
Carlos Coteló Oñate

Profesor universitario. Humanista.



Formación académica

Licenciado en Filosofía. Universidad de Navarra (1995).

Doctor en Ciencias de la Comunicación. Univ. Complutense (2010).

Título de la tesis: *“La televisión digital interactiva: contexto y efectos sobre la publicidad”*. Dirigida por Dr. Julio Montero.

Formación técnica

- Dominio de los entornos **Mac y Windows**.
- Dominio del paquete office.
- Dominio de los programas: 3D STUDIO MAX, AFTER EFFECTS, AVID, PREMIERE, PHOTOSHOP, INDESIGN.

Experiencia docente

2022-act

CUNEF UNIVERSIDAD

Profesor de Pensamiento crítico.

Profesor de Técnicas de Comunicación oral y escrito.

2019-2022

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE VITORIA

Profesor de Filosofía Aplicada. 1º de Marketing.

Profesor de Introducción Estudios Universitarios. 1º de Ciberseguridad.

Profesor de Deontología. 3º ADE

Profesor Análisis e Implantación de Proyectos. 3ºADE+DER+Business Analytics+RRII

2005-2022

UNIVERSIDAD ANTONIO DE NEBRIJA

Profesor Máster en Periodismo Digital. Asignatura de montaje audiovisual.

Profesor de Máster en Diseño de interiores y Animación con 3D Studio Max.

Profesor de Infografía 3D y de Animación de Interiores en el Grado de Diseño de Interiores.

Coordinador de grupo internacional (alumnos Coreanos) 2017-19.

Organizador de IV Jornadas sobre Diseño Digital y Animación (2007).

Alumnos de Arquitectura. Diseño de Interiores. Bellas Artes. Periodismo.

2000-2013

TRACOR INSTITUTE. Profesor de Máster Multimedia y Máster Producción de Televisión.

Impartición de 3D Studio Max. After Effects. Mocha. Avid Mediacomposer. **Alumnos de** Máster Postgrado.

2002

TRACOR CHILE. Profesor invitado. Presidente del tribunal proyectos fin de Máster.

Experiencia profesional

2019-2021	CSBM & PARTNERS. Director de Producción. Cortometrajes y contenidos audiovisuales para formación MBA.
2018-2019	SRM CONSULTING. Director de Marketing y desarrollo de negocio. RPAs para cartografía digital y defensa.
2006- 2016	AURYN PRODUCCIONES Producción de piezas audiovisuales. Rodaje, edición, postproducción.
2000-2005	AURYN DESIGN Producción ejecutiva, gestión y planificación de proyectos interactivos multimedia.
2012	M&I GEOSPACE Operador 3D. Modelado Low Poly. Iluminación interiores 3D. Desarrollo de videojuego cultural para Google Earth. 3D Max, Maya y SketchUp.
2005	KONKRET ESTUDIO Infógrafo 3D. Diseño y Modelado 3D para iluminación de platós y stands de televisión.
1997-1998	DIASA INFORMÁTICA Responsable de Marketing. Estrategia y promoción en mayorista de informática.