www.lahora.cl/2011/10/17/01/noticias/pais/9-12257-9-jovenes-crearon-un-santiago-virtual-lleno-de-zombis.shtml</p>
<p>LUN</p>	<p>Entrevistado para la nota "¿Se la puede contra los peruanos y bolivianos?" http://www.lun.com/LunMobileIphone//Pages/NewsDetailMobile.aspx?dt=2011-06-26&BodyId=0&PaginaID=6&NewsID=146940&Name=l11&PagNum=1&Return=R&SupplementId=0</p>
<p>La Hora</p>	<p>Entrevistado para la nota "Videojuego chileno revive la Guerra del Pacífico" http://www.lahora.cl/2011/06/20/01/noticias/pais/9-9548-9-videojuego-chileno-revive-la-guerra-del-pacifico.shtml</p>
<p>La Hora</p>	<p>Entrevistado para la nota "Alumnos y egresados buscan levantar a la UTEM" http://www.lahora.cl/2011/06/01/01/noticias/pais/9-9121-9-alumnos-y-egresados-buscan-levantar-a-la-utem.shtml</p>
<p>TVN (Televisión nacional de Chile)</p>	<p>Entrevistado para el reportaje de la carrera Diseño de Videojuegos, Escuela de Diseño y Multimedia, Instituto Profesional Arcos, transmitido en noticiario 24 Horas de TVN el jueves 6 de noviembre de 2008. http://www.youtube.com/watch?v=GSCRy--cA</p>

Canal 13 (Pontificia Universidad Católica de Chile)	Entrevistado para el reportaje de la carrera Diseño de Videojuegos, Escuela de Diseño y Multimedia, Instituto Profesional Arcos emitido por Canal 13, el sábado 8 de noviembre de 2008. http://www.youtube.com/watch?v=90G0B_zKDNg
El Mercurio	Entrevistado para el artículo del día domingo 9 de agosto de 2009, El Mercurio, Artes y Letras, “El Auge de la Cultura de la Consola”. http://diario.elmercurio.cl/detalle/index.asp?id={41a8925e-91a6-4ed1-ac8c-e9c6e25a5918}
El Mercurio	Entrevistado para el artículo del miércoles 26 de noviembre de 2009, El Mercurio, Revista Ya, “Yo quiero ser un Rock Star”. http://diario.elmercurio.cl/detalle/index.asp?id={361fa380-a378-453c-a3f8-235c1df5d922}
La Estrella	Entrevistado para el artículo del lunes 23 de marzo de 2009, La Estrella de Valparaíso, “¡¡Existe carrera para diseñar Videojuegos!!”. http://www.estrellavalpo.cl/prontus4_noticias/site/extra/pdp/pdp.html?sec=22&ts=20090323001115&fp=20090323&pag=3
SoulBattery Blog	Entrevistado para el artículo del lunes 16 de agosto de 2010, SoulBattery Blog, “Videojuegos chilenos cautivan el mercado nacional”. http://wp.me/P120yi-4F

CONFERENCIAS Y CHARLAS

<p>Noviembre de 2024</p> 	<p>Expone su Charla “La historieta como registro patrimonial contranarrativo” en el evento “Gráfica, Ilustración y Cómic” organizado por el Área de vinculación con el medio en docencia de la Universidad Tecnológica Metropolitana UTEM. Compartió escenario con representantes de la Revista TRAUKO y el artista docente Felipe Silva FELVA. Link al post</p>
<p>Julio de 2024</p>  <p>“Afectos, educación y arte: acercamientos a metodologías de educación artística para el manejo de emociones”, con M. Carolina Pino (U. Adolfo Ibáñez), Zulma Sánchez (Centro Integral José María Córdoba I.E.D. Colombia) y Francisco Pino (U. Metropolitana de Ciencias de la Educación).</p>	<p>Expone su tesis de magíster “La Producción de historietas como dispositivo para la generación de pensamiento sensible y formación ciudadana entre agentes sociales y políticos” en la mesa Afectos, educación y arte: acercamientos a metodologías de educación artística para el manejo de emociones en el VI Seminario de Investigaciones en Educación Artística organizado por la Universidad de Chile y la mesa ejecutiva de la SEA 2024. https://uchile.cl/noticias/218578/uch-realiza-vi-seminario-de-investigaciones-sobre-arte-y-educacion https://www.soulbattery.com/fcopinos_archivos/SEA%202024%20-%20Seminario%20de%20Investigaciones%20-%20Certificaci%C3%B3n%20Francisco%20Pino.pdf</p>

Diciembre de 2023



Dicta, junto a Cristóbal Fariña, la charla relacionada con diseño y creación de videojuegos “La curva de aprendizaje en las mecánicas de juego y su relación con la triada del flujo, el ritmo y la poiesis en base a la reglamentación” en el evento “Primeras Jornadas de Lúdica, Cultura y Conocimiento” organizado por la Universidad de Chile.

<https://mac.uchile.cl/wp-content/uploads/2023/12/Programa-Congreso-Ludica-y-Conocimiento.pdf>

Noviembre de 2023



Dicta una charla respecto a su labor como profesor de taller de fotografía y diseñador editorial en el lanzamiento del libro “Una huella visual de nuestro barrio” realizado en el Salón de Honor de la Universidad de Santiago de Chile (USACH).

https://www.instagram.com/p/C0m_KDNuUU9/?hl=es

[Link a noticia](#)

<https://editorialusach.cl/producto/una-huella-visual-de-nuestro-barrio/>

Octubre de 2023



Dicta la charla “Estrategias didácticas aplicadas en el lenguaje digital de proyectos multimedia” en el Seminario “Recorrido patrimonial inclusivo de la provincia de Los Andes”

<https://www.youtube.com/watch?v=FZDRjwQKTvY&t=2513s>

Octubre de 2019



Dictó una charla en la Feria SIAD Santiago 2019 respecto a Procesos de Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

<https://noticias.utem.cl/2019/10/16/utem-en-la-feria-siad-2019-en-estacion-mapochu/>

Marzo de 2018



Dictó una charla respecto a Procesos de Diseño y Desarrollo del Videojuego “Crónicas de Combate: La Guerra del Pacífico” como inducción a alumnos nuevos de la carrera de Diseño de la Escuela de Diseño de la Universidad Tecnológica Metropolitana UTEM.

14 de septiembre de 2017



Dictó una charla en Santiago ACM Siggraph 2017 sobre los procesos de preproducción del cortometraje animado “Voz de Trompeta” junto a Pilar Smoje y David Monarte en representación de Kabum Studios.

24 de noviembre de 2016



Dictó una charla respecto a Procesos de Diseño y Desarrollo de Videojuegos en el evento “Haciendo Escuela” organizado por el colectivo de alumnos “Agrupar Ctrl + G” y Cedis 2016 de la Escuela de Diseño de la Universidad Tecnológica Metropolitana UTEM.

6 a 7 de noviembre de 2015



En EXPO Eva Argentina mostró el demo del videojuego “Crónicas de Combate: La Guerra del Pacífico”, el videojuego full “Zhile Zhoooter” y el demo de videojuego “El Despertar del Errante” y su realización en SoulBattery. Realizó gestiones con Andy Hess, evangelizador de Epic Games (creadores de Unreal Engine 4).

Agosto de 2015



Dictó tres charlas en Festigame 2015 respecto a Procesos de Diseño y Desarrollo de Videojuegos en SoulBattery en conjunto con Gamedes Chile y Gamedev Utem.

Marzo de 2015



Dictó una charla respecto a Procesos de Diseño y Desarrollo de Videojuegos como inducción a alumnos nuevos de la Escuela de Diseño de la Universidad Tecnológica Metropolitana UTEM.

Agosto de 2014



Expuso la charla Taller UTEM "Talentos que emprenden: como vivir de los videojuegos" en la Sala de Conferencias de la Universidad Tecnológica Metropolitana UTEM en Festigame 2014.

Septiembre de 2012.



Dictó una charla en Open D / Diseño para Todos en la cual expuso sobre el tema de Metodología de Diseño y Producción de Videojuegos 3D, utilizando como ejemplo el proyecto “Crónicas de Combate: La Guerra del Pacífico”, del cual es director y diseñador de videojuego.

Mayo de 2001.



Asistió como conferencista al Primer Congreso Nacional del Centro Promotor del Diseño en San Juan, Argentina, representando a la Escuela de Diseño de la Universidad Tecnológica Metropolitana (UTEM) con una comisión de diseñadores capacitados. En el evento dictó una charla sobre las potencialidades de Macromedia en la actividad de Diseño Gráfico y mostró algunos de sus proyectos relacionados con Videojuego 2d y 3d.

EXPOSICIONES

10 al 31 de octubre de 2023



Expone junto al colectivo [Revolt](#) los fanzines “[Asamblea del Cómic Constituyente](#)” en la Galería Nemesio Antúnez de la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación (UMCE).

<https://www.muviron.com/ADCC23/index.htm>

<https://www.umce.cl/index.php/noticias-dir-extension/item/4557-expo-comic-constituyente-umce>

<https://www.elmostrador.cl/cultura/agenda/2023/10/14/muestra-asamblea-del-comic-constituyente/>

15 al 18 de noviembre de 2022



Expone junto al colectivo [Revolt](#) los fanzines “[Asamblea del Cómic Constituyente](#)” en la Sala Ana Cortés del Departamento de Artes Visuales de la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación (UMCE).

<http://www.muviron.com/ADCCUMCE/index.htm>

30 de agosto de 2022 y en exposición permanente



Expone junto al colectivo [Revolt](#) los fanzines “[Asamblea del Cómic Constituyente](#)” en el [Museo del Estallido Social](#).

<https://muviron.com/ADCCOMIC/index.htm>

Mayo de 2019



Expone su recopilación de dos fotografías para la exposición y publicación impresa “Retratos de la memoria 2019, Tradiciones y Oficios Populares” Organizada por el Museo Nacional de Bellas Artes. [Diploma](#).

Agosto de 2018



Expone su fotografía “Danza por la Diversidad en Valparaíso” en la muestra “Yo Fotografí la Diversidad” Organizada por el Museo Nacional de Bellas Artes. [Diploma](#).

Noviembre a diciembre de 2007



Expone el prototipo beta de su proyecto de videojuego horror survivor en 2d “Morbus Arcanus” en el 5to Salón del Diseño Joven 2007 “Proyectos de Título de Diseño ¡PURO FILETE!

<https://blog.soulbattery.com/archives/1541>

<p>Diciembre de 2003</p> 	<p>Expone fotografías con sistema de cámara artesanal estenopeica en la finalización del taller de Fotografía Artesanal impartido por Integrarte.</p>
<p>Julio de 1994</p> 	<p>Expone su comic "La Bomba" en la exposición de la primera temporada del Taller de Comic en el Centro de Servicios Culturales para Jóvenes Balmaceda 1215.</p>

IDIOMAS

<p>Ingles Avanzado.</p>	<p>Manejo en lectura, escritura e idioma Ingles Avanzado.</p>
-------------------------	---

ACTIVIDADES DE ESPECIALIZACIÓN / CURSOS

<p>Segundo semestre de 2024</p> 	<p>Realiza el curso "Gestión socioemocional para la enseñanza en ambientes universitarios 2024" impartido por la Vicerrectoría académica UTEM con un total de 20 horas cronológicas. Constancia.</p>
<p>Segundo semestre de 2024</p> 	<p>Realiza el "Curso Modelo Educativo 2023" impartido por UMD UTEM con un total de 10 horas cronológicas. Diploma.</p>
<p>Primer semestre de 2024</p> 	<p>Realiza el curso "NIVEL ELEMENTAL – Canvas UTEM" impartido por la Dirección de Tecnología Educativa y Aprendizaje Continuo UTEM con un total de 24 horas cronológicas. Diploma.</p>
<p>Primer semestre de 2024</p> 	<p>Realiza el curso "Avanzando hacia un nuevo paradigma de transformación cultural en sustentabilidad en Universidades del Estado" impartido por el Consorcio de Universidades del Estado de Chile (CUECH) con un total de 10 horas cronológicas. Diploma.</p>

<p>Primer semestre de 2024</p>  <p>Este diploma certifica que Francisco Pino Saez Aspirante al título de Ingeniero de Formación de Especialistas Nuevas Miradas sobre Género y Etnicidad <small>Impartido por UAbierta, entre el 2 de julio y el 7 de agosto de 2024, con una duración de 25 horas cronológicas, equivalente a 1 crédito académico y una calificación en porcentaje de 94%.</small></p>	<p>Realiza el curso “Nuevas Miradas sobre Género y Etnicidad” impartido por UAbierta, entre el 2 de julio y el 7 de agosto de 2024, con una duración de 25 horas cronológicas, equivalentes a 1 crédito académico y una calificación en porcentaje de 94%. Diploma.</p>
<p>4 de enero / 15 de marzo de 2018</p>	<p>Cursó el programa de capacitación “Gestión y Mejora Continua de Procesos. Excelencia Operacional basada en Lean Kaizen” impartida por José Miguel Santana Villagra Docente y presidente de la Fundación para la Promoción del Kaizen. Diploma.</p>
<p>15 de diciembre de 2017</p>	<p>Participó en el Taller “El Aprendizaje + Servicio en el contexto de las metodologías activas”, impartido por la Vicerrectoría Académica a través de la Unidad de Mejoramiento Docente de la Universidad Tecnológica Metropolitana UTEM, con 8 horas cronológicas de duración. Diploma.</p>
<p>12 de octubre a 28 de diciembre de 2007</p>	<p>Participó en el “Taller de Diseño y Planificación de Sistemas de Evaluación” en UVIRTUAL, aplicado a estructuración de mallas curriculares en carreras universitarias, con un total de 64 horas y trabajo evaluado vía e-learning y sistema presencial. Diploma.</p>

FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

<p>Práctica Curricular 3 Julio 2002</p>	<p>Realizada en Ingeniería Integral Ltda. (Integra Ltda.) Cumplió labores relacionadas con la propuesta, desarrollo y formalización de Diseño de Videojuegos, Gráfica Digital, Video Digital y Multimedia.</p>
<p>Práctica Curricular 2 marzo 2000</p>	<p>Realizada en Productora Hispanoamericana. Ejecutó trabajos relacionados con Editorial y Gráfica Digital.</p>
<p>Práctica Curricular 1 marzo 1999</p>	<p>Realizada en LOM Ediciones. Ejecutó trabajos relacionados con Editorial y Gráfica Digital.</p>

ACTIVIDADES UNIVERSITARIAS

<p>Marzo 2005 a Julio de 2008.</p>	<p>Profesor Ayudante en el régimen Diurno y Vespertino del Sr. Germán Orellana Erdmann, Profesor de la asignatura de Expresión Animada en la Escuela de Diseño de la Universidad Tecnológica Metropolitana (UTEM).</p>
<p>Agosto 2002 a diciembre 2004.</p>	<p>Ayudante del Sr. Germán Orellana Erdmann, profesor de la asignatura de Cineanimación en la Escuela de Diseño de la Universidad Tecnológica Metropolitana (UTEM).</p>
<p>Agosto a diciembre 2001.</p>	<p>Ayudante de la Asignatura de Fotografía III, Dictado por la Sra. Ximena Bienzobas en la Escuela de Diseño de la Universidad Tecnológica Metropolitana (UTEM).</p>
<p>Marzo a Julio 2001.</p>	<p>Ayudante de la Asignatura de Fotografía II, Dictado por la Sra. Ximena Bienzobas en la Escuela de Diseño de la Universidad Tecnológica Metropolitana (UTEM).</p>

Santiago de Chile, marzo de 2025