



LUIS MANUEL



PORTAFOLIO

RESUMEN CURRICULAR

Creativo disruptivo y estratega de la gestión de proyectos con enfoque en innovación tecnológica y metodologías ágiles.

Con experiencia en torno al desarrollo de imagen institucional integral de organizaciones y eventos culturales y deportivos de nivel regional y nacional.

Distinguido por sobrepasar expectativas implementando tecnologías creativas, potenciando y optimizando recursos gráficos, audiovisuales y tecnológicos sin comprometer los resultados finales en tiempo limitado a través de técnicas multidisciplinarias.

Estudiante de Ingeniería en Gestión Empresarial con enfoque en investigación de imagen pública corporativa.

""Ninguna persona pone su nombre en las innumerables páginas de la historia haciendo solo lo indispensable""

-Luis Manuel

HARD SKILLS

Diseño gráfico

Growth marketing

Gestión de proyectos

Producción audiovisual

SKILL SET



Illustrator



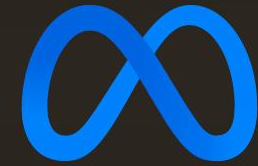
Photoshop



Premiere



Blender 3.5



Meta spark studio

SOFT SKILLS



CONDECORACIONES, PREMIACIONES, CERTIFICACIONES Y PROYECTOS OBTENIDOS

Campeón regional y participante
de concursos estatales de oratoria

3 Diplomados en oratoria por la UPN

Certificación profesional en Gestión de proyectos
en Google

Técnico en diseño industrial

Certificación como Growth Marketer
en Platzi *en desarrollo

+ 25 proyectos de Branding

Integrante del pool de talento de INROAS

Certificación en diseño para marketing en
Platzi

Curso de Relaciones Públicas para Startups

Diplomado en desarrollo de sitios web y
aplicaciones móviles *en desarrollo

+60 cursos y certificaciones.

Certificación en Marketing y Growth para
startups en Platzi

Certificación en People Management para startups

Certificación como scrum master en Platzi

Diplomado en integridad web

Curso de creación de eventos para
comunidades y startups

LOGOFOLIO





INSTITUTO TECNOLÓGICO DE ESTUDIOS SUPERIORES DE ZAMORA

Social media / Producción audiovisual / Branding

SOCIAL MEDIA





PRE NACIONAL DEPORTIVO

"LA GRANDEZA DE NUESTRA HISTORIA NOS UNE
COMO DEPORTISTAS"

LXV PRE-NACIONAL DEPORTIVO DEL TECNOM

El "Evento Prenacional Deportivo" del Tecnológico Nacional de México campus Zamora, celebrado del 28 de Mayo al 2 de Junio del 2023 en Zamora Michoacán, reunió talentosos atletas de diversas sedes del país, sirviendo como preludio a los eventos nacionales donde los participantes demostrarán sus habilidades y dedicación.

La problemática fue la priorización en el desarrollo de elementos gráficos, institucionales y audiovisuales en tiempo límite, dándole solución a través del desarrollo e implementando técnicas de priorización desde el comienzo del proyecto, además de la optimización de renderizado y producción en medios audiovisuales y gráficos que permitan su óptima calidad, contemplando todos los factores de cambio posibles sin comprometer el resultado final.

El desarrollo de imagen corporativa, implementación de estrategias de imagen institucional, social media y audiovisual para medios impresos y digitales, usando como herramientas, Blender 3.5, Photoshop y Premiere fue mi trabajo en el proyecto.

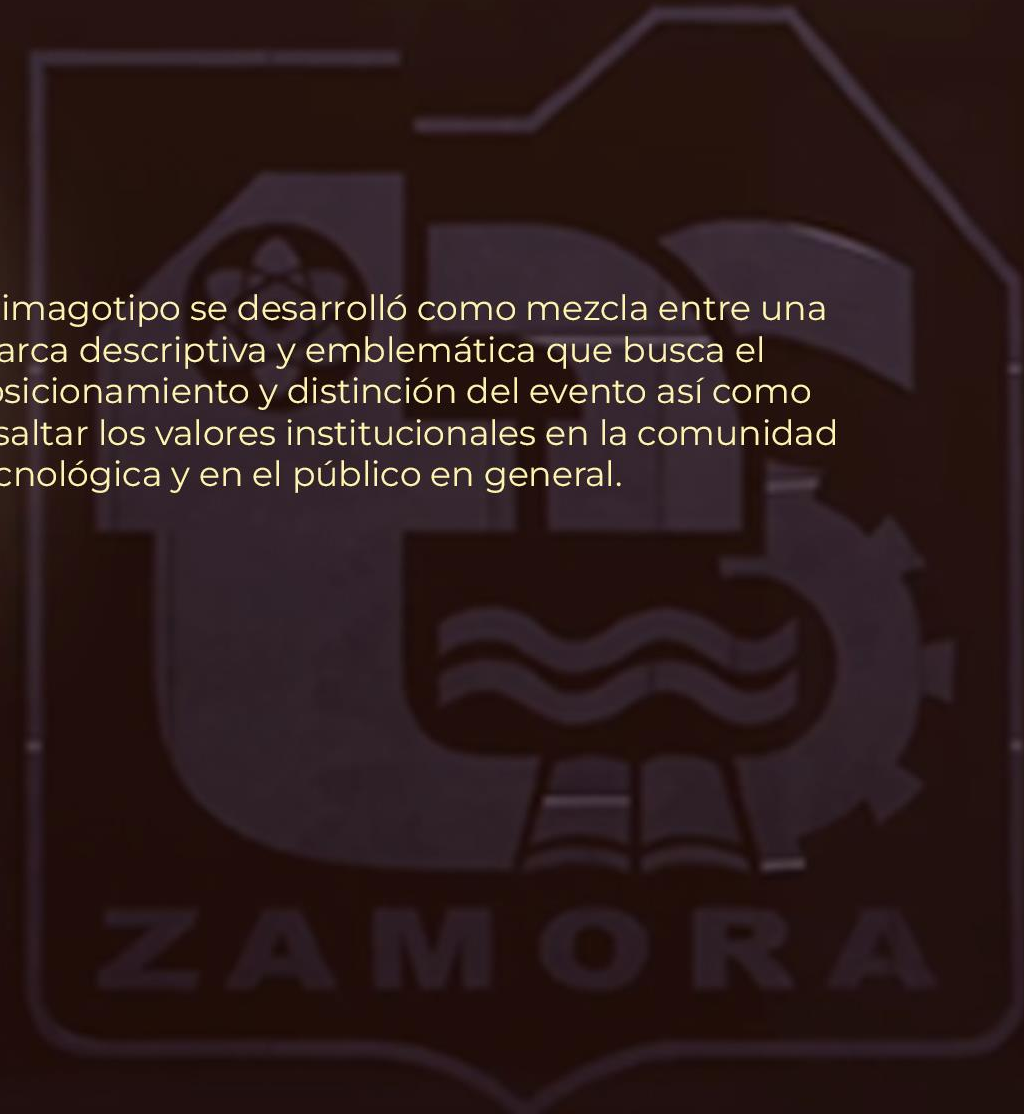
Se diseñaron animaciones cíclicas, secuencias de apertura y cierre, junto con un video de presentación.



PRE NACIONAL DEPORTIVO



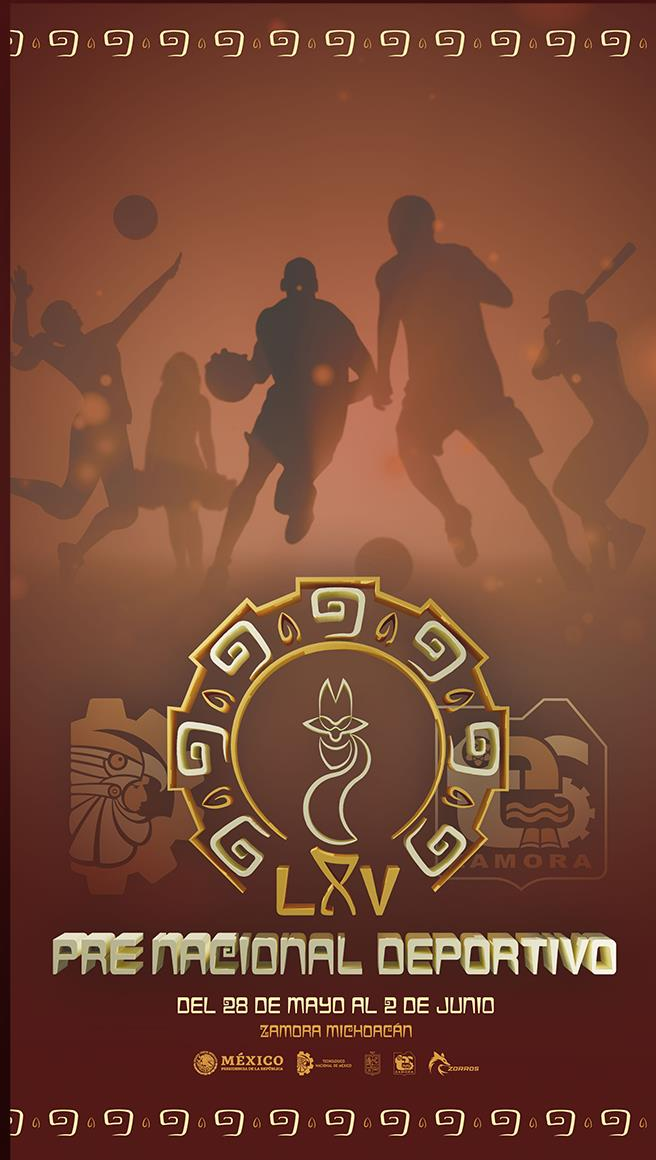
El imago tipo se desarrolló como mezcla entre una marca descriptiva y emblemática que busca el posicionamiento y distinción del evento así como resaltar los valores institucionales en la comunidad tecnológica y en el público en general.



Frame de animación cíclica del evento, desarrollada en Photophop, Premiere y Blender Eevee 3.5



Escanear para ver animación.



PROPUESTA PARA
CARTEL OFICIAL DEL
EVENTO

¡GRAN FINAL!
 Basquetbol femenino
TEC ZAMORA vs TEC QUERÉTARO
 2 Junio 10 a.m. Unidad deportiva "Chamizal"
 ¡Apoya, Gana, Celebra, Vence!

MÉXICO GOBIERNO FEDERAL GOBIERNO DEL ESTADO DE ZAMORA GOBIERNO DEL ESTADO DE QUERÉTARO

¡SOMOS SEDE!
 Jacona de Plancarte

LXV
PRE NACIONAL DEPORTIVO
 DEL 28 DE MAYO AL 2 DE JUNIO

MÉXICO GOBIERNO FEDERAL GOBIERNO DEL ESTADO DE ZAMORA GOBIERNO DEL ESTADO DE QUERÉTARO

LXV
PRE NACIONAL DEPORTIVO
 DEL 28 DE MAYO AL 2 DE JUNIO
 ZAMORA MICHOACÁN

MÉXICO GOBIERNO FEDERAL GOBIERNO DEL ESTADO DE ZAMORA GOBIERNO DEL ESTADO DE QUERÉTARO

LXV
PRE NACIONAL DEPORTIVO
 DEL 28 DE MAYO AL 2 DE JUNIO
 ZAMORA MICHOACÁN

MÉXICO GOBIERNO FEDERAL GOBIERNO DEL ESTADO DE ZAMORA GOBIERNO DEL ESTADO DE QUERÉTARO

¡GRAN FINAL!
 Voleibol
TEC ZAMORA vs TEC JIQUILPAN
 2 Junio 9 a.m. Unidad deportiva "Chamizal"
 ¡Apoya, Gana, Celebra, Vence!

MÉXICO GOBIERNO FEDERAL GOBIERNO DEL ESTADO DE ZAMORA GOBIERNO DEL ESTADO DE QUERÉTARO



PRE NACIONAL DEPORTIVO



Escanear para ver
animación.



PRE NACIONAL DEPORTIVO

¡COMENZAMOS EN BARCELONA!



Escanear para ver
animación.



PRE NACIONAL DEPORTIVO



Escanear para ver
animación.



Escanear para ver
animación.

¡GRACIAS!



Escanear para ver
animación.

¡BIENVENIDOS!



LXV
PRE NACIONAL
DEPORTIVO

 [tecnm.zamora](https://www.instagram.com/tecnm.zamora)  [Tec zamora](https://www.facebook.com/Tec zamora)



EL INSTITUTO TECNOLÓGICO DE ESTUDIOS
SUPERIORES DE ZAMORA OTORGA EL PRESENTE

RECONOCIMIENTO

POR SU VALIOSA PARTICIPACIÓN EN EL EVENTO
XLV PRE NACIONAL DEPORTIVO

MTRO. KAREL GARCÍA ZAVORA
DIRECTOR GENERAL DEL TECN.

MTRO. ROBERTO VEROLZCO NAVARRO
JEFE TURNO DE VITELUCACIÓN

MTRA. NAZARETH CHIRRES HERRERA
DIRECTORA DE PROMOCIÓN
UNIVERSAL-IMPEDICIÓN



LXV
PRE NACIONAL DEPORTIVO



BÁSQUETBOL

#ORGULLOTEENM

STAFF

#ORGULLOTEENM



LXV
PRE NACIONAL DEPORTIVO





MEDALLA OFICIAL DEL
EVENTO



Señorita
TEC

SEÑORITA TEC

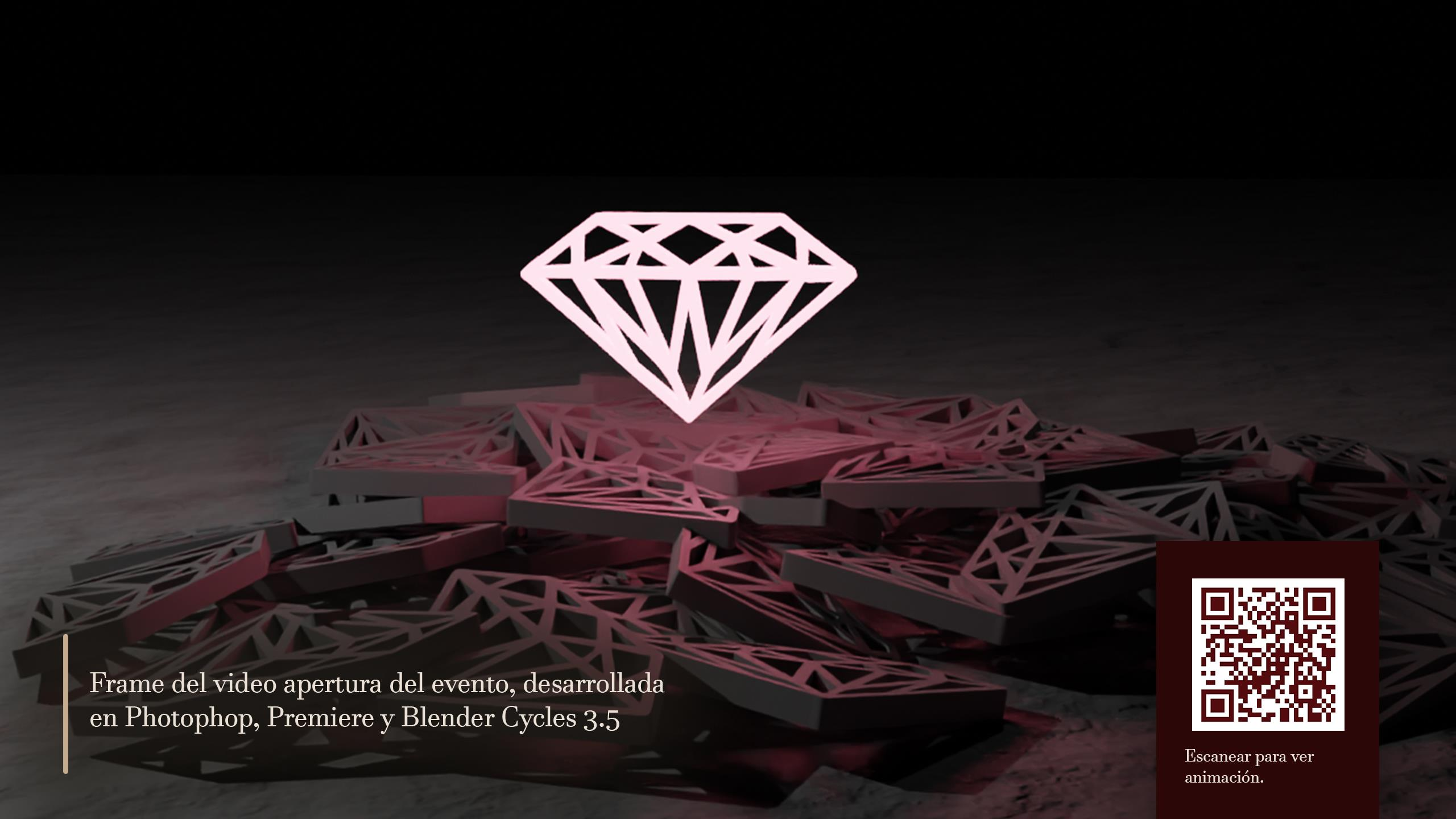
El Certamen "Señorita Tec" es un evento emblemático del Tecnológico Nacional de México en Zamora, que celebra la belleza, la inteligencia y la excelencia académica de las jóvenes representantes de la institución. Este evento combina la elegancia con el compromiso académico, resaltando los valores y capacidades integrales de las participantes.

La problemática fue la priorización en el desarrollo de elementos audiovisuales, modelado 3D y simulación de físicas en tiempo límite, dándole solución a través de haber implementando técnicas de optimización de renderizado rápido, manteniendo en mayoría la calidad del renderizado final reduciendo drásticamente el tiempo de render sin comprometer el resultado final.

Planeación, organización y desarrollo del evento, e implementación de imagen institucional y audiovisual para medios impresos y digitales, usando como herramientas, Blender 3.5, Photoshop y Premiere, fue mi trabajo en este proyecto.



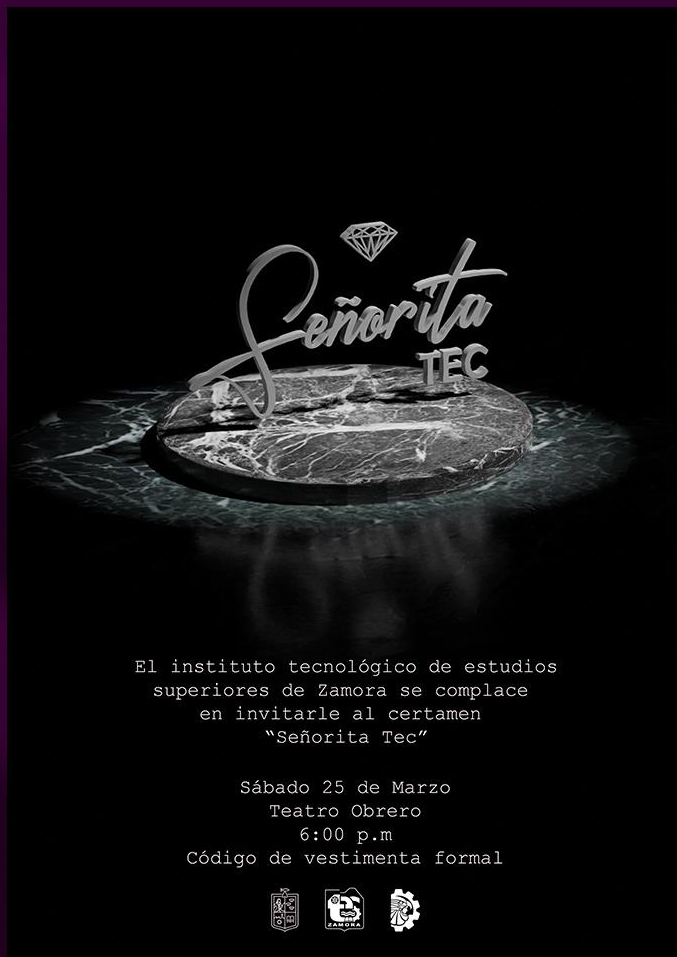
Señorita
TEC



Frame del video apertura del evento, desarrollada en Photophop, Premiere y Blender Cycles 3.5



Escanear para ver animación.



Propuesta de invitación para el evento



TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO




Peñorita TEC

Propuesta de lona de alfombra roja desarrollada en Photophop yBlender Cycles 3.5



Modelado 3D del teatro obrero, lugar de celebración del evento, Blender Cycles 3.5

A 3D rendered interior of a theater. The scene is dominated by a large, circular auditorium with multiple tiers of curved, dark brown wooden seating. The stage is a circular platform at the bottom center, also with a wooden floor. The ceiling is a complex, multi-layered circular structure with a central dark circular opening. The lighting is warm and ambient, highlighting the textures of the wood and the curved surfaces of the theater. The overall atmosphere is one of a grand, historic performance space.

Modelado 3D del interior del teatro obrero, lugar de celebración del evento, Blender Cycles 3.5



Frame de animación cíclica del evento, desarrollada en Photophop, Premiere y Blender Cycles 3.5



Escanear para ver animación.

CANDIDATAS



Frame del video presentación de las candidatas del evento, desarrollada en Photophop, Premiere y Blender Cycles 3.5



Escanear para ver animación.




Señorita
TEC





KIMETSU NO YAIBA

Proyecto personal

Este proyecto personal esta centrado en torno a la quinta temporada de Kimetsu no Yaiba, anime popular que ha destacado por su calidad y gran éxito internacional, por lo que resulto de gran interés para la realización de este proyecto personal, donde se implementaron habilidades de modelado 3D, edición de video, optimización de renders, planeación audiovisual.

La problemática de este proyecto fue la búsqueda de la optimización de tiempo en el modelado, vectorizado, composición y renderizado de las escenas, pues tratar de conseguir igualar la calidad del anime con medios limitados llevo a encontrar y aprender estilos de animación, composición, iluminación y escenografía que permitieran lograr resultados excelentes, además de aprovechar y potenciar las técnicas ya conocidas.

Planeación, organización y desarrollo del video, entre ello la realización del storyboard, el vectorizado de los personajes, modelado de escenarios y elementos, iluminación, texturizado, edición de video, búsqueda de audio y texturas usando como herramientas, Blender 3.5, Photoshop y Premiere fue mi trabajo en este proyecto.

A large, circular wooden sign is the central focus, featuring the words "DEMON SLAYER" in a dark, carved, serif font. The sign is mounted on a wall in a dark, industrial hallway with a grid-like ceiling and floor. The lighting is dramatic, highlighting the texture of the wood and the depth of the carved letters.

DEMON
SLAYER

Frame del video final, desarrollado
en Photophop, Premiere y Blender Cycles 3.5



Escanear para ver
animación.

Promocional del proyecto,
Blender Cycles 3.5, Photoshop.





Modelado 3D del
logotipo, Blender 3.5 Cycles.



Vectorizado de los
personales, Photoshop.

LUIS MANUEL

Producciones







CONTACTO

@luisestrart

contacto@luismanuelestrada.com

www.luismanuelestrada.com

Teléfono: 351 - 305 - 79 - 19

