

# Sebastian Gonzalez Dixon

Portafolio web en <http://setian.co>

Bogotá, COL ■ (+57) 314 320 2874 ■ [sebastian@setian.co](mailto:sebastian@setian.co)

**Ingeniero Creativo // // // // Productor de medios interactivos // // // // Coder**

- Ingeniero Electrónico (PUJ) y Master en Artes Digitales (Pompeu Fabra) con más de 12 años de experiencia. Diseñador y desarrollador de **Instalaciones interactivas inmersivas**, aplicaciones para móviles y espacios con tecnología para museos, proyectos artísticos y eventos de mercadeo.
- Desarrollador de software en diversos lenguajes de programación. C++, HTML, Javascript, CSS, PHP, Python, iOS Swift y programación creativa en **TouchDesigner**, OF, Pure Data, Max/MSP, Processing and Arduino.
- Amplia experiencia en **motion graphics**, edición de video y producción **musical**.
- Profesor de cátedra universitaria y workshops desde 2007 en las áreas de artes digitales y programación.

## Educación

**UNIVERSIDAD POMPEU FABRA, Barcelona, España**

**Master en Artes Digitales, 12/2009**

Asesor de tesis: PhD. Sergi Jorda (Reactable Systems)

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA, Bogotá, Colombia**

**Ingeniero Electrónico, 4/2006**

Asesor de trabajo de grado: PhD. Eng. Carlos Parra (IEEE)

Enfoques durante la carrera: Análisis y procesamiento de señales, DSP y visión artificial

Graduado con mención de honor al trabajo de grado.

## Exhibiciones destacadas

**Plataforma Festival, Radial System Berlin**, - *"Hybris" Performance inmersivo por La Quinta del Lobo, 2019.*

**Voltaje, Salón de arte y tecnología, Bogotá**. - *"Lumen Club" proyecto de música electrónica y visuales, 2019.*

**Center for Performance Research, Brooklyn, NY** - *"Detached" Performance Interactivo Danza+Música, 2017.*

**Museo Nacional de Colombia, Bogotá** - *"Minería, parques y comunidades" Mapping Interactivo, 2016.*

**ArtBo, Feria internacional de Art, Bogotá** - *"Bouncing Sunset" Instalación interactiva para niños, 2010.*

**Noche de los museos, Barcelona, España** - *"Ona: Body Loops" Instalación Performance interactivo, 2010.*

**Sonar Festival, Barcelona, España** - *"WeAreWaves" Instalación de sonido y cuerpo, 2009.*

## Experiencia profesional

**SETIAN, Bogotá, Colombia** - ESTUDIO DE ELECTRÓNICA, MEDIOS INTERACTIVOS Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL <http://setian.co>

**Director General (Fundador)**, 7/2006 al presente.

**Funciones:** Dirección ejecutiva. Desarrollador de tecnologías interactivas. Producción de contenidos. Dirección artística. Levantamiento de capitales y clientes.

## **Principales logros y proyectos de Setian:**

- **Creación de instalación interactiva, Museo Nacional de Colombia.** Bouncing Sunset (Instalación interactiva) , Presentada en ArtBo, Bogotá 9/2010 to 10/2010.
- **Producción de Video Mapping escenográfico para eventos** entre los cuales se destacan los congresos de los gremios industriales Naturgas, ACP, MEM, Gasnova, AsoEnergía, Analdex entre otros.
- **Desarrollo para obras de arte de Alba Fernanda Triana.** 1. Gamelán Electrónico , 8/2007 (Interfaz para instrumento musical interactivo, ), 2. Partitura Sonora, 6/2011 (Libro Interactivo Musical), 3. Delirious Fields, 6/2019 (Sistema electrónico de péndulos electromagnéticos).
- **Dirección de Medios Digitales de INDEPAZ (ONG Colombiana).** [www.indepaz.org.co](http://www.indepaz.org.co), 6/2006 to present
- **Webmaster y Administrador de marca, Salamandras KPO SAS (Agencia de Comunicaciones y mercadeo).** [www.kpomercadeo.com](http://www.kpomercadeo.com), 10/2009 to present.
- **Webmaster, Analdex - Asociación Nacional de Comercio Exterior, Colombia.** [www.analdex.org](http://www.analdex.org), 10/2015 to present.
- **Desarrollo de página web de Axure Technologies,** <https://axuretechnologies.com>

**OMOTIO SAS, Bogotá, Colombia** - AGENCIA DE MEDIOS INTERACTIVOS Y MERCADEO DIGITAL dedicada a la *creación, diseño y producción de experiencias interactivas únicas para eventos comerciales, museos e instituciones públicas.*  
Visite <http://omotio.com>

**Director de Arte y Tecnología y Representante Legal (Socio Fundador),** 1/2010 al presente.

**Funciones:** Dirección ejecutiva. Desarrollador de las tecnologías base. Dirección artística. Levantamiento de capitales y clientes.

## **Principales logros con Omotio:**

- Liderar el desarrollo y producción de más de 40 proyectos exitosos para clientes como Sony, Dell, Nissan, Pacific Oil and Gas, AstraZeneca, CA Technologies, Colsubsidio y entidades gubernamentales como el Museo Nacional de Colombia, El Centro Distrital De Memoria Paz y Reconciliación.
- Diseñar, desarrollar y dirigir el montaje de varias salas interactivas del parque temático Museo de los Niños de Bogotá.
- Dirigir la producción de más de 300 capítulos animados y 200 recursos multimedia Web como parte de la plataforma pedagógica Sabios, cuyos contenidos llevan al mundo digital los textos escolares de 1ro a 11vo grado de la editorial Libros y Libros.

**CUATIC, Barcelona, España** - AGENCIA DE EXPERIENCIAS Y CAMPAÑAS PUBLICITARIAS INTERACTIVAS

**Desarrollador de Experiencias Interactivas - Creativo,** 6/2009 to 6/2010

**Funciones:** Desarrollar, experiencias y productos interactivos para campañas publicitarias y eventos.

## **Principales logros con Cuatic:**

- Diseñar y desarrollar un catálogo interactivo utilizando la tecnología de Realidad Aumentada, emergente para 2010, basándose en un cubo Rubik como interfaz física, que al ser combinado generaba infinidad de patrones que eran traducidos en productos del catálogo. El producto fue lanzado en el Mobile World Congress en Barcelona, España.

## **Experiencia como profesor y asesor de proyectos**

**HARVESTWORKS, New York, NY, USA.**

**Asesor técnico** (1/2018 a 6/2018)

Como asesor técnico en HarvestWorks, centro de Artes digitales de Nueva York, colaboré en el desarrollo de dos proyectos de Arte Electrónico que hacían parte de la residencia artística del centro.

**Proyectos asesorados:** 1. Software interactivo para la obra de teatro "The Space in Between the Letters" por Eva von Schweinitz y 2. Instalación sonora y electrónica "Untied/United" por Beth Bradfish.

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA, Bogotá, Colombia.**

**Profesor de cátedra** (7/2007 a 6/2008 y 1/2015 a 6/2016)

Como miembro de la Universidad Javeriana fui pionero en 2007 de la enseñanza de Arte y Tecnología para las Artes Escénicas.

**Cursos:** 1. Teatro virtual (07/2007 - 1 Semestre), 2. Cuerpo, acción y visión artificial (01/2008 - 1 Semestre), 3. Cuerpo y nuevos medios (01/2005 - 06/2016 -3 Semestres), 4. Seminario de Escenarios interactivos (05/2008 - 1 mes)

## UNILATINA (IDENTITY - SCHOOL OF DIGITAL ARTS) Bogotá, Colombia.

**Profesor de cátedra** (8/2011 to 12/2014)

En Identity School of Digital Arts, lideré y co-creé el programa de pregrado técnico en Artes Digitales, uno de los primeros de este tipo en Colombia.

**Cursos:** 1. Introducción a las artes digitales (4 semestres), 2. Aplicaciones para móviles (2 semestres), 3. Web Design (2 semestres) 4. Estética digital (4 semestres).

## UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS - Bogotá, Colombia.

**Workshops:** 1. Interactividad para bailarines (11/2012 - 8 horas), 2. Técnicas de Video Mapping (08/2014 - 16 horas)

## UNIVERSIDAD DEL CAUCA - Popayán, Colombia.

**Workshops en Robotomía Design Expo** (11/2007): 1. Arte interactivo y visión artificial (4 horas), 2. experimentación con Visión artificial experiments para instalación de arte y diseño (8 horas).

## Habilidades técnicas

- Programación::** C++, Java, HTML5, Javascript, CSS, PHP, iOS Swift, TouchDesigner, Processing P5, Pure Data, Max/MSP, Flash ActionScript, OpenFrameworks, OpenCV, Arduino, MatLab. Web Servers y plataformas de administración de contenidos como WordPress.
- Diseño visual y de medios::** Adobe's Creative Cloud: After Effects (95%), Audition (95%), Illustrator (95%), Premiere Pro (95%), Photoshop (80%), Indesign (60%). - 3D Software: Maxon Cinema 4D (40%), 3DMax (30%) - Flash (100% - Obsolete). MS Office y Google Docs.
- Música y video en vivo::** Ableton Live, Logic Pro X, Adobe Audition, Resolume Arena, Modul8, Mad Mapper, Analogue Synthesizers.
- Hardware::** Microsoft Kinect, Leap Motion, Nintendo WiiMote, Arduino, PS3 Eye, Myo Sensor, cámaras de visión artificial, controladores MIDI, Mviles, sensores electrónicos.

## Menciones de honor académicas

- Mención de honor por altísima excelencia al trabajo de grado "Sistema de reconocimiento de posturas del cuerpo humano", Pontificia Universidad Javeriana, 2006.
- Excelencia académica escolar, Graduación de Bachiller, Colegio Inglés de Los Andes, Cali Colombia. 2000.

## Publicaciones

- **Artículo** para el "IX Simposio de tratamiento de señales, imágenes y visión artificial", 07/2004, **Título:** "AFINOMÁTICUS 440: Fundamentación y análisis para la implementación de un afinador automático para las seis cuerdas de una guitarra con un sistema de protección por torque máximo", Universidad Nacional de Colombia, Manizales, Colombia.
- **Artículo** para el "XI Simposio de tratamiento de señales, imágenes y visión artificial", 07/2006, **Título:** "Sistema de reconocimiento de posturas del cuerpo humano", Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- **Artículo** para ANDESCON 2006, 11/2006, **Título:** "VITRUVIA: "Interacción hombre-máquina por medio de un sistema de visión artificial", Quito, Ecuador.

## Idiomas

**L1:** Español (Lengua materna)

**L2:** Ingles (TOEFL Puntaje 100/120 - Fecha del examen: 26/08/2006)

Presskit

## **Sebastian Gonzalez Dixon - Setian**

### **Director Setian Studio. Representante legal Omotio S.A.S.**

Ingeniero electrónico, artista de medios interactivos y productor de música electrónica colombiano. A principios de 2006, comienzan a crear entornos inmersivos, tecnologías para artes escénicas e instrumentos musicales electrónicos. Combinando el arte y la tecnología, Sebastian ha desarrollado sistemas de inteligencia artificial para traducir los movimientos corporales en sonidos y visuales algorítmicas. Sus trabajos tanto individuales como colectivos han sido presentados en eventos como Sonar Festival Barcelona, Flussi Festival Nápoles, Merge at CPR Brooklyn NY, Visual Brasil Barcelona, ArtBo Bogotá, Cosmo Caixa Barcelona, el Museo Nacional de Colombia y el Festival Plataforma Berlín entre otros.

Lumen Club es el proyecto sonoro de Sebastian, desde donde produce música electrónica con influencias del Melodic House, el Techno y el Intelligent Dance Music. Para este proyecto se ha desarrollado un software propio de generación algorítmica de visuales audioreactivas que potencian el show en vivo. Se puede escuchar el EP de Lumen Club – Join the Light – en <http://lumenclub.co> o en las principales plataformas de streaming.

Toda la información y portafolio de Sebastian en <http://setian.co>

