Portafolio > Congreso Internacional de Astronomía

Abril 2019 - Realidad Aumenta

GitHub:

Proyecto seleccionado para participar en el Yami Ichi: Silex, tianguis especulativo del internet.

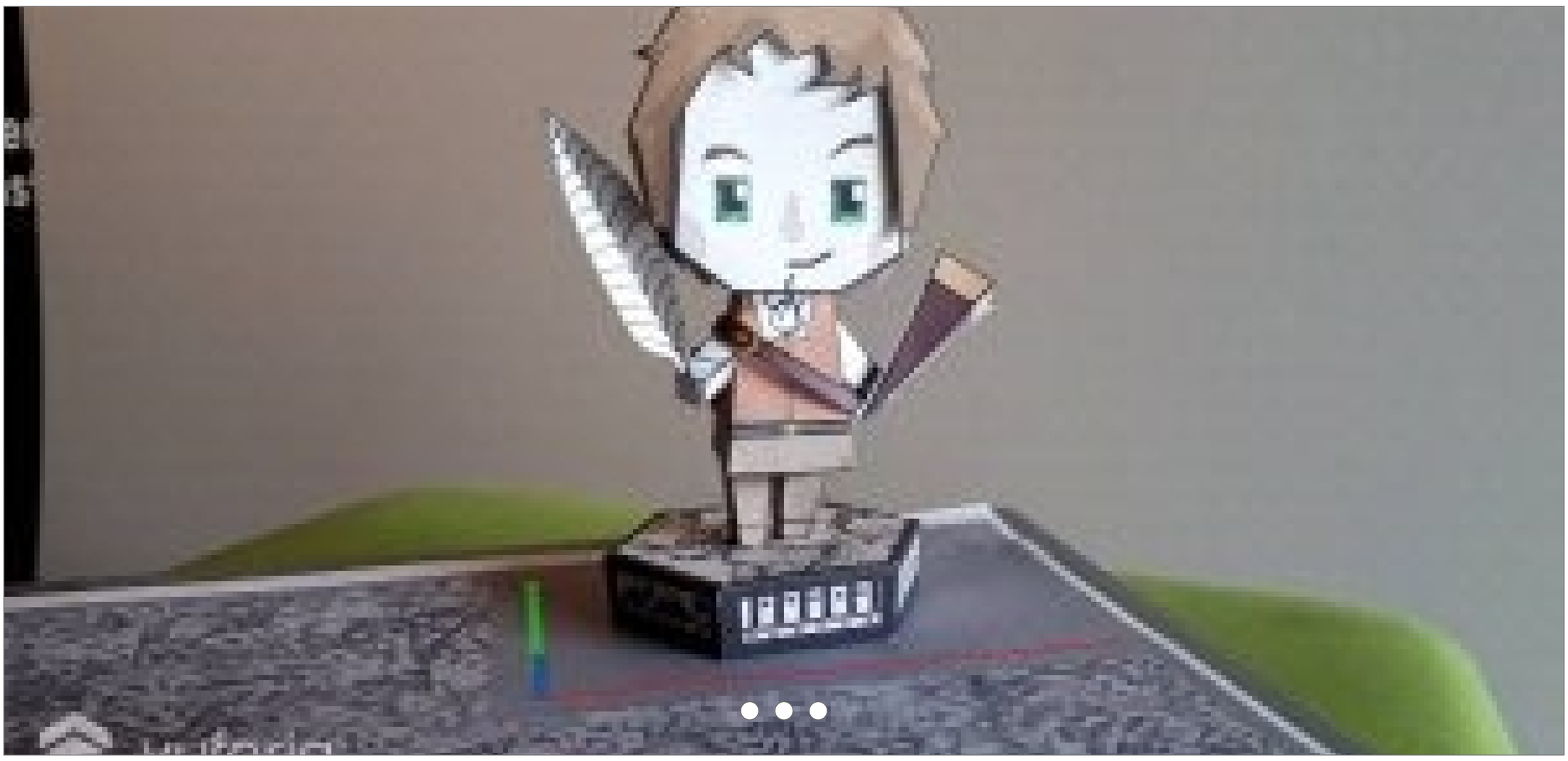
Lenguajes de Programación

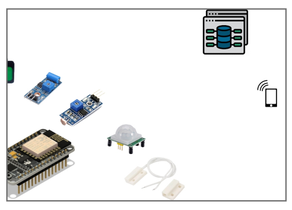
C#

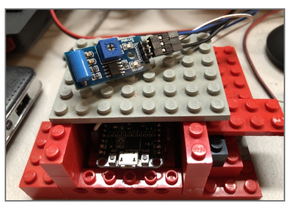
Software

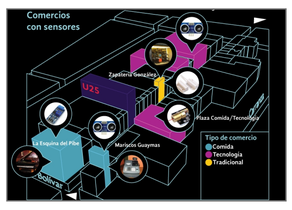
Unity, Autodesk Maya, Cinema4D, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

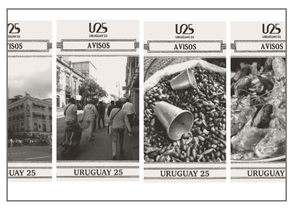
Publicaciones Instagram :
https://www.instagram.com/pablo_sotres/?utm_source=ig_embed











Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

PABLO SOTRES-CASTREJON

EN / ES / FR

Acerca de mi | Portafolio | CV | Investigación | Contacto

Todos | Instalaciones Interactivas | Realidad Aumentada | VideoMapping | Modelado 3D | Live Performance | Animación Mograph

Ordenar por
- Año
- Lugar
- Lugar

Tecnologia ubicua para la representación y apropiación simbólica del espacio
UAM Cuajimalpa — Proyecto Terminal MADIC
Carlos Guerrero Millán, Cristina Rivas Herrera, Pablo Sotres Castrejón — Mtra. Nora Morales Zaragoza, Dr. Diego Méndez Granados, Dr. Santiago Negrete Yankelevich

Uruguay 25
2019
Ver más

Proyecto de realidad aumentada para crear un tablero de realidades mixtas en el que los personajes físicos interactúan con animaciones virtuales.

Hackaton Humboldt
2019
Ver más

Aplicación de realidad aumentada para detonar animaciones sobre marcadores físicos de tamaño real, sobre los que la gente podía interactuar y enviar a su correo.

Amitiza AR App
2019
Ver más

Aplicación de realidad aumentada para mostrar animaciones sobre stickers y tatuajes temporales expuesto en el Centro de Cultura Digital

Inkteractive - Yami Ichi
2019
Ver más

Instalación interactiva para recuperar la memoria del Barrio de Santa María la Rivera a través de la grabación de memorias en un teléfono intervenido.

Banco de Memorias
2018
Ver más

Instalación interactiva para representar las imágenes hápticas creadas en talleres por personas con discapacidad visual.

Así se siente mi Barrio
2018
Ver más

Instalación interactiva como parte de una investigación para representar las distintas emociones a través de luz y color, expuesta en la UAM Cuajimalpa

¿Qué quieres proyectar?
2018
Ver más

Video con motion graphics para el proyecto Business prospect.

Video Business Prospect
2018
Ver más

Instalación interactiva a través de la cual los golpes a un set de batería podían detonar animaciones video-proyectadas.

Drummapping
2017
Ver más

Animación video-proyectada sobre la fachada de la iglesia de Santiago en Tlaltelolco

Videomapping Jam Tlatelolco
2017
Ver más

Esculturas digitales para la conservación de la Flora y Fauna así como del patrimonio cultural del estado de Morelos.

3D para Arte y Biodiversidad
2017
Ver más

Propuesta de videomapping para la marca Steelcase

Demo para Steelcase
2016
Ver más

Video coorporativo para la marca Paquilea. Grabación y animación mograph y stop motion.

Video Paquilea
2016
Ver más

Colaboración para la creación de gráficos animados para el doceavo Congreso Internacional de Astronaútica.

Congreso de Astronáutica
2016
Ver más

Render 3D para máquina expendedora interactiva para jugar "futbolito".

Render 3D Vending Machine
2016
Ver más

Proyecto de investigación en arte digital creado para documentar el pasado, presente y futuro del arte digital.

Digital Vasari
2015
Ver más

Videomapping para la presentación de Nutramigen, creación de mapping sobre 2 estructuras cilíndricas a 270 grados.

Videomapping Nutramigen
2013
Ver más

Creación de gráficos y animación mograph y 3D para la presentación de Vive 100 de la marca Quala

Diseño Show Quala
2013
Ver más

Animaciones para la presentación del Auditorio Nacional de la banda de rock La Gusana Ciega

La Gusana Ciega - Auditorio
2013
Ver más

Animaciones moograph y 3D para la banda de rock Los ángeles del Infierno

Ángeles del Infierno
2013
Ver más

Animación con motion graphics para el reporte de actividades de la empresa Alsea

Informe Alsea
2012
Ver más

Demo de video-proyección para la Banda Instituto Mexicano del Sonido.

Demo videomapping IMS
2012
Ver más

Animaciones y video-proyección para la presentación del Auditorio Nacional de la banda de rock Enjambre

Enjambre - Auditorio Nacional
2012
Ver más

Personajes 3D para la banda de rock La Gusana Ciega, modelado, rigging y animación.

Personajes Gusana Ciega
2012
Ver más

Experiencia auditiva para la exposición del Dr. Atl en el Museo Nacional

Exposición Dr. Atl
2019
Ver más

Visuales creados con 3D y mograph para la banda de Rock La Gusana Ciega.

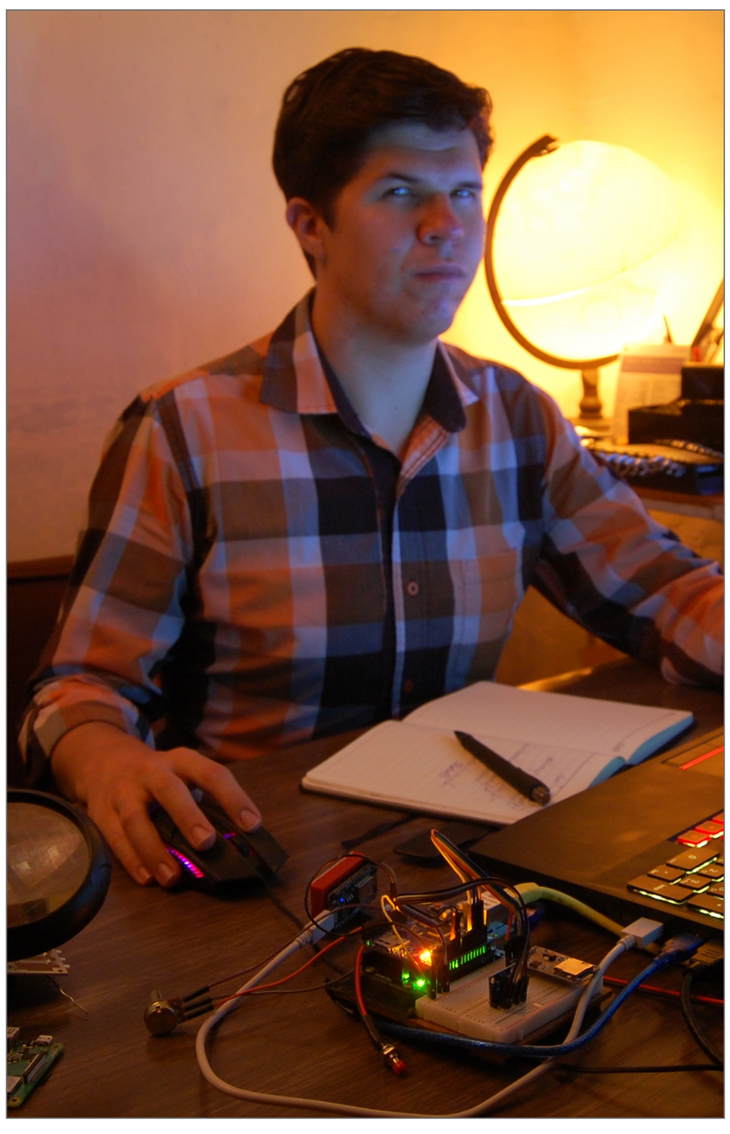
Visuales La Gusana Ciega
2020
Ver más

Cuadros animados
2019
Ver más

Personajes Gusana Ciega
2012
Ver más

Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Acerca de mi



Pablo Sotres-Castrejón (Ciudad de México, 1990) es un desarrollador creativo, diseñador interactivo, investigador y artista digital que reside en la Ciudad de México. Ha colaborado en proyectos de diversas industrias como museos, gobierno y música. Siendo expuesto en espacios como el Centro Cultural El Rule o la Biblioteca de la Ciudad de México, espacios públicos de la ciudad de México, y presentaciones alrededor de la República mexicana, incluyendo dos Auditorios Nacionales.

Su trabajo considera la tecnología como un vehículo para el cambio social. A través de instalaciones interactivas, principalmente en el espacio público, busca generar un diálogo con los usuarios a través de su participación como co-creadores de las piezas, y a través de la participación colectiva propiciar un cambio en las dinámicas de los espacios que interviene. Así como también estas piezas buscan evidenciar como la tecnología ha incidido en nuestra vida diaria. Para realizar dichas instalaciones hace uso de herramientas como la realidad aumentada, visión computacional, computo físico, video proyección e internet de las cosas (IOT).

Sus estudios han sido multidisciplinarios, comenzando con ciencias de la comunicación, especializado en animación digital 3D (enfocado en el área de modelado). En la búsqueda de sacar la animación de la pantalla, realizó estudios en video proyección (videomapping) y posteriormente buscó que el público pudiera interactuar con la misma realizando una maestría en sistemas para la interacción.

Adicionalmente es un apasionado del arte digital, y por ello lleva a cabo el proyecto Digital Vasari (www.digitalvasari.com) un proyecto independiente que busca investigar para documentar el pasado, presente y futuro del arte digital.

Email: contact(at)pablosotres.com
Twitter: @pablosotres
Instagram: pablo_sotres
Trabaja y vive en: Ciudad de Mexico, Mexico

2019

* Premio Nacional de Diseño - Mención honorífica
*Outsourcing de proyecto de Realidad Aumentada con la farmacéutica Takeda (Febrero 2019 - Abril 2019)
* Instalación Uruguay 25
* Presentación de tesis

2018

* Realiza estudios en realidad virtual, realidad aumentada, redes para IoT y visión computacional
* Desarrollo de la residencia Me Sobra Barrio con Cristina Rivas, Carlos Guerrero y Angélica Martínez para la creación del proyecto Así se Siente mi Barrio
* Exposición de proyecto Así se Siente mi Barrio en la Biblioteca de México
* Creación del proyecto Banco de Memorias en colaboración con Dora Bartilotti, Alejandro Rosas y Arturo Zuvieta
* Exposición de Banco de Memorias en el Centro Cultural El Rule

2017

*Comienza maestría en Diseño, Información y Comunicación en la UAM Cuajimalpa
*Investigación en Arte Digital en Montreal, Canada
*Profesor de Edición de Audio y Video digital, Photoshop y Autodesk Maya en Escuela Digital
*Profesor de Introducción a la animación y modelado digital en la Universidad La Salle Cuernavaca (Agosto 2016 - Marzo 2017)

2016

* Estudios en la Facultad de Arquitectura de la UNAM en visualización de datos e IoT con Gabriel Lora (Dutche AV)
* Creación de Piezas 3D para la conservación del patrimonio, flora y fauna con Arte y Biodiversidad (Diciembre 2015 -Septiembre 2016)
* Montaje y Exposición de fotografía Morelos: un estado en la mirada de los fotógrafos en el Museo Cuauhnáhuac
* Estudios en Videomapping con Cocolab y exposición de la pieza "Lumo super tempo (Luz en el tiempo)" en el VideoMapping Jam sobre la iglesia de Santiago en Tlatelolco en colaboración con Adrián Cabello y Luis Molina
* Profesor de medio tiempo en Escuela Digital en la asignatura de Edición de Audio y Video Digital

2014 -2015

* Trabajo en proyecto para el Gobierno del Estado de Puebla para creación de actividades de comunicación para la prevención social de la violencia y la delincuencia (Septiembre 2013 - Agosto 2015)
* Comienza proyecto de arte digital Digital Vasari
* Profesor de Dibujo Digital Vectorial, Ilustración y Retoque Digital de Imágenes en Universidad Anglo Mexicana Europea

2013

* Freelance - Realización de gráficos para el show para el auditorio nacional de La Gusana Ciega
* Freelance con Siete Media para la Realización de gráficos y video proyección para show de Nutramigen (Mayo 2013 - Julio 2013)
* Freelance con Quala - Para realización de gráficos y show en vivo para lanzamiento de Vive 100
* Freenlance con La Lupita - Performance en vivo
* Comienza estudios en escenografías interactivas en el CENART con Claudio Nebbia y Anni Garza Lau
* Estudios en videomapping

2008 - 2012

* Graduado de la Universidad La Salle con promedio de 9.4
* Especialidad en Autodesk Maya 2011 con Certificación de Autodesk (1WIMOLOAS7)
* Diplomado en Cinema 4D y Post-Producción en After Effects
* Diplomado en Animación 3D y Efectos Visuales
* Realización de tesis en "Caracterización 3D de los personajes de la banda de rock la Gusana Ciega"
* 100 mejores estudiantes de la Ciudad de México
* Ganador de la Categoría experimental en la Universidad La Salle Bajío
* Freelance - Realización de gráficos y video proyección para el show del auditorio nacional de Enjambre

Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

CURRICULUM VITAE

EXPOSICIONES +

* Colectivas
* Banco de Memorias - “Tácticas de supervivencia urbana en la era de las máquinas inteligentes” - Laboratorio de Tecnologías El Rule,CDMX, México - Nov 2018
* Así se siente mi barrio - Como parte de la residencias Me Sobra Barrio - Biblioteca de México, CDMX, México - Nov 2018
* Morelos, Un Estado en la Mirada de los Fotógrafos - Museo Cuauhnáhuac (Palacio de Cortés), Cuernavaca, Morelos - marzo /2016

DOCENCIA +

* Universidad La Salle Cuernavaca - Licenciatura en Diseño Gráfico - Introducción a la Animación - 10/Ago/2016 - 07/Dic/2016
* Universidad La Salle Cuernavaca - Licenciatura en Diseño Gráfico - Modelado Digital - 23/Ene/2017 - 05/Jun/2017
* Escuela Digital - Curso de Edición de Video y Audio Digital - 30 horas - 08/Ene/2017 - 12/feb/2017
* Museo Nacional - Cursos de verano - Taller Anima un Cuadro - 22 de julio 2019 a 2 de agosto - 20 horas
* Universidad Anglo Mexicana Europea - Licenciatura en Diseño Gráfico - Dibujo Digital Vectorial - 1 de abril 2015 - 12 de junio 2015
* Universidad Anglo Mexicana Europea - Licenciatura en Diseño Gráfico - Retoque Digital (Online) - 23/Ene/2017 - 19/Feb/2017
* Animación y programación para niños
* Escuela Digital - Photoshop para arquitectura -
* Universidad Anglo Mexicana Europea - Ilustración (Online)

PREMIOS +

* 2019 - Premio Nacional de diseño - Mención honorífica en Diseño de Experiencias - Así se Siente mi Barrio
* 2011 - Comisión Patronal de la República Mexicana (COPARMEX) - 100 mejores estudiantes del Distrito Federal
* 2010 - Universidad La Salle Bajío " Festival Nacional de Cortometraje Universitario" - Categoría Experimental - Un minuto más

IDIOMAS +

Inglés

* IELTS 7.0
  * Listening 7
  * Reading 7.5
  * Writing 6.0
  * Speaking 7
* Toefl IBT 633
* Toefl ITP 150

Francés

* Curso B2- IFAL

Español

* Lengua Materna

EDUCACIÓN +

1 Maestría, 1 Licenciatura, 1 Especialidad, 7 Cursos certificados, 4 diplomados

* Maestría en Diseño, Información y Comunicación - Especialización en Sistemas para la Interacción - Universidad Autònoma Metropolitana - Unidad Cuajimalpa - Sep 2017 - Mar 2019
* Experiencias Inmersivas: Media & Machine Learning - Cocolab - Elburz Sorkhabi y Jared J. Stein - 12 y 13 de Octubre 2019 - 15 horas, CDMX.
* Curso Aplicaciones de Realidad Aumentada con Google ARCore - 3.5 hours - Agosto 2019 - Udemy - Online.
* Curso Computer Vision with OpenCV and Deep Learning - 14 horas - Marzo 2019 - Udemy - Online.
* Interactividad con OpenFrameworks - 3 horas - febrero 2019 - Udemy - Online .
* Curso Taller Multimedia, Gráfica Digital y Arte Electrónico - 18 al 22 de junio de 2018 - 20 horas - Centro Multimedia - Centro Nacional de las Artes - CDMX.
* Curso La Imagen como Interfaz - 18 a 21 de Septiembre 2018 - 16 horas - Centro de la Imagen - CDMX.
* Derivative Workshop: TouchDesigner - Ben Voigt, Markus Heckmann, Greg Hermanovic y Vincent Houzé - 22 y 23 de agosto 2017 - 15 horas, Montreal.
* Curso Desarrollo de proyectos de realidad virtual en Unreal Engine con HTC Vive - 20 agosto 2018 - 24 agosto 2018 - 20 horas - Centro de Cultura Digital - CDMX.
* Diplomado en Nuevas Tecnologías - 28 de Noviembre 2016 - 30 de diciembre de 2016 - 150 horas - Universidad Autónoma de México (UNAM) - CDMX.
* Curso Video Mapping - Junio 2016 - Septiembre 2016 - 30 horas - Cocolab - CDMX.
* Diplomado en Nuevas Masculinidades, Resolución No violenta de Conflictos y derechos humanos - Sep - nov 2014 - 96 horas - - Universidad Autónoma de Tlaxcala - Puebla.
* Programa de Capacitación sobre Comunicación Especializada en Prevención Social de la Violencia y la Delincuencia con Enfoque Comunitario - Diciembre 2014 - 20 horas - Universidad Anahuac, CDMX.
* Curso de Internet de las cosas con Arduino - Mayo 2013 - agosto 2013 - Thinking Dojo, CDMX.
* Curso en Escenografías Interactivas - Marzo 2013 - Mayo 2013 - Centro Nacional de las Artes, CDMX.

HERRAMIENTAS +

Lenguajes de Programación

Python | C# | Javascript | Java | C++ | C++

Software

Touchdesigner | Unity | Processing | P5 | Arduino | Open Frameworks | Unreal Engine | Fusion360

Autodesk Maya | Cinema4D | Zbrush | Resolume | AfterEffects | Illustrator | Premiere | Photoshop

PUBLICACIONES +

* Congreso Mexicano de Inteligencia Artificial - Identificando signos de anorexia y depresión en usuarios de redes sociales a través de procesamiento de lenguaje natural. 2018, Mérida.
* 2o Congreso Internacional de Arquitectura y Diseño - "Así se siente mi barrio" Una propuesta de diseño fundamentada en la investigación inclusiva - 2019, Universidad Autónoma de Baja California.
* Revista de Investigación en Tecnologías de la Información - Tourismexico: Audiotours para propiciar el turismo seguro en la Ciudad de México- Volumen 7, Número 14 (Diciembre/2019)
* Digital Vasari - Página web

RESIDENCIAS ARTÍSTICAS

Centro de la Imagen - Me sobra Barrio : Residencias Artísticas de Vinculación Comunitaria - 23 Abril 2018 - 30 Noviembre 2018

EXPERIENCIA

Takeda - Amitiza
Outsourcing Diseñador Interactivo
Febrero 2019 - Abril 2019
Desarrollo de aplicación de realidad aumentada con Vuforia para dispositivos Android. La aplicación permitía crear experiencias inmersivas con marcadores impresos , grabar videos y enviarlos en línea.

Arte y Biodiversidad
Director de Arte
Diciembre 2015 - Junio 2016
Desarrollo de contenido museográfico. Modelado 3D de para impresión y fundición en bronce para la preservación de especies en peligro de extinción.

Gobierno del Estado de Puebla
Jefe de Departamento de Comunicación para la Prevención de la Violencia.
Septiembre 2013 - Julio 2015.
Diseño de programas de comunicación y contenidos visuales para la prevención social de la violencia y la delincuencia en el Estado de Puebla, con el fin de promover el balance y la ética profesional en los medios de comunicación.

Siete Media
Outsourcing Video proyección y Animación
Mayo 2013 - Junio 2013
Creación del contenido multimedia con modelado y animación 3D y Motion Graphics y video proyección video mapping” sobre una superficie cilíndrica a 270 grados.

Quala Alimentos
Outsourcing Dirección de Arte y Animación
Marzo 2013 - Mayo 2013

La Gusana Ciega, La Lupita y Enjambre
Dirección de Arte y VJ
Enero 2013 - Mayo 2013
Creación de contenido multimedia y mezcla de visuales en vivo vivo (VJing) para conciertos alrededor del país.

Dibel Media
Director de Arte y Medios Audiovisuales
Julio 2012 - Noviembre 2012

Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

INVESTIGACIÓN

TEMAS DE INTERÉS +

* Realidad aumentada
* Visión computacional
* Inteligencia Artificial
* Cómputo físico
* Tecnología Ubicua - IOT
* Modelado e Impresión 3D
* Video-proyección

DIGITAL VASARI

Digital Vasari es un proyecto creado para documentar el pasado, presente y futuro del arte digital. Esto a través de la investigación diversos materiales especializados, y diversas entrevistas con expertos.

El proyecto surge inspirado por Giorgio Vasari, considerado por muchos como el padre de la historia del arte, y su libro "The Lives of the Most Excellent Painters, Sculptors, and Architects", en el que documento a los artistas del renacimiento y la evolución del renacimiento. El proyecto a su vez busca documentar la evolución del arte digital.

www.digitalvasari.com

PUBLICACIONES

*** Congreso Mexicano de Inteligencia Artificial - Identificando signos de anorexia y depresión en usuarios de redes sociales a través de procesamiento de lenguaje natural. 2018, Mérida.**

*** 2o Congreso Internacional de Arquitectura y Diseño - "Así se siente mi barrio" Una propuesta de diseño fundamentada en la investigación inclusiva - 2019, Universidad Autónoma de Baja California.**

*** Revista de Investigación en Tecnologías de la Información - Tourismexico: Audiotours para propiciar el turismo seguro en la Ciudad de México- Volumen 7, Número 14 (Diciembre/2019)**

*** Digital Vasari - Página web**

Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

CONTACTO

Para cualquier duda no dudes enviarme un correo electònico

Nombre

Apellido

Correo electrónico

Asunto

Mensaje

Enviar

Más Información:

contact(at)pablosotres.com
Tel: Cinco Cinco Tres Siete Tres Siete 179857

EN PROCESO

Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Hola
Soy Pablo Sotres

Desarrollador Creativo

Acerca de mi
Proyectos
Contacto

Acerca de mi

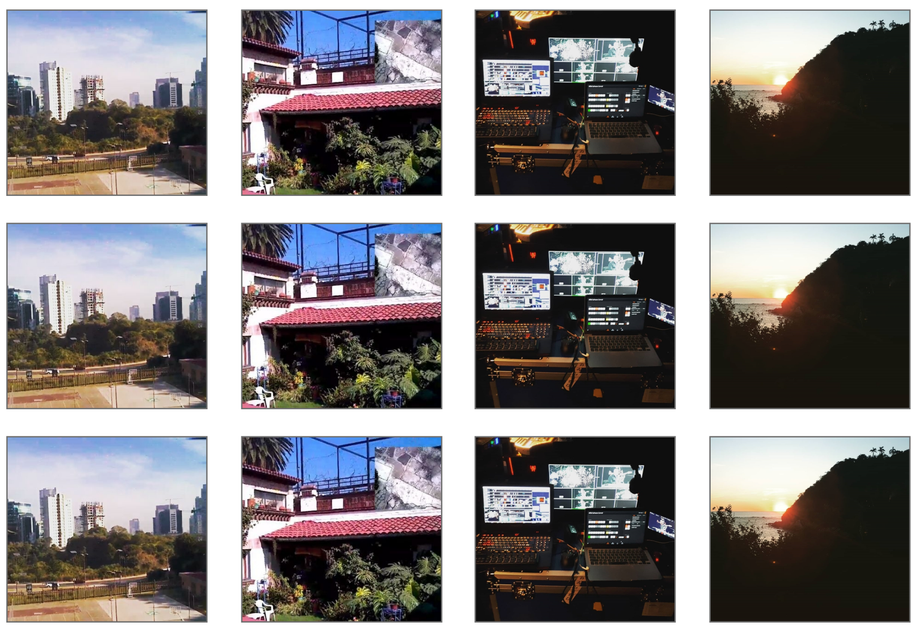
Pablo Sotres-Castrejón (Ciudad de México, 1990) es un desarrollador creativo, diseñador interactivo, investigador y artista digital que reside en la Ciudad de México. Ha colaborado en proyectos de diversas industrias como museos, gobierno y música. Siendo expuesto en espacios como el Centro Cultural El Rule o la Biblioteca de la Ciudad de México, espacios públicos de la ciudad de México, y presentaciones alrededor de la República mexicana, incluyendo dos Auditorios Nacionales.

Ver más

Proyectos

Ver más

Instagram



Seguir

Ver más

Contacto

Para cualquier duda no dudes enviarme un correo electònico

Nombre

Apellido

Correo electrónico

Asunto

Mensaje

Enviar

Portafolio > Congreso Internacional de Astronaútica

Abril 2019 - Realidad Aumenta

GitHub:

Proyecto seleccionado para participar en el Yami Ichi: Silex, tianguis especulativo del internet.

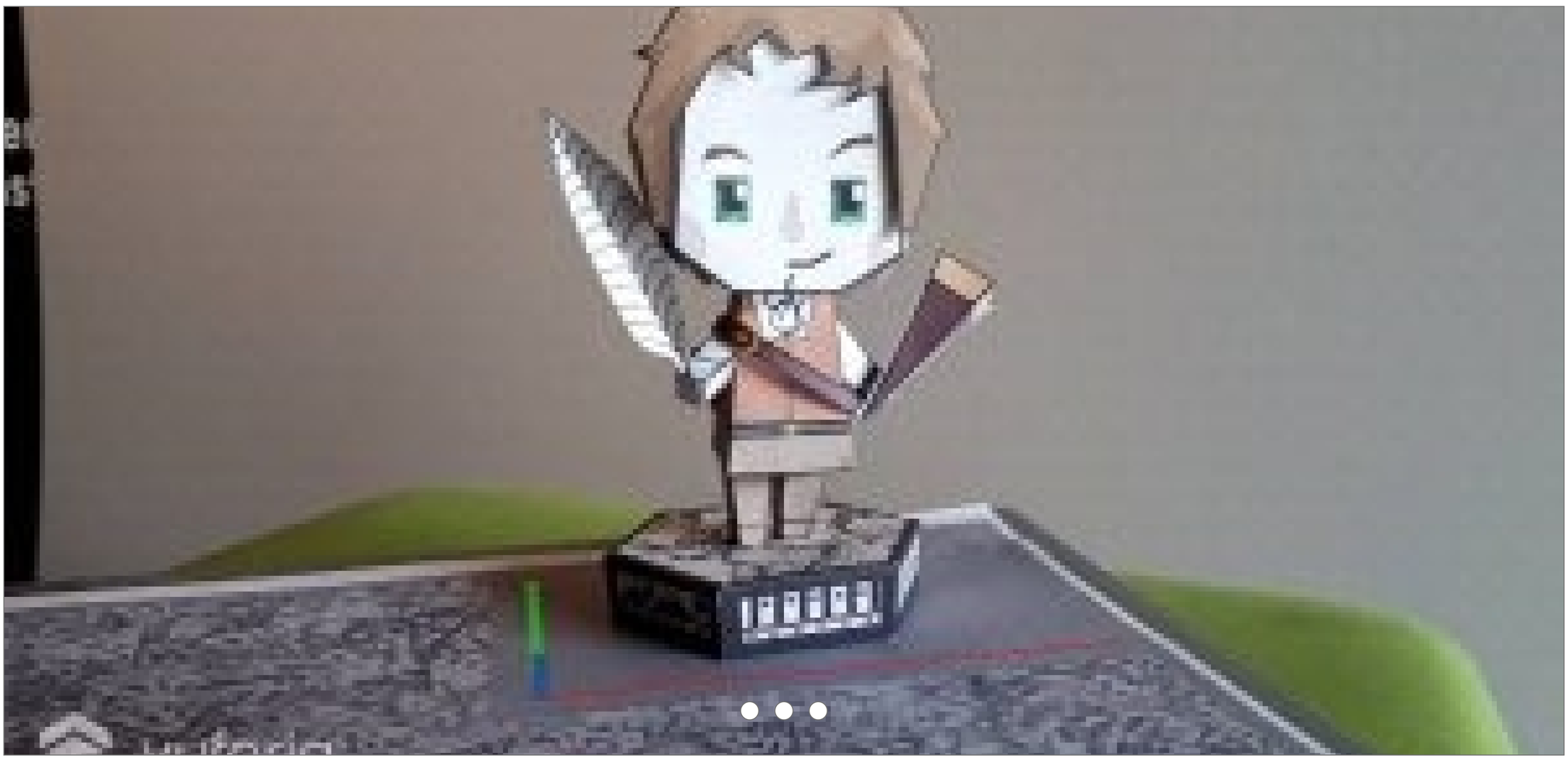
Lenguajes de Programación

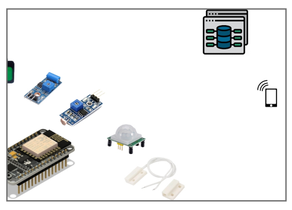
C#

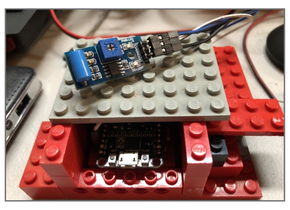
Software

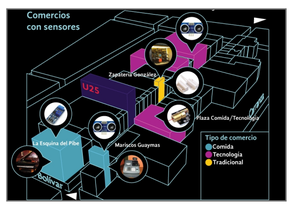
Unity, Autodesk Maya, Cinema4D, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

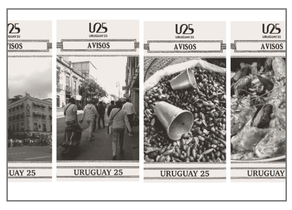
Publicaciones Instagram :
https://www.instagram.com/pablo_sotres/?utm_source=ig_embed











Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > Videomapping Nutramigen

Abril 2019 - Realidad Aumenta

GitHub:

Proyecto seleccionado para participar en el Yami Ichi: Silex, tianguis especulativo del internet.

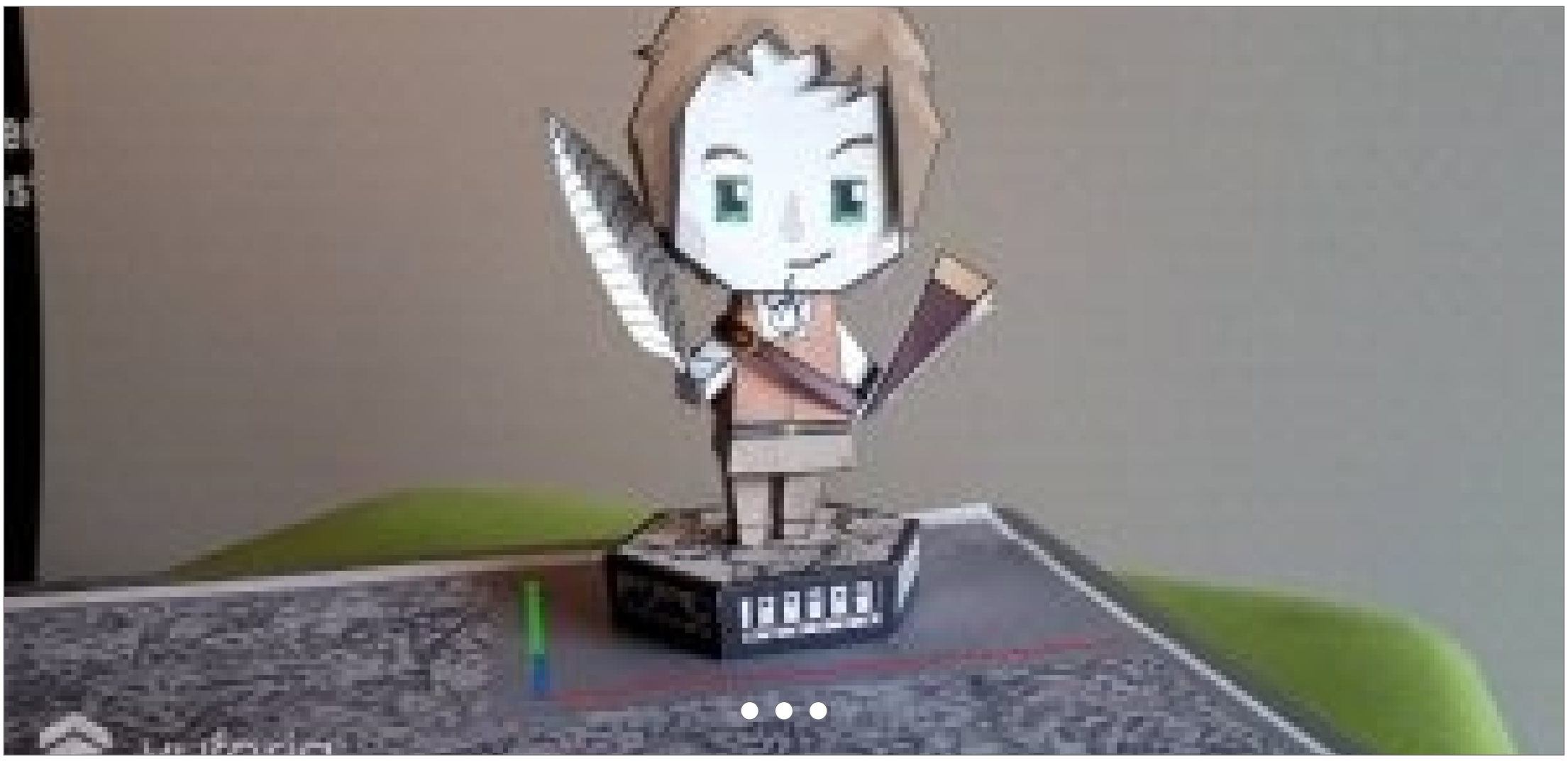
Lenguajes de Programación

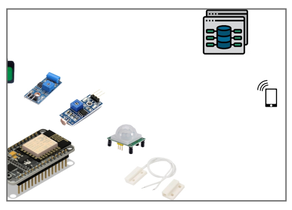
C#

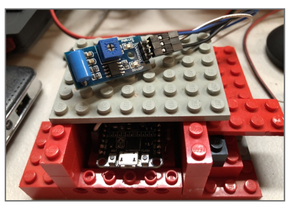
Software

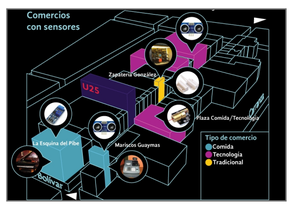
Unity, Autodesk Maya, Cinema4D, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

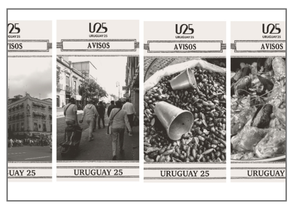
Publicaciones Instagram :
https://www.instagram.com/pablo_sotres/?utm_source=ig_embed











Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > Visuales La Gusana Ciega

Abril 2019 - Realidad Aumenta
GitHub:

Proyecto seleccionado para participar en el Yami Ichi: Silex, tianguis especulativo del internet.

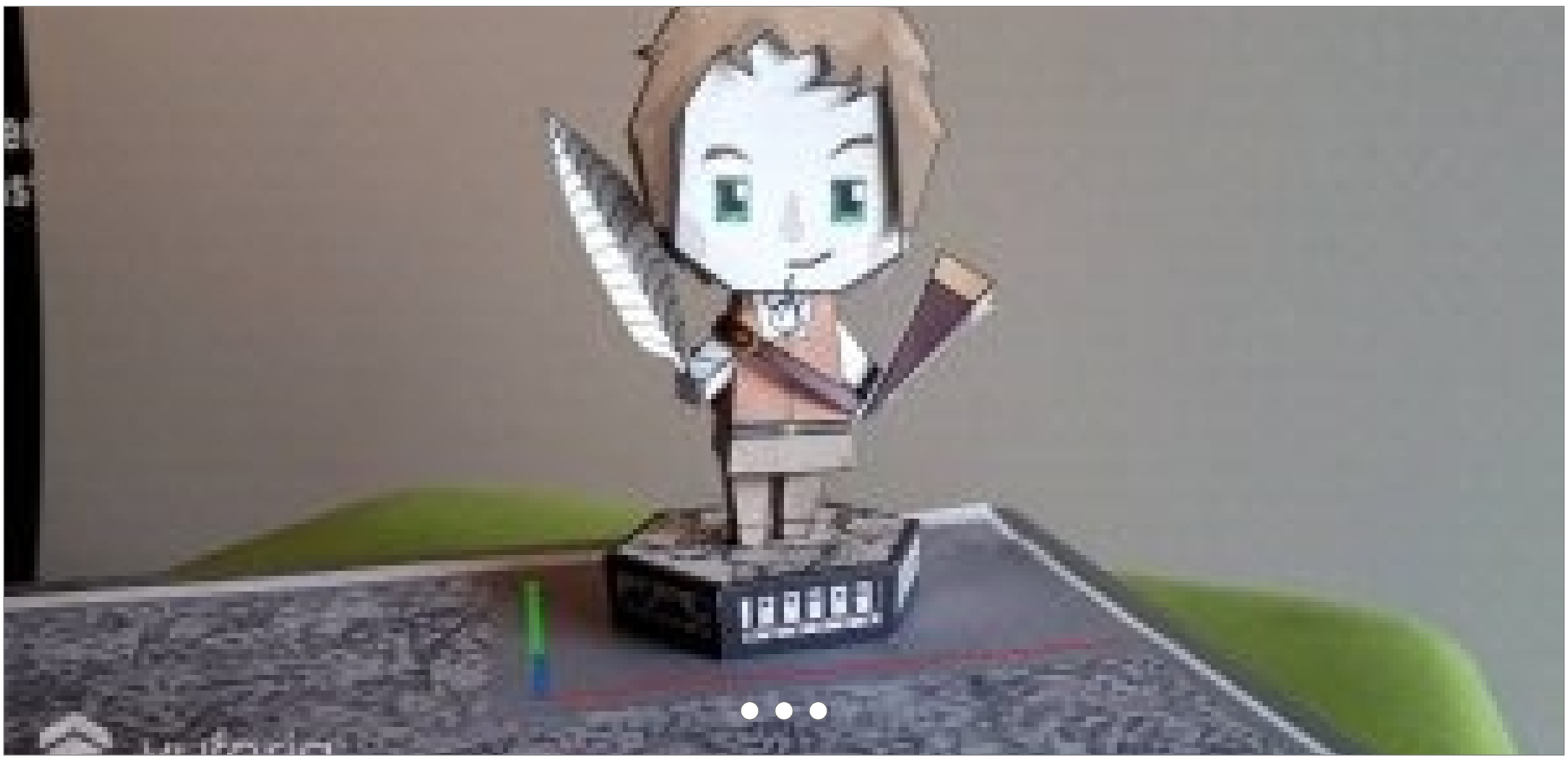
Lenguajes de Programación

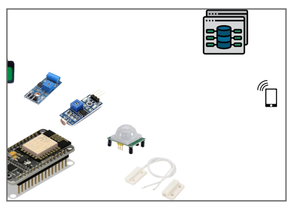
C#

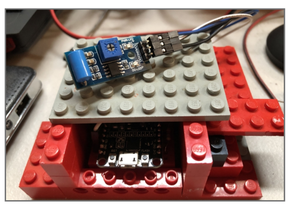
Software

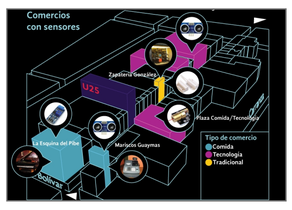
Unity, Autodesk Maya, Cinema4D, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

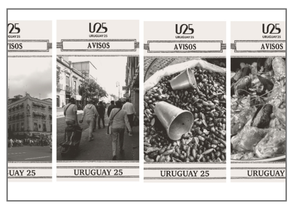
Publicaciones Instagram :
https://www.instagram.com/pablo_sotres/?utm_source=ig_embed











Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > Videomapping demo Instituto Mexicano del Sonido

Abril 2019 - Realidad Aumenta

GitHub:

Proyecto seleccionado para participar en el Yami Ichi: Silex, tianguis especulativo del internet.

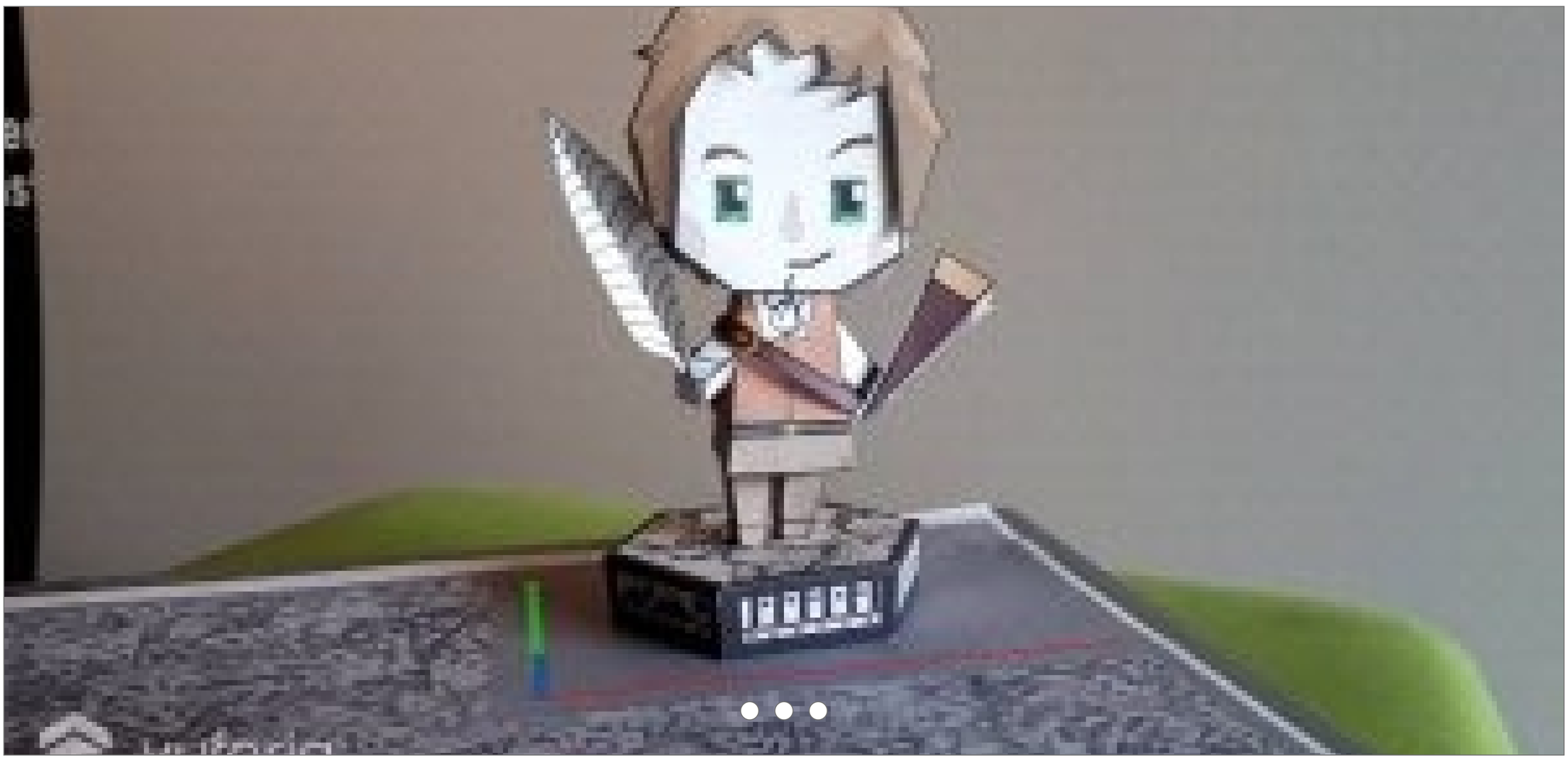
Lenguajes de Programación

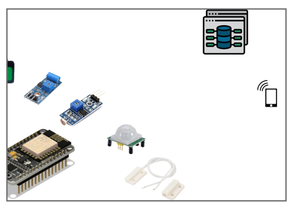
C#

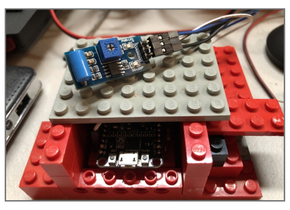
Software

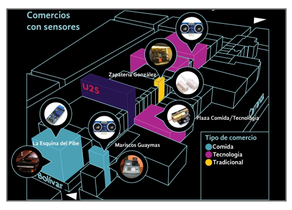
Unity, Autodesk Maya, Cinema4D, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

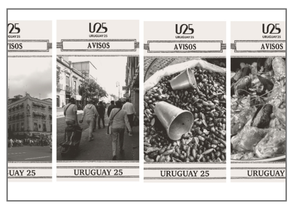
Publicaciones Instagram :
https://www.instagram.com/pablo_sotres/?utm_source=ig_embed











Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > Visuales Los Angeles del Infierno

Abril 2019 - Realidad Aumenta

GitHub:

Proyecto seleccionado para participar en el Yami Ichi: Silex, tianguis especulativo del internet.

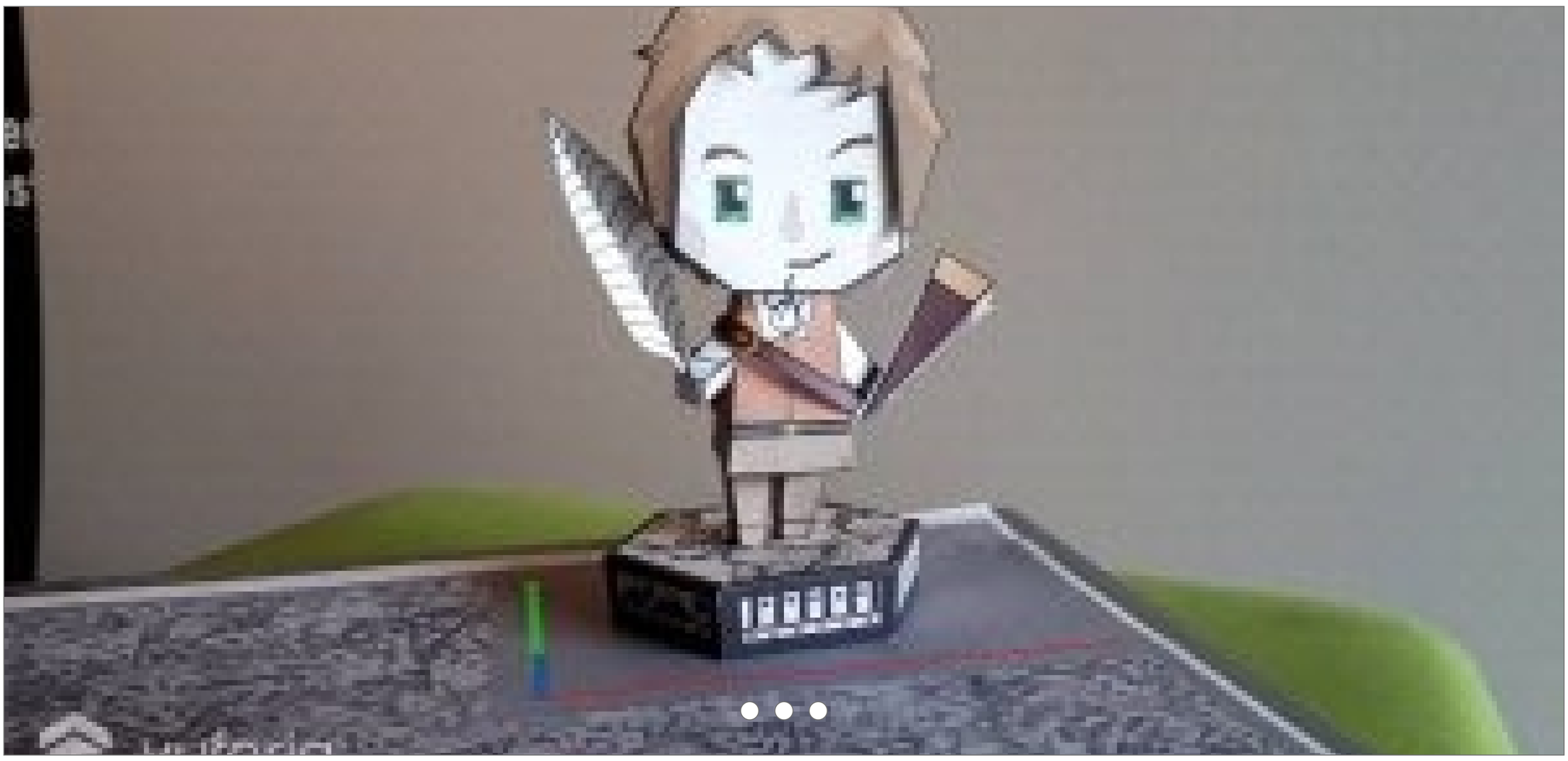
Lenguajes de Programación

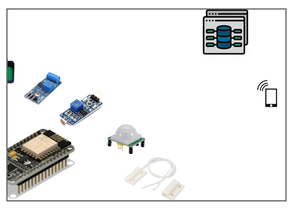
C#

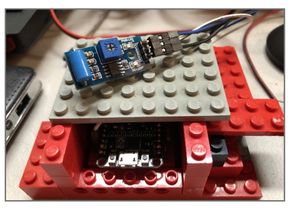
Software

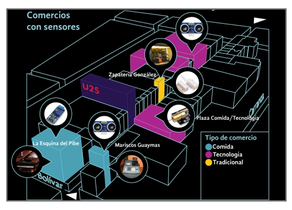
Unity, Autodesk Maya, Cinema4D, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

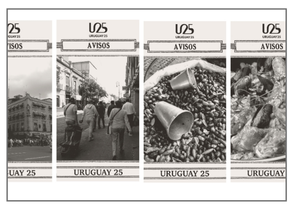
Publicaciones Instagram :
https://www.instagram.com/pablo_sotres/?utm_source=ig_embed











Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > Auditorio Nacional -La Gusana Ciega

Abril 2019 - Realidad Aumenta

GitHub:

Proyecto seleccionado para participar en el Yami Ichi: Silex, tianguis especulativo del internet.

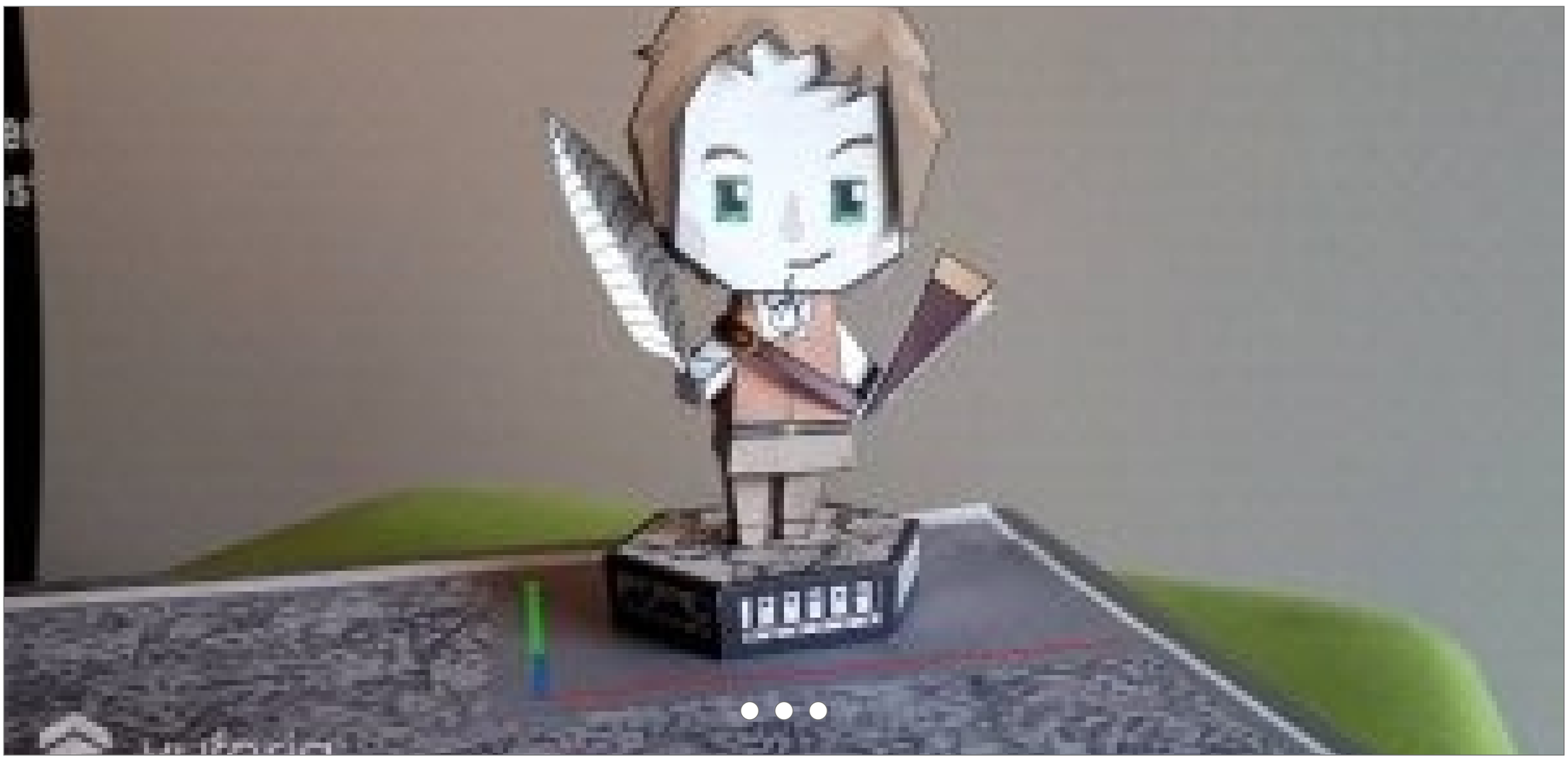
Lenguajes de Programación

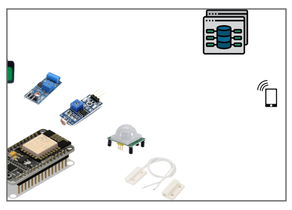
C#

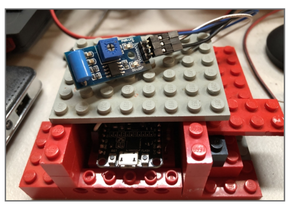
Software

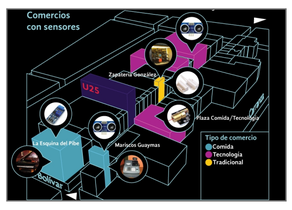
Unity, Autodesk Maya, Cinema4D, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

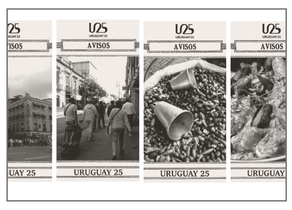
Publicaciones Instagram :
https://www.instagram.com/pablo_sotres/?utm_source=ig_embed











Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > Digital Vasari

Abril 2019 - Realidad Aumenta
GitHub:

Proyecto seleccionado para participar en el Yami Ichi: Silex, tianguis especulativo del internet.

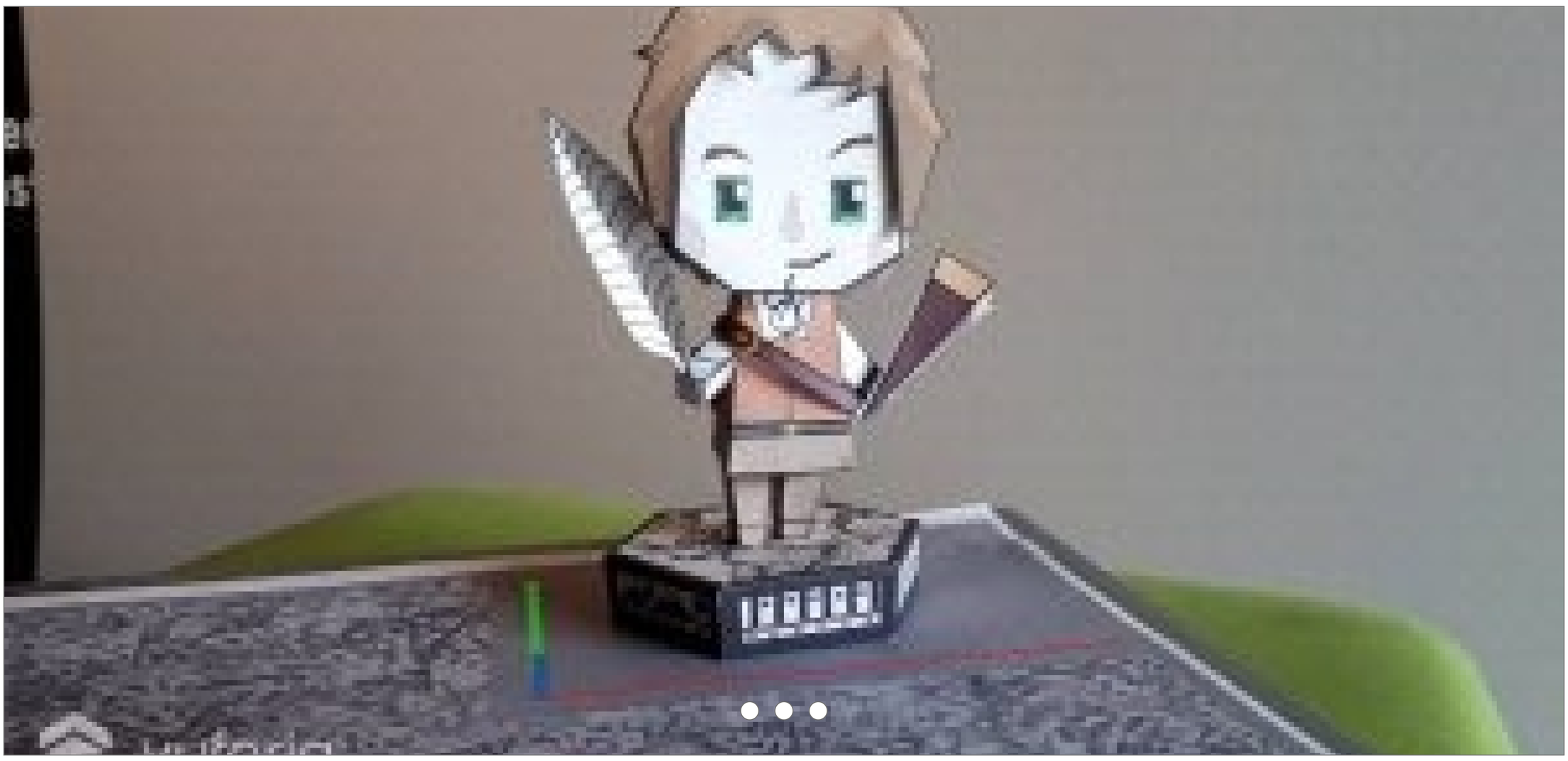
Lenguajes de Programación

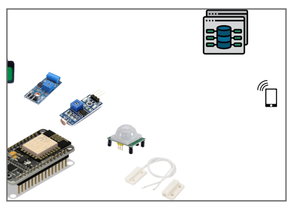
C#

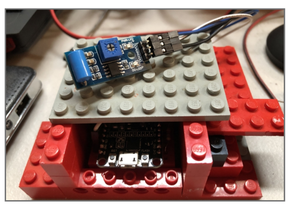
Software

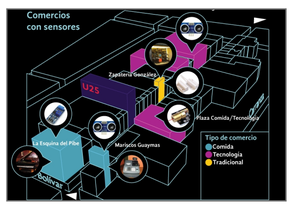
Unity, Autodesk Maya, Cinema4D, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

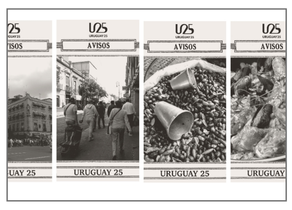
Publicaciones Instagram :
https://www.instagram.com/pablo_sotres/?utm_source=ig_embed











Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > Personajes 3D Gusana Ciega

Abril 2019 - Realidad Aumenta

GitHub:

Proyecto seleccionado para participar en el Yami Ichi: Silex, tianguis especulativo del internet.

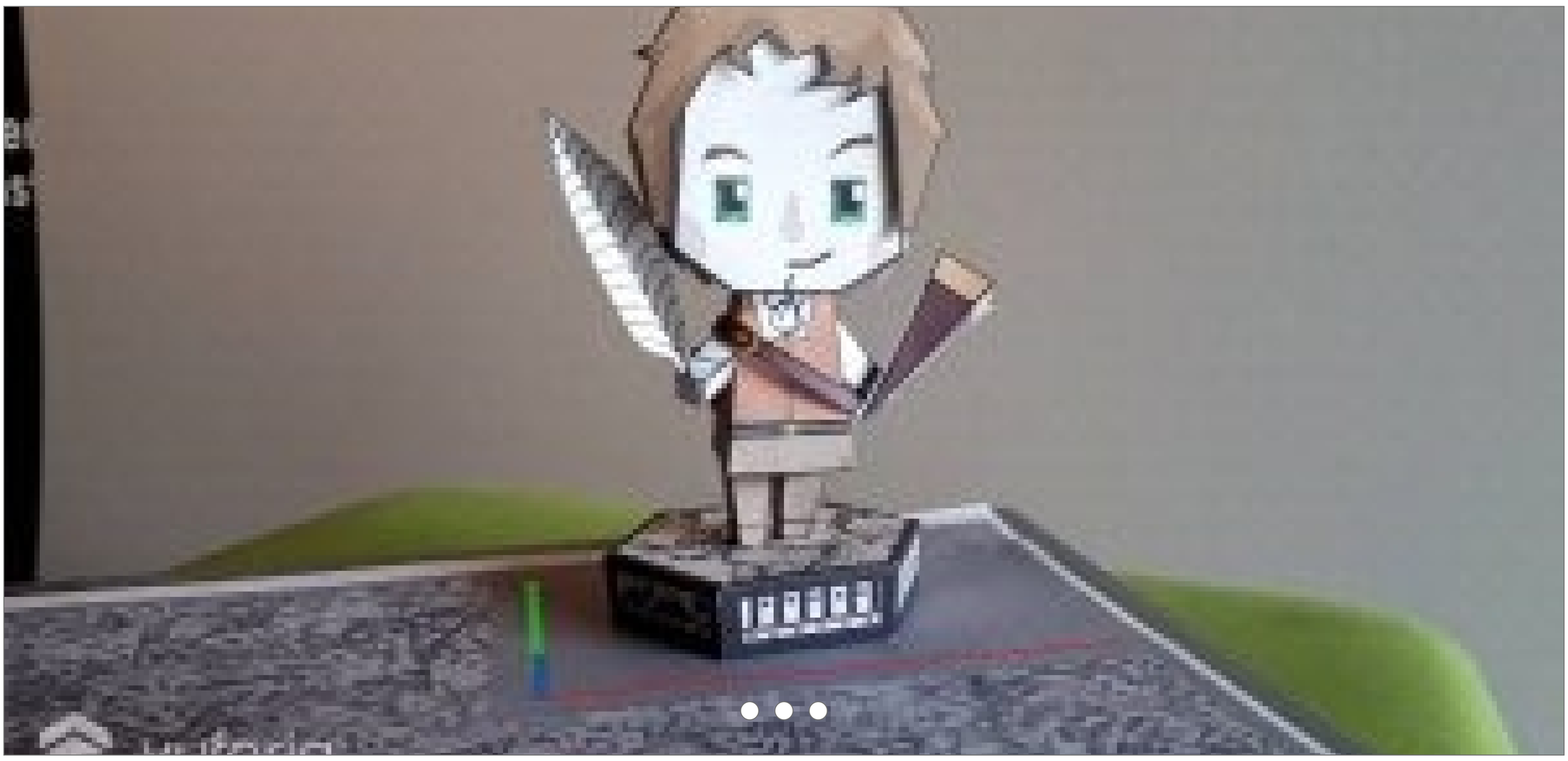
Lenguajes de Programación

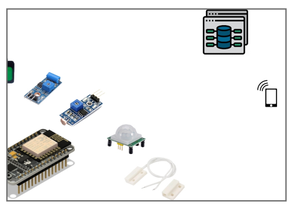
C#

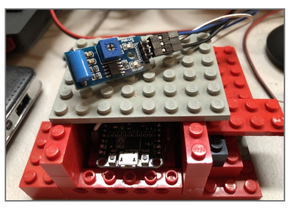
Software

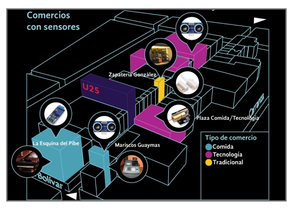
Unity, Autodesk Maya, Cinema4D, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

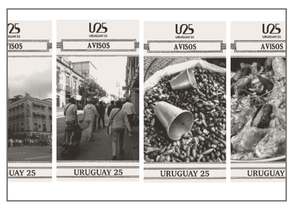
Publicaciones Instagram :
https://www.instagram.com/pablo_sotres/?utm_source=ig_embed











Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > Humboldt Kosmos

Junio 2019 - Realidad Aumenta / Realidades Mixtas

Proyecto seleccionado para ser desarrollado en el Hackaton de realidades mixtas realizado por el Centro de de Cultura Digital y el Instituto Goethe.

Este proyecto se realizó en colaboración con Rosma Vasavilbaso, Erika Tirado y Claudio Nebbia y gira entorno a las ideas de Humboldt que han experimentado amplia resonancia entre intelectuales, políticos e investigadores y presenta una combinación entre tablero de juego y aplicación AR (Realidad Aumentada).

Lenguajes de Programación

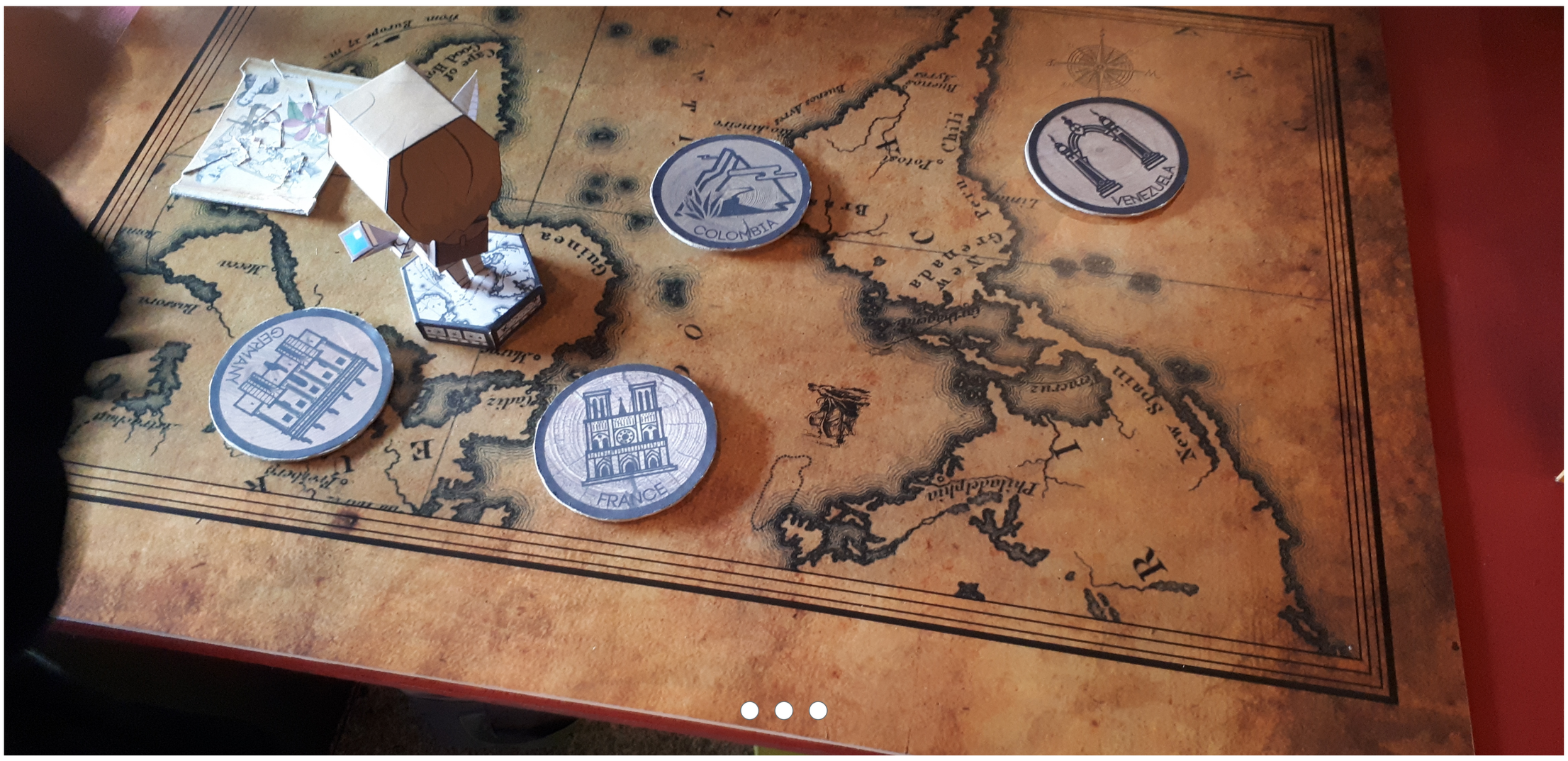
C#

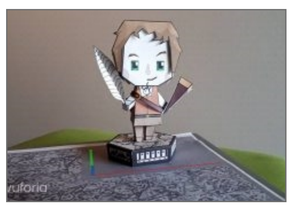
Software

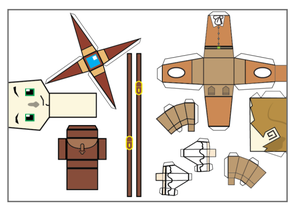
Unity, Autodesk Maya, Cinema4D, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

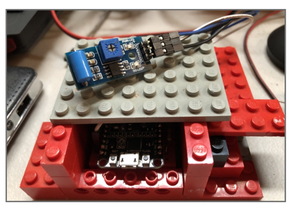
Para el desarrollo del prototipo se seleccionó utilizar un medio que fuera fácilmente replicable por lo que se optó por figuras de cartón, las cuales adquieren movimiento al ser aumentadas con un dispositivo móvil sobre un mapa mundial histórico. A través de los marcadores sobre el tablero se presentan personajes que tuvieron relevancia en los viajes de Humboldt, así como personajes que se inspiraron en sus ideas. El personaje fue escaneado principal de cartón fue escaneado en 3D para al acercarse a los personajes detonar los diálogos y animaciones.

Prensa:
https://www.goethe.de/prj/hya/es/inh/mex.html









Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio >Así se siente mi barrio

Noviembre 2018 - Instalación Interactiva, Audio,
GitHub:

La instalación de diseño háptico multimodal Así se siente mi barrio es un ejercicio co-creativo y colaborativo entre ocho participantes con discapacidad visual y cuatro integrantes de la Maestría en Diseño Información y Comunicación (#MADIC) de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa. Fue el resultado de la residencia artística Me sobra Barrio realizada en colaboración con Carlos Guerrero, Angélica Martínez y Cristina Rivas. El objetivo de este proyecto fue el realizar un taller co-creativo para la creación de imágenes hápticas del cual posteriormente sus resultados serían expuestos en un formato interactivo. Se entiende por imagen háptica aquellas representaciones realizadas por personas con discapacidad visual, que reflejan los conceptos y las imágenes mentales provenientes de estímulos multisensoriales.con personas con discapacidad visual.

Lenguajes de Programación

Python C++

Software

Arduino Audition Illustrator

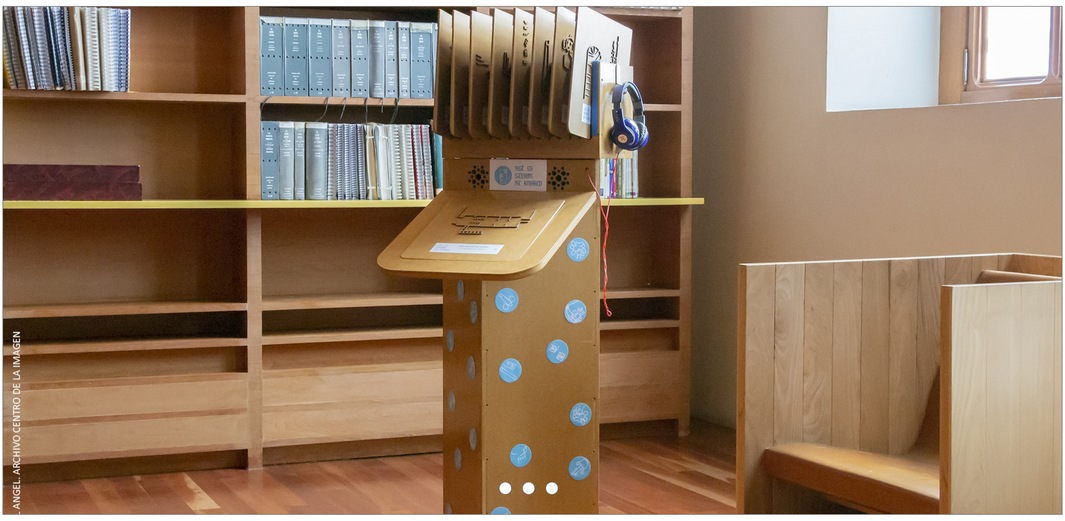
Los dibujos hápticos y sonorizados integrados en un módulo, son el resultado de un proceso de investigación inclusiva y participativa realizado en fases: sesiones donde se compartieron narrativas de cada participante en cuanto a su experiencia de La Ciudadela, entrevistas, recorridos, talleres de dibujo y co-creación háptica que nos permitieron comprender y diseñar distintas experiencias: integrar los motivos por los que asisten, sus historias, los afectos que los vinculan con este espacio y los recorridos realizados en el emblemático edificio que alberga la Biblioteca de México.

Así se siente mi barrio ganó la convocatoria Me sobra barrio 2018 del Centro de la Imagen de la Secretaría de Cultura y obtuvo Mención Honorífica en el Premio Nacional de Diseño 2019, dentro de la categoría Diseño de Experiencias.

Técnicamente:
En el proyecto se buscó utilizar interfaces similares a las que se utilizan en la biblioteca para personas con discapacidad visual . Al realizar una observación de campo de la biblioteca se observaron diversos sistemas que utilizan las personas con ciegas y con discapacidad visual, y resaltó en particular el dispositivo Sara desarrollado por Freedom Scientific, este dispositivo escanea el texto que se coloca en su bandeja, hace un reconocimiento de texto y posteriormente a través de software de voz lee el texto al usuario.

Con base en este dispositivo se buscó una tecnología que pudiera tener una dinámica similar para el reconocimiento de los dibujos o tablillas realizadas por los participantes del taller, los cuales posteriormente fueron cortados en MDF. Para dicha tarea la tecnología más adecuada que se consideró fue a través del lector de identificación por radiofrecuencia (del inglés Radio Frequency Identification) está tecnología permitió colocar a cada tablilla un código de identificación en forma de llavero, el cual al acercarse al lector reconoce el código que se le fue asignado y reproduce el sonido previamente seleccionado para dicho dibujo.

Para que el procesamiento de audios fuera más eficiente se utilizó un ordenador de placa reducida Raspberry Pi 3 b+, al que se le instaló el sistema operativo Raspbian. Y al que iban conectados siguientes dispositivos :
Lector de RFID RC522
Led azul para demostrar el estado
Botón para el apagado
Botón para reiniciar
Módulo de relevadores- 2 canales a 5V
Divisor de audio de 3.5mm



Adicionalmente a la exhibición del módulo se generaron recorridos con los audios de los testimonios recuoerados con los dibujos y se genero una actividad para todo público para visitar las diversas áreas de la biblioteca con una audioguía y acompañado de una persona para mostrarle el camino.

Fechas de exhibición:
Museo Franz Mayer: 16 al 25 de octubre de 2019
Biblioteca de México: 20 de octubre al 15 de diciembre de 2018
Universidad Autónoma Metropolitana: Diciembre 2019

Más información en el sitio web:
https://centrodelaimagen.cultura.gob.mx/educacion/me-sobra-barrio/2018/asi-se-siente-mi-barrio.html
http://dccd.cua.uam.mx/Producciones_DCCD/mesobrabarrio

Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > App Realidad Aumentada Amitiza

Abril 2019 - Realidad Aumentada

Desarrollo de aplicación de Realidad Aumentada para el lanzamiento del medicamento Amitiza de la famacéutica Takeda. Se generaron dos distintos interactivos dentro de la misma aplicación. En la primera se crearon 4 marcadores de tamaño real 2 metros x 2 .50 metros los cuales al ser reconocidos por el dispositivo móvil detonaban animaciones 3D resaltando algunas de las características del medicamento. Las personas podían grabar videos y enviarlos a sus correos electrónicos para compartir su experiencia.

La segunda parte de la aplicación hacia uso del cubo "Merge Cube" para montar sobre sus caras contenidos digitales que podían ser apreciados a través de gafas Google Cardboard.

Lenguajes de Programación

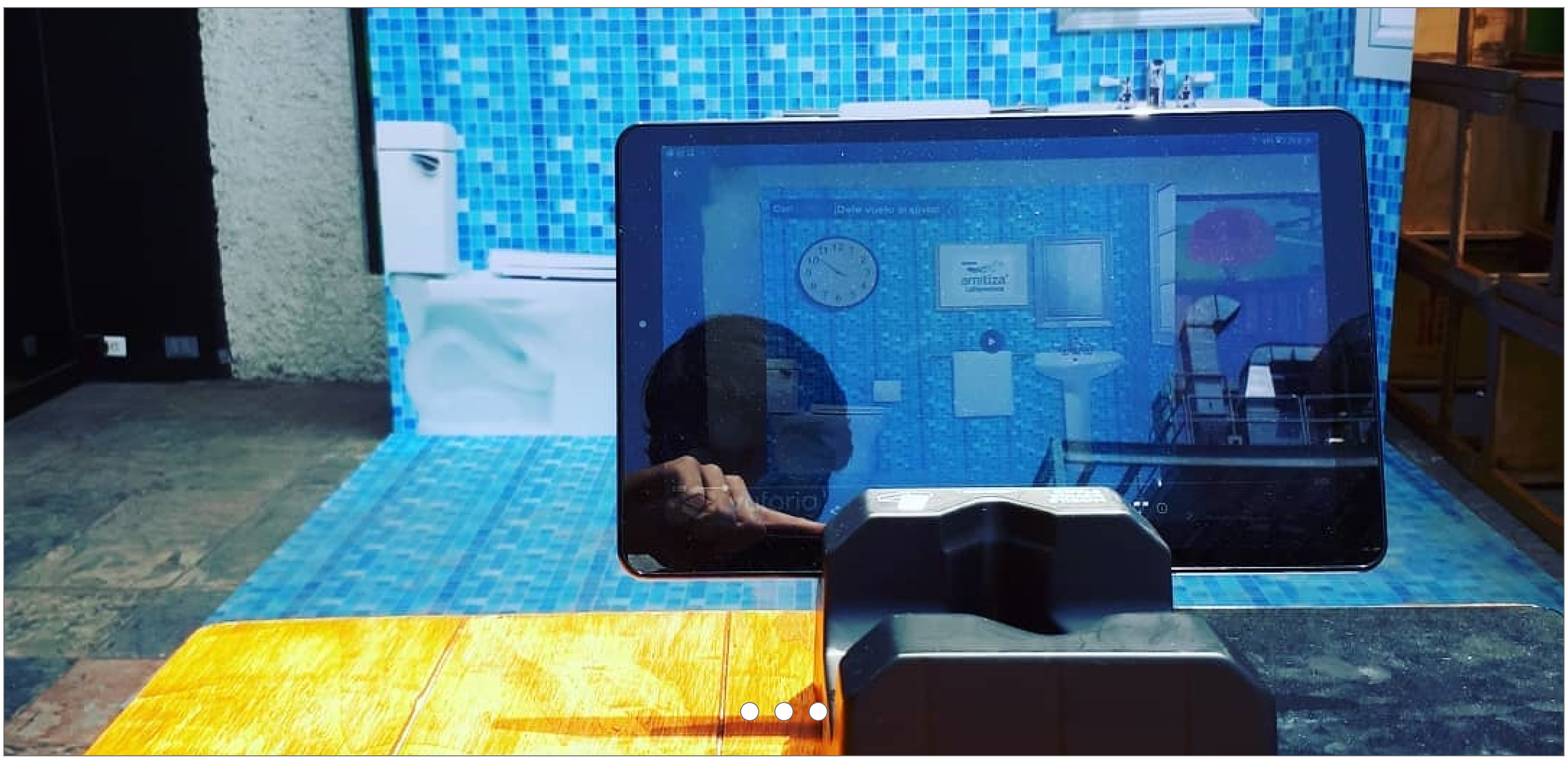
C#

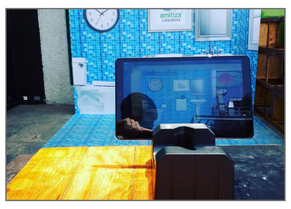
Software

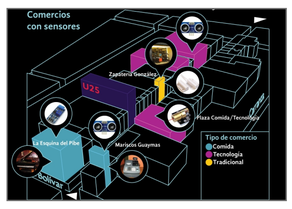
Unity, Autodesk Maya, Cinema4D, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

La aplicación se creó para dispositivos Android en Unity3D a través de Vuforia y permite al usuario visualizar contenidos del medicamento Amitiza para su lanzamiento de marca.

Publicaciones Instagram :
https://www.instagram.com/pablo_sotres/?utm_source=ig_embed
https://www.instagram.com/p/BuVuMWhFdxF/?utm_source=ig_embed&utm_campaign=embed_video_watch_again







Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

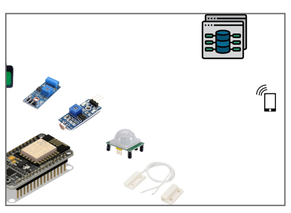
Portafolio > Congreso Internacional de Astronaútica

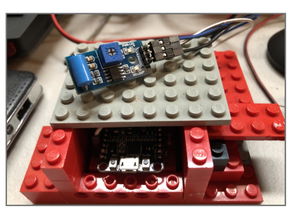
Septiembre 2016 - Animación

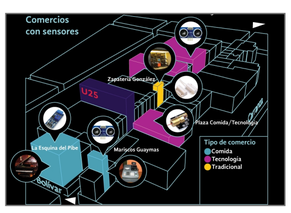
Software

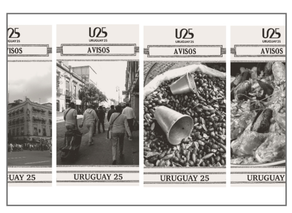
Creación de animaciones en colaboración con Ana Ávila (Ali Scott) para el 67° Congreso Internacional de Astronáutica (IAC 2016) celebrado en la ciudad de Guadalajara, Jalisco.

Autodesk Maya | Cinema4D | AfterEffects | Illustrator | Premiere | Photoshop









Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > Inkteractive

junio 2019 - Realidad Aumentada

Lenguajes de Programación

C#

Software

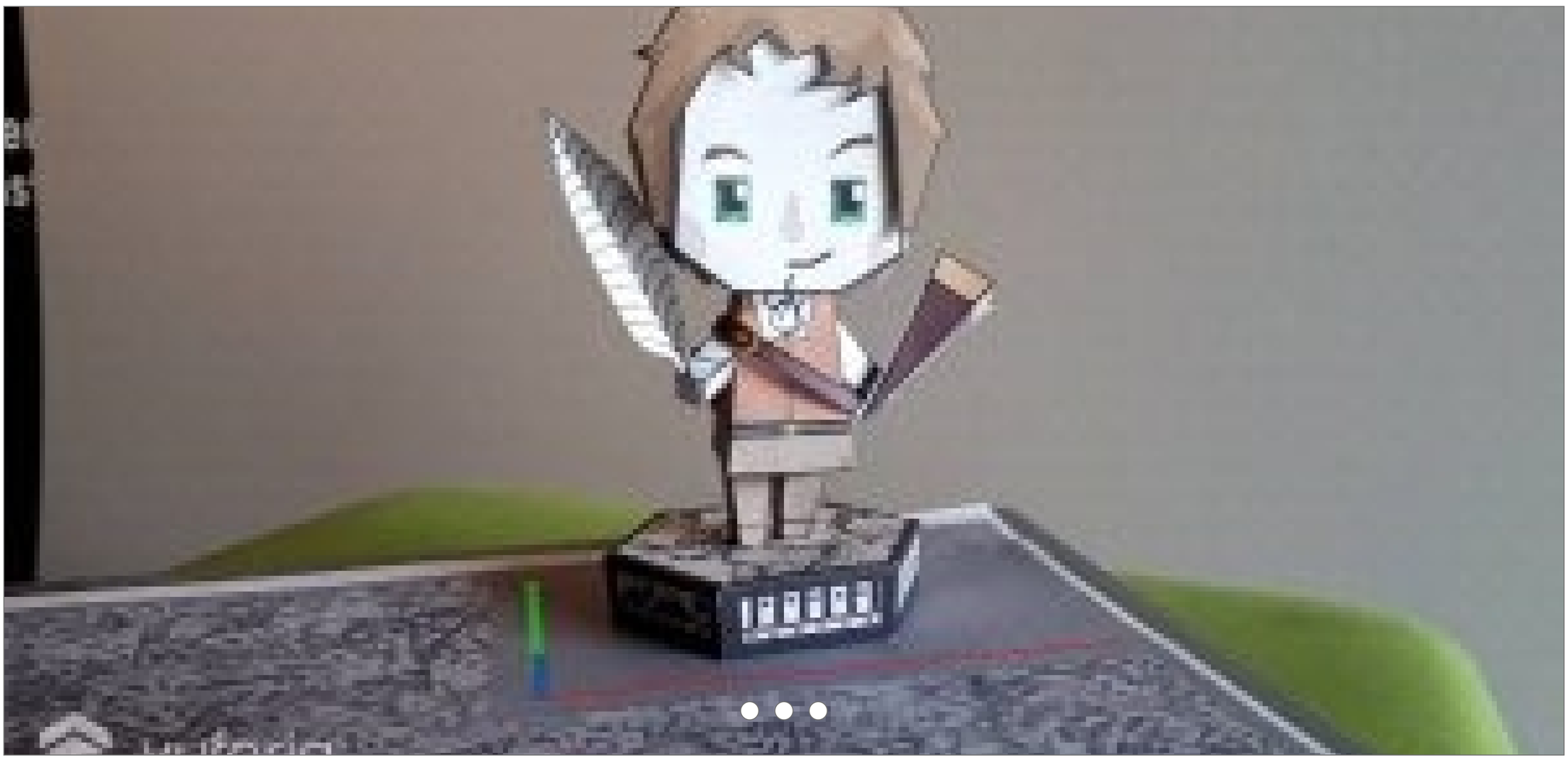
Unity, Autodesk Maya, Cinema4D, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

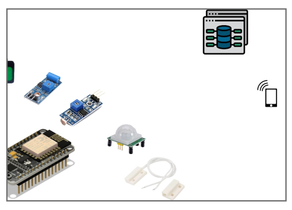
Inkteractive es un proyecto desarrollado en conjunto con Rosma Vasavilbaso, se creó una aplicación para dispositivos móviles a través de la cual se podían escanear stickers o tatuajes temporales impresos en papel adhesivo a la piel y detonar animaciones.

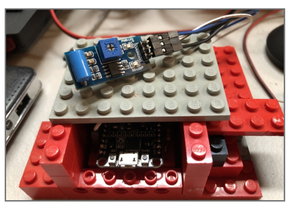
Se crearon 20 diferentes stickers con animaciones, todos ellos con base en íconos de la cultura digital, la aplicación se desarrolló para dispositivos Android y no fue publicada en la Play Store, los usuarios al comprar un sticker se les instalaba en sus dispositivos una aplicación con la cual podían detectar el Sticker que ellos seleccionaran. La aplicación y los stickers se comercializaron en el Yami Ichi llevado a cabo en el Centro de Cultura Digital el día 1 de junio.

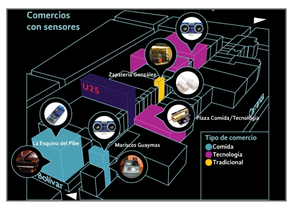
Adicionalmente se crearon stickers personalizados con ondas de audio y escaneos 3D de los usuarios a los cuales se les montaron animaciones con Mixamo.

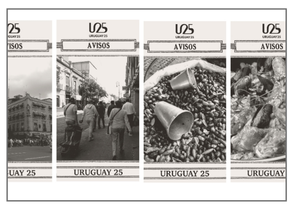
Prensa:
https://www.youtube.com/watch?v=e_bxaY5asL8
https://centroculturadigital.mx/actividad/Silex-BycRKRouN











Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > Banco de Memorias

Abril 2019 - Instalación Interactiva

Banco de Memorias es una pieza de arte participativo desarrollado en colaboración con Alejandro Rosas, Dora Bartilotti y Arturo Zuvieta, la pieza está basada en un dispositivo telefónico que busca activar la memoria colectiva en el espacio público del barrio Santa María la Ribera. El dispositivo es capaz de reproducir y grabar relatos de los vecinos y visitantes del barrio y otorgar un recibo por cada una de las narrativas que sean depositadas. De esta manera, la pieza busca compartir y promover la participación comunitaria desde un enfoque lúdico y creativo, así como propiciar vínculos afectivos con el entorno y sus habitantes a partir de la recuperación de historias personales y colectivas.

La pieza hibrida dos elementos desde su desarrollo formal y conceptual, por un lado el funcionamiento y estética de un teléfono público como interfaz de comunicación sonora instalada en el espacio público. Por otro lado, la apropiación metafórica de un banco financiero al formularse una propuesta que plantea el valor histórico, cultural y afectivo del recuerdo, así como el valor e importancia de la participación barrial en la socialización de su identidad.

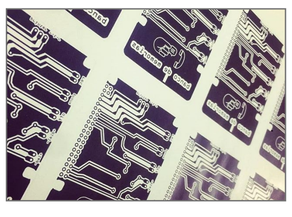
Lenguajes de Programación

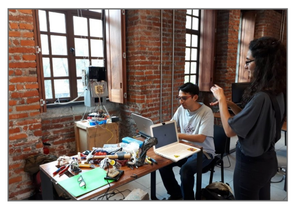
Python C++ C#

Software

Audition Illustrator Arduino SuperCollider

La pieza está conformada por diversas partes de teléfonos que se encuentran en desuso, mismas que fueron intervenidas por un circuito, una raspberry, una interfaz de audio y un amplificador que permiten grabar y reproducir relatos orales a través de su auricular, así también contiene una mini impresora térmica que da un recibo por cada memoria depositada. De esta manera, por cada memoria corresponde un número de participación, el cual puede ser anotado en un directorio telefónico dispuesto junto al dispositivo y con el cual el participante podrá acceder a su memoria o de alguien más al digitar o discar el número. El dispositivo fue montado en una estructura metálica con una serie de instrucciones de participación para instalarse y activarse en el espacio público.





Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > Qué quieres proyectar

Julio 2018 - Instalación Interactiva
GitHub:

Instalación interactiva como parte de una investigación para representar las distintas emociones a través de luz y color, expuesta en la UAM Cuajimalpa.

Se utilizó la clasificación de XXXXX para determinar las emociones y con ello se seleccionaron en total XX emociones. Las cuales se utilizaron para crear una escala de emociones basada en el color.

La obra contó con 2 potenciómetros que creaban una matriz de 12x12. Y con ello el color y el sonido de la emoción.

En desarrollo... Creación y acumulación de sentimientos.

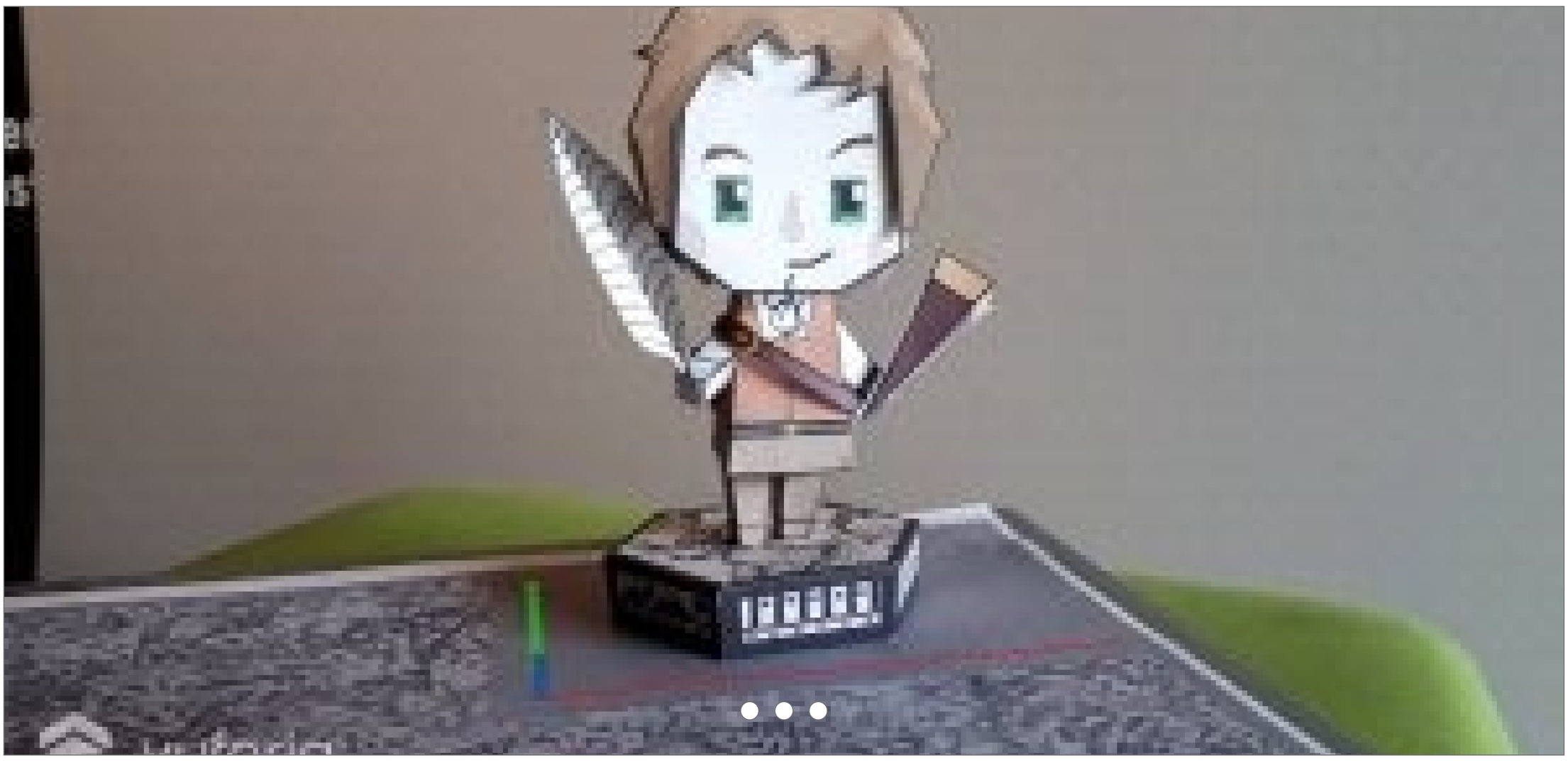
Lenguajes de Programación

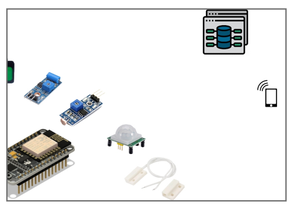
C#

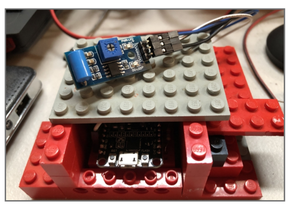
Software

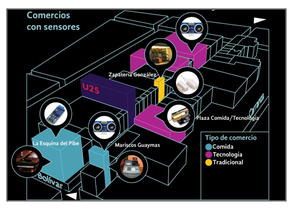
Unity, Autodesk Maya, Cinema4D, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

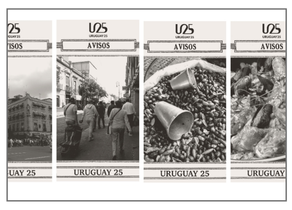
Publicaciones Instagram :
https://www.instagram.com/pablo_sotres/?utm_source=ig_embed











Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > Video Business Prospect

Abril 2019 - Realidad Aumenta

GitHub:

VIdeo creado para la Empresa Business Prospect, un proyecto de inversión XXXXXXXX para el cual se creó un video de 45 minutos en After Effects, para este video se llevaron a cabo animaciones 2D con movimientos de cámara en 3Dy movimiento de personajes.

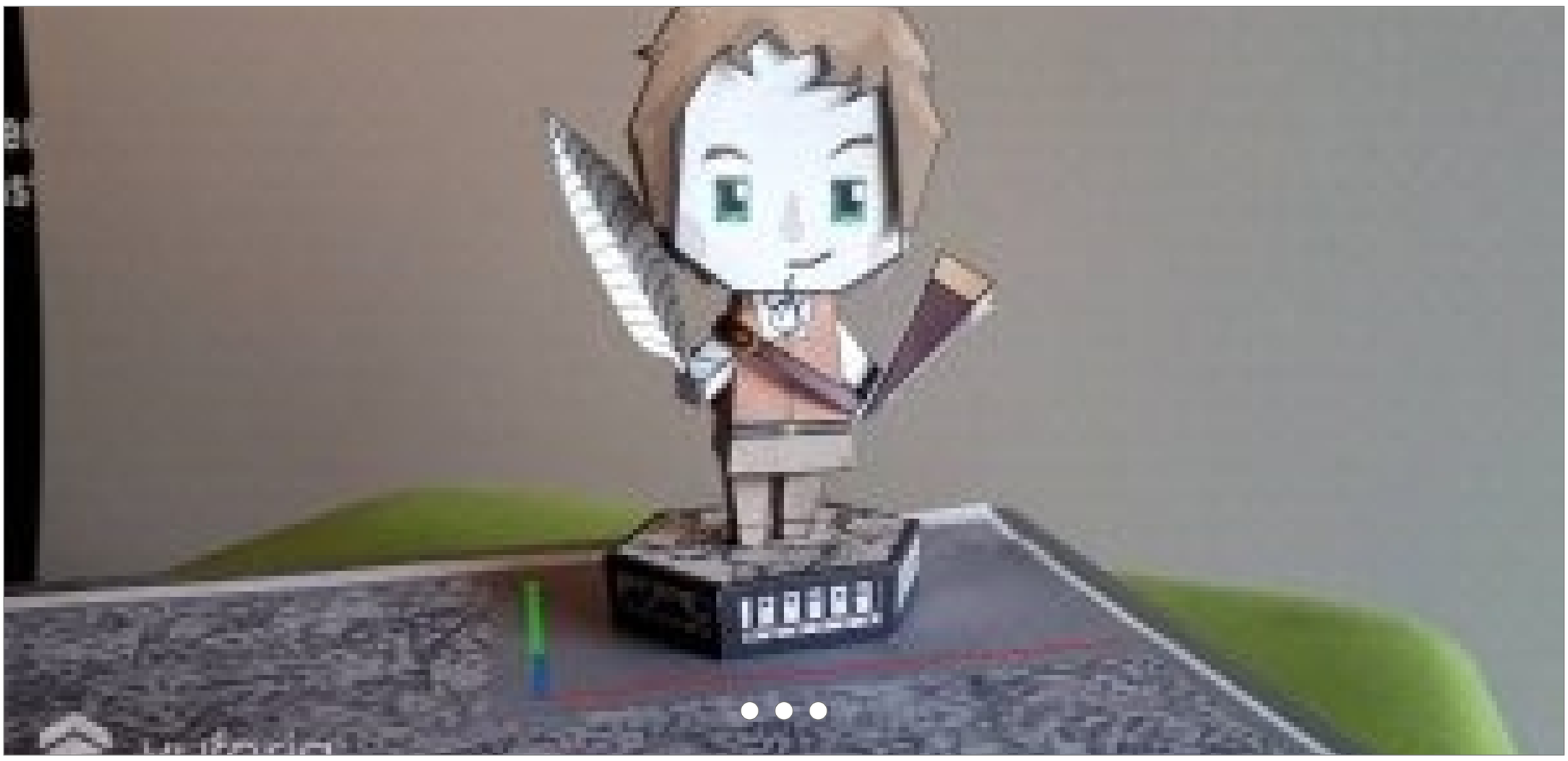
Lenguajes de Programación

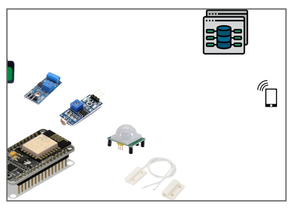
C#

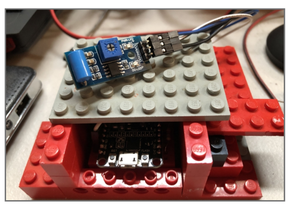
Software

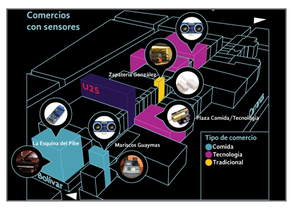
Unity, Autodesk Maya, Cinema4D, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

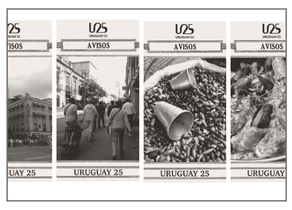
Publicaciones Instagram :
https://www.instagram.com/pablo_sotres/?utm_source=ig_embed











Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > Drummapping

Mayo 2016 - Instalación interactiva y videomapping
GitHub:

Proyecto creado en colaboración con: Ana Ávila animación, Gerardo Ruiz como baterista, . Pablo Sotres y Claudio Nebbia interactivo.

El proyecto consistió en la creación de una instalación interactiva sobre una batería acústica con sensores que detectaban los golpes del baterista y enviaban una señal midi para proyectar animación sobre la batería.

Se instalaron fotorresistencias en las diversas partes de la batería con un láser que emitía una luz que al ser interrumpida por las baquetas emitía una señal midi al microcontrolador Arduino que a su vez la enviaba a una interfaz de audio para servir como trigger de las animaciones.

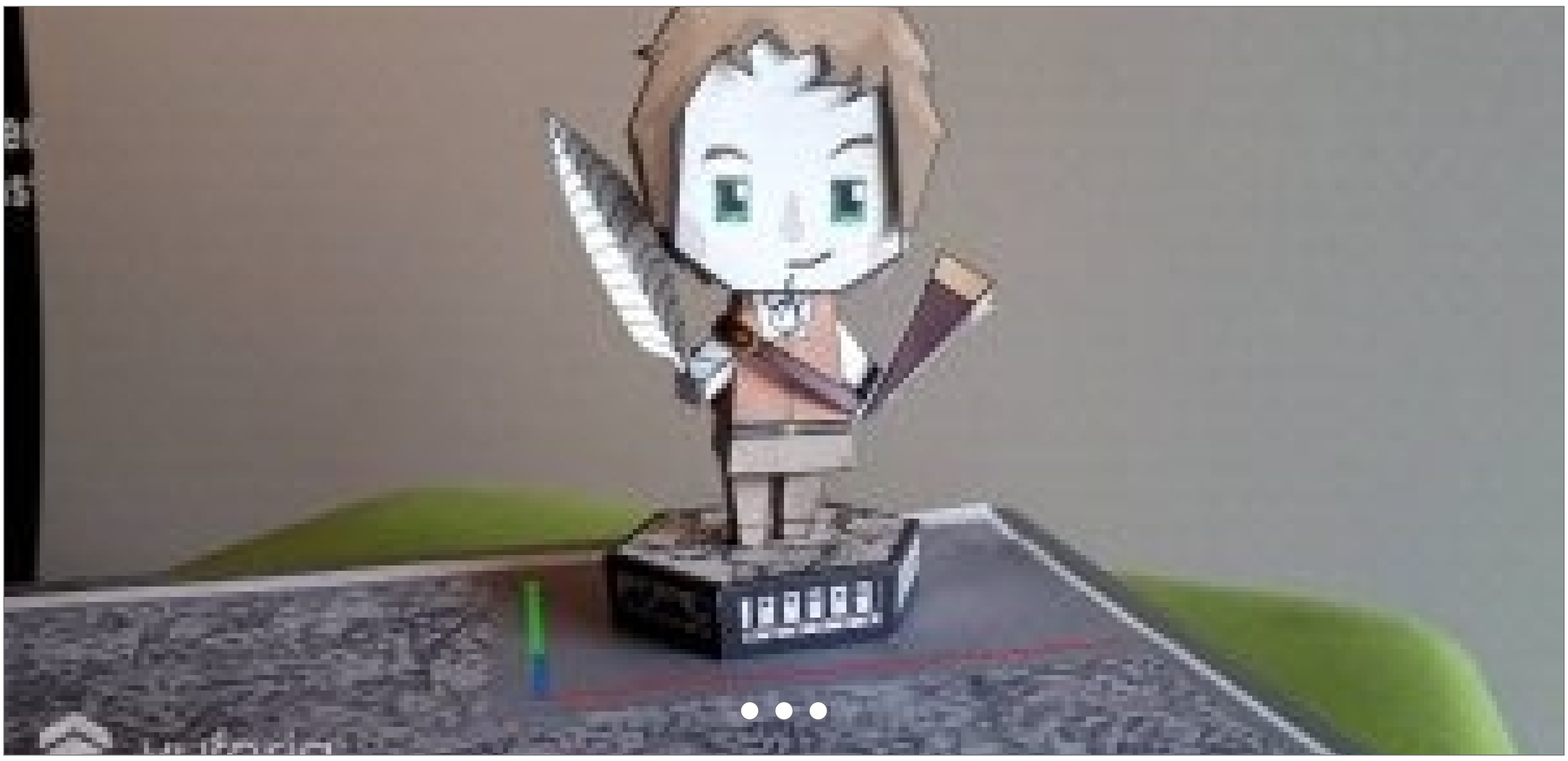
Lenguajes de Programación

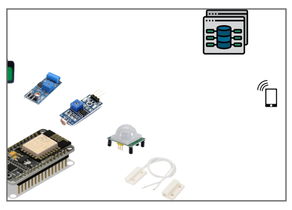
C#

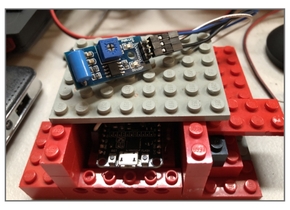
Software

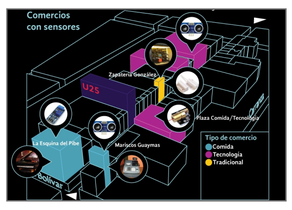
Arduino, Autodesk Maya, Cinema4D, Resolume, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

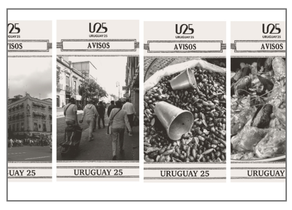
Publicaciones Instagram :
https://www.instagram.com/pablo_sotres/?utm_source=ig_embed











Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > Videomapping Jam Tlatelolco

Abril 2019 - Realidad Aumenta

GitHub:

Proyecto seleccionado para participar en el Yami Ichi: Silex, tianguis especulativo del internet.

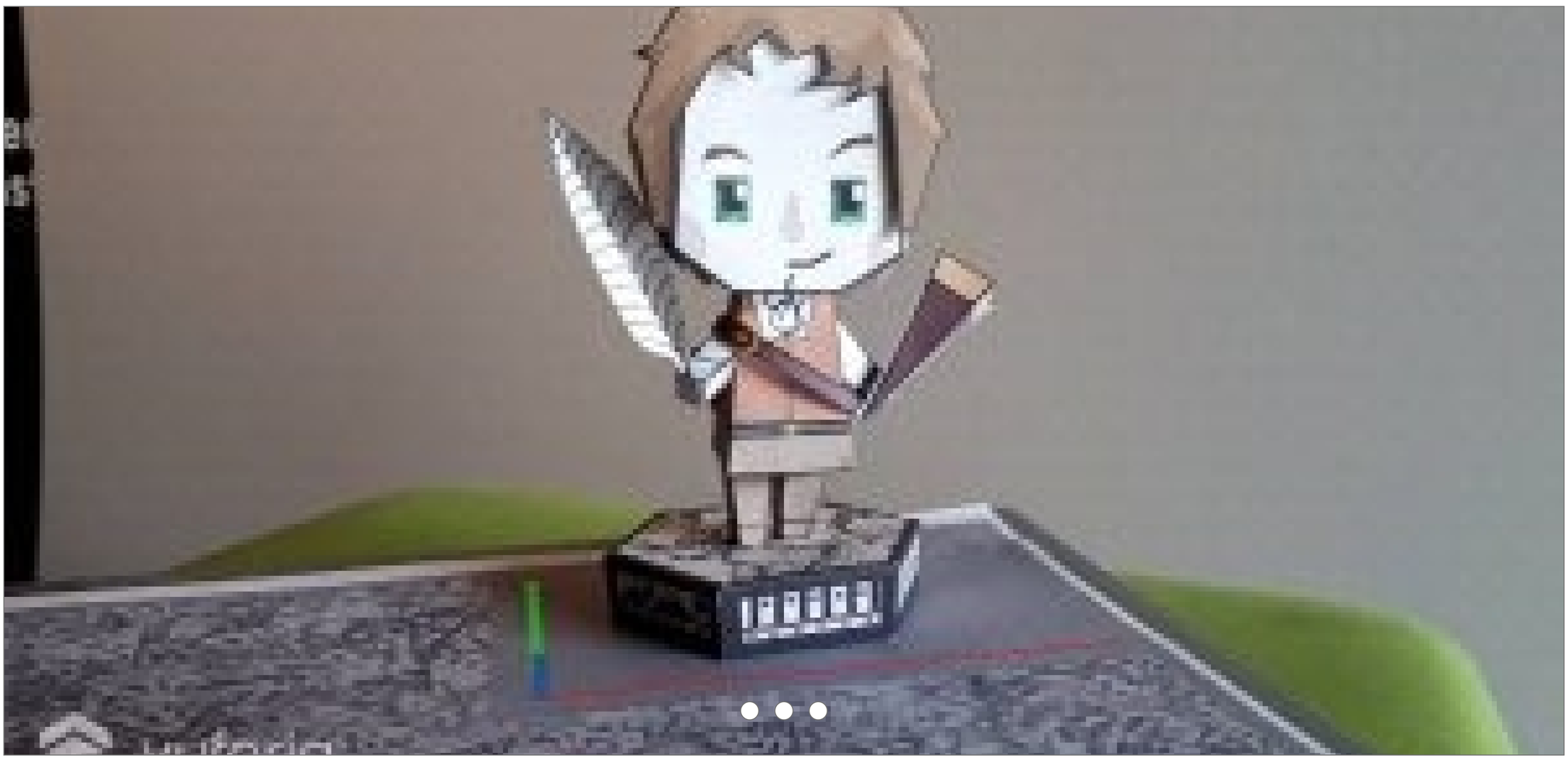
Lenguajes de Programación

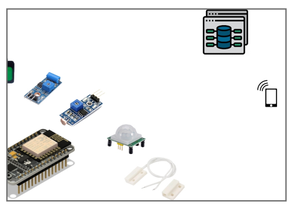
C#

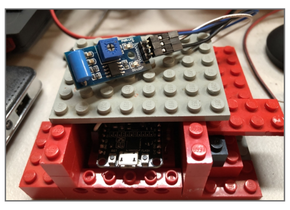
Software

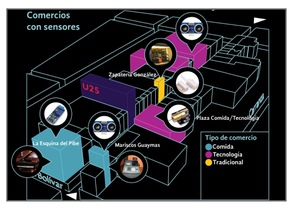
Unity, Autodesk Maya, Cinema4D, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

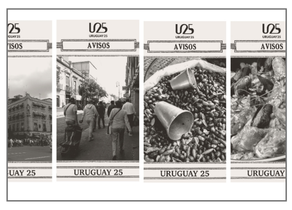
Publicaciones Instagram :
https://www.instagram.com/pablo_sotres/?utm_source=ig_embed











Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > Video Paquilea

Abril 2019 - Realidad Aumenta
GitHub:

Proyecto seleccionado para participar en el Yami Ichi: Silex, tianguis especulativo del internet.

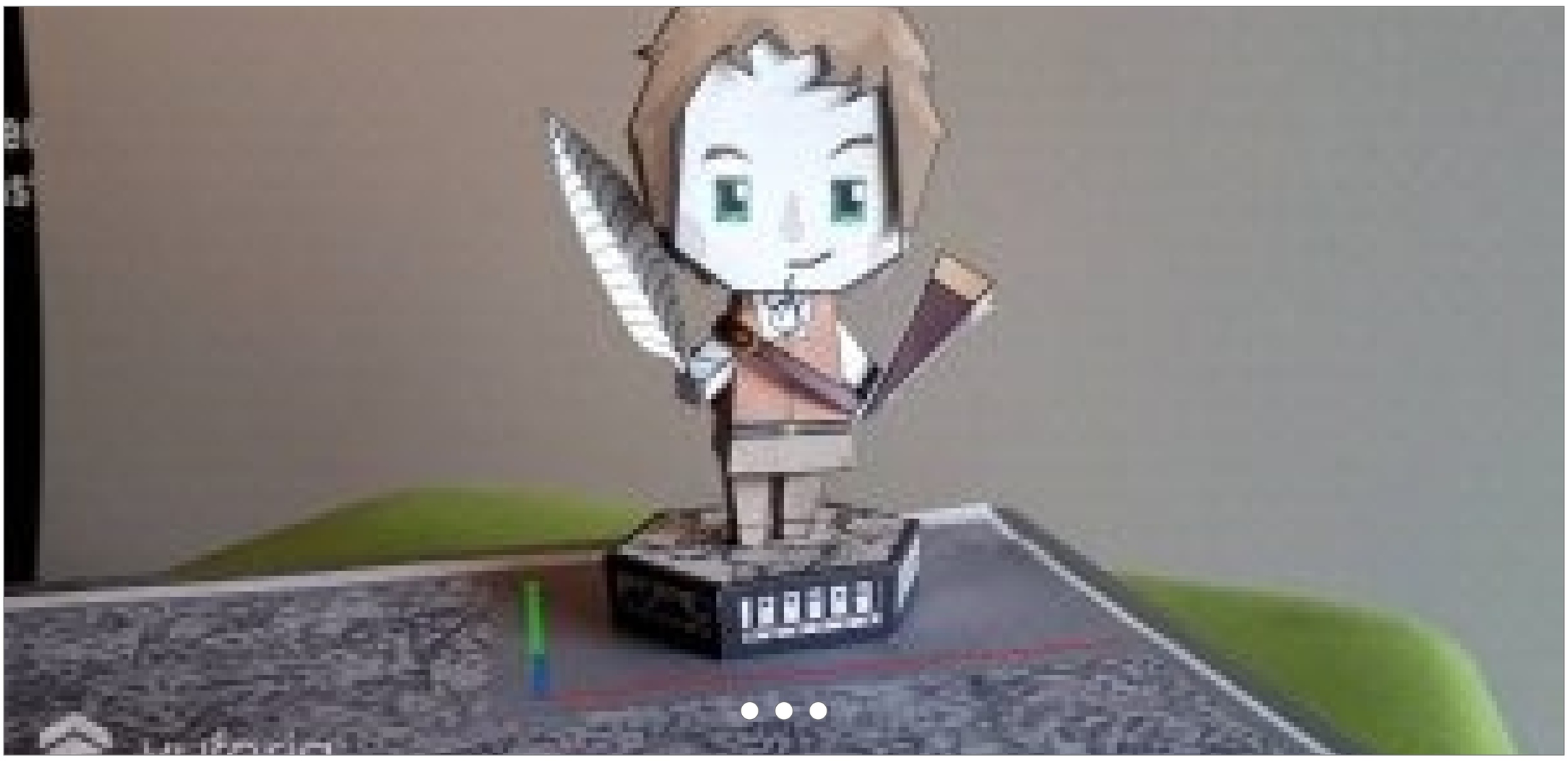
Lenguajes de Programación

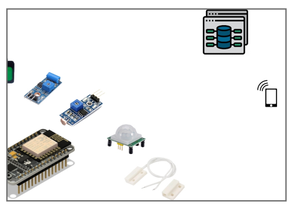
C#

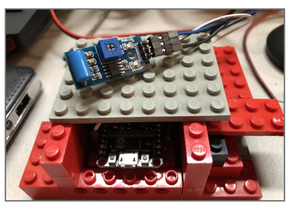
Software

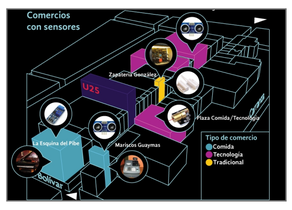
Unity, Autodesk Maya, Cinema4D, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

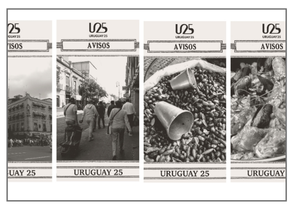
Publicaciones Instagram :
https://www.instagram.com/pablo_sotres/?utm_source=ig_embed











Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > 3D Arte y Biodiversidad

Abril 2019 - Realidad Aumenta
GitHub:

Proyecto seleccionado para participar en el Yami Ichi: Silex, tianguis especulativo del internet.

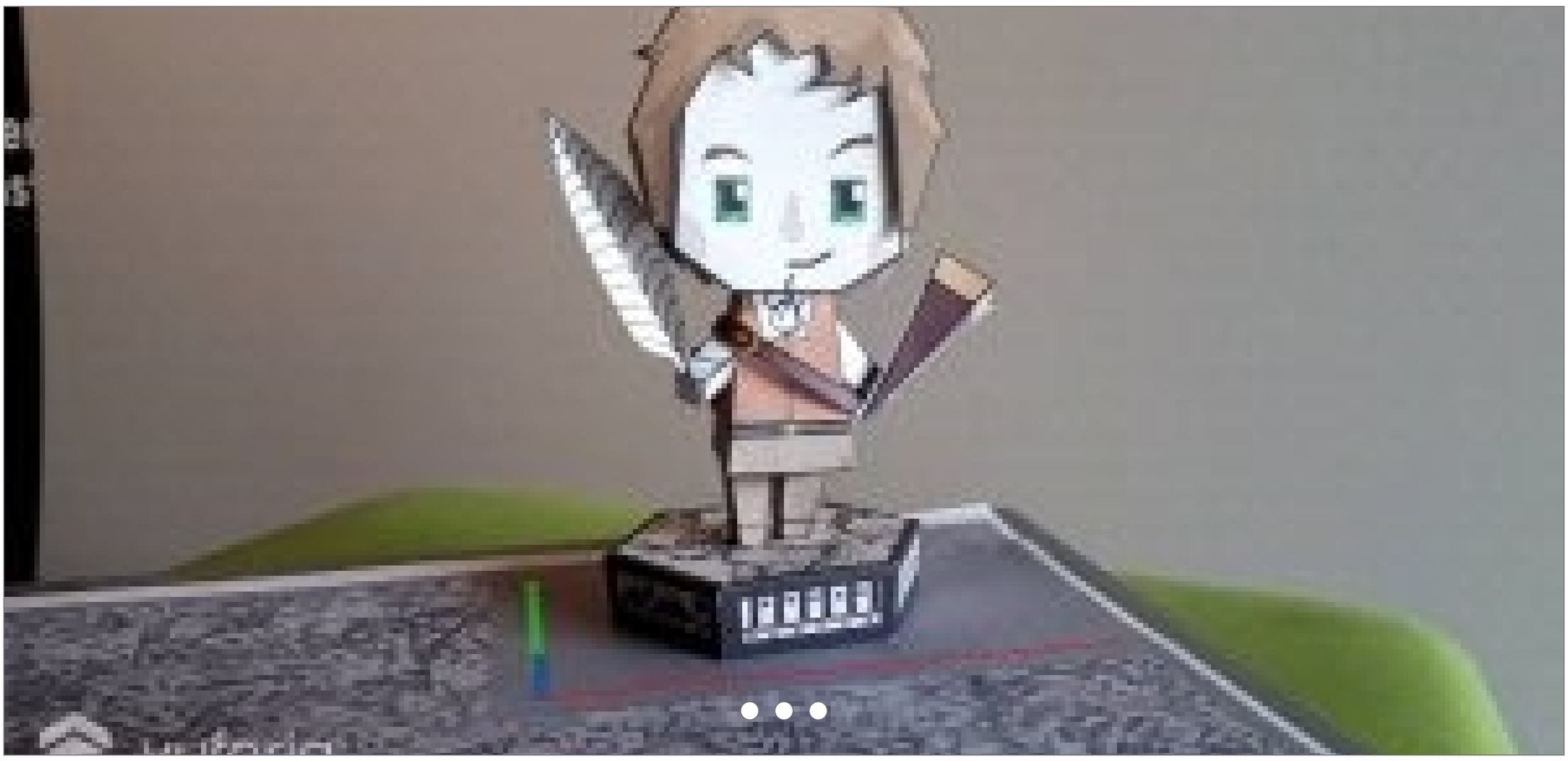
Lenguajes de Programación

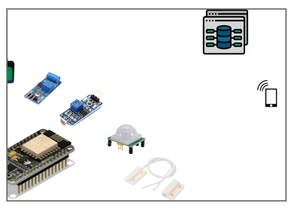
C#

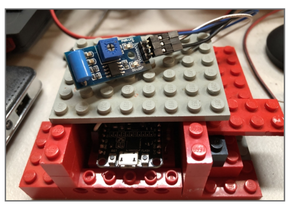
Software

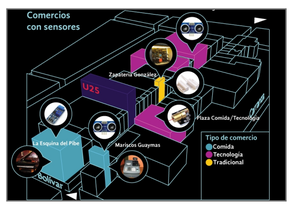
Unity, Autodesk Maya, Cinema4D, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

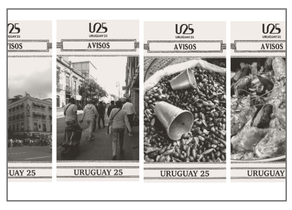
Publicaciones Instagram :
https://www.instagram.com/pablo_sotres/?utm_source=ig_embed











Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > Demo Steelcase

Abril 2019 - Realidad Aumenta
GitHub:

Proyecto seleccionado para participar en el Yami Ichi: Silex, tianguis especulativo del internet.

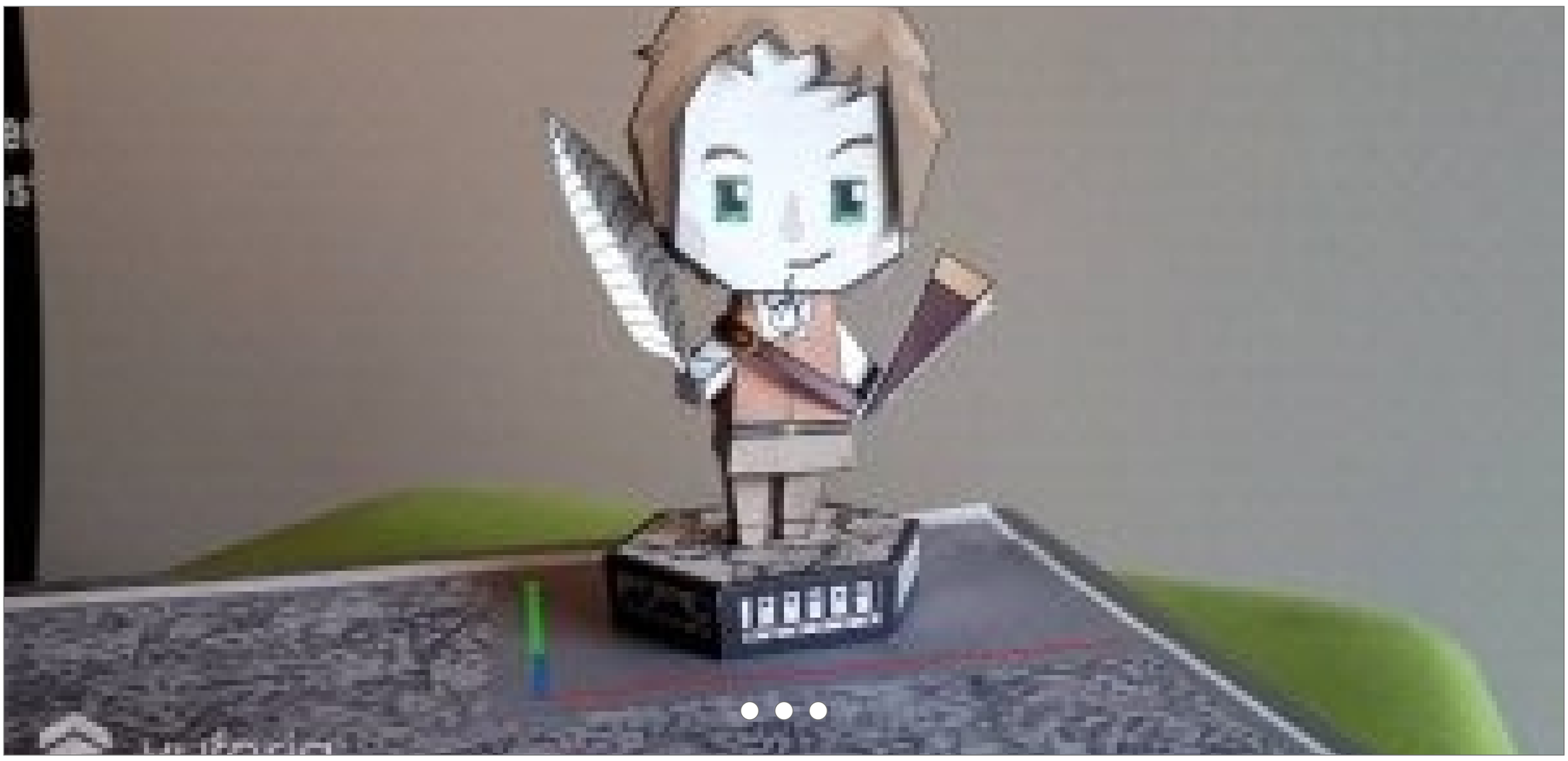
Lenguajes de Programación

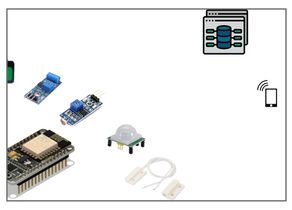
C#

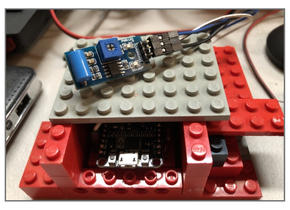
Software

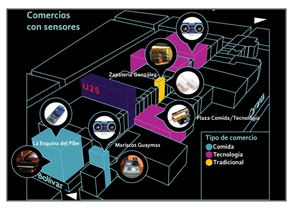
Unity, Autodesk Maya, Cinema4D, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

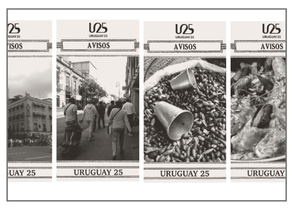
Publicaciones Instagram :
https://www.instagram.com/pablo_sotres/?utm_source=ig_embed











Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > Dr. Atl

Abril 2019 - Realidad Aumenta
GitHub:

Proyecto seleccionado para participar en el Yami Ichi: Silex, tianguis especulativo del internet.

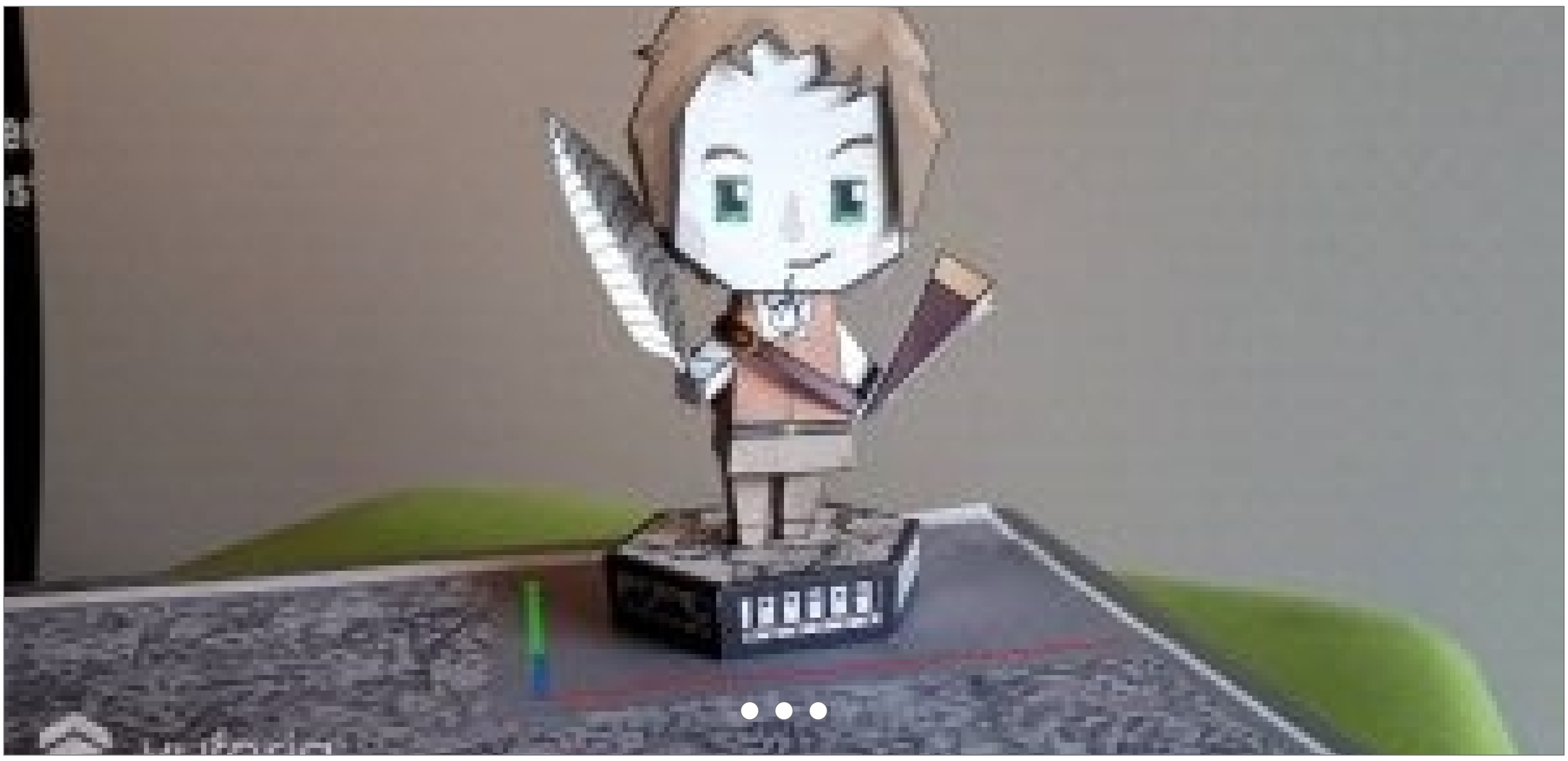
Lenguajes de Programación

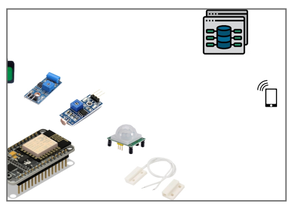
C#

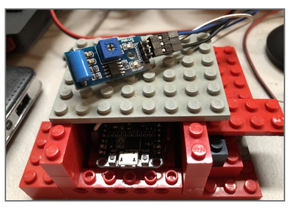
Software

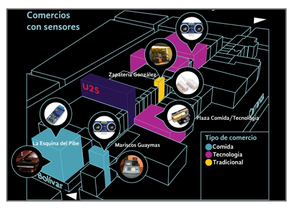
Unity, Autodesk Maya, Cinema4D, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

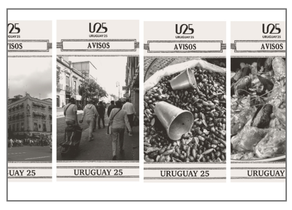
Publicaciones Instagram :
https://www.instagram.com/pablo_sotres/?utm_source=ig_embed











Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > Gusana Ciega

Abril 2019 - Realidad Aumenta
GitHub:

Proyecto seleccionado para participar en el Yami Ichi: Silex, tianguis especulativo del internet.

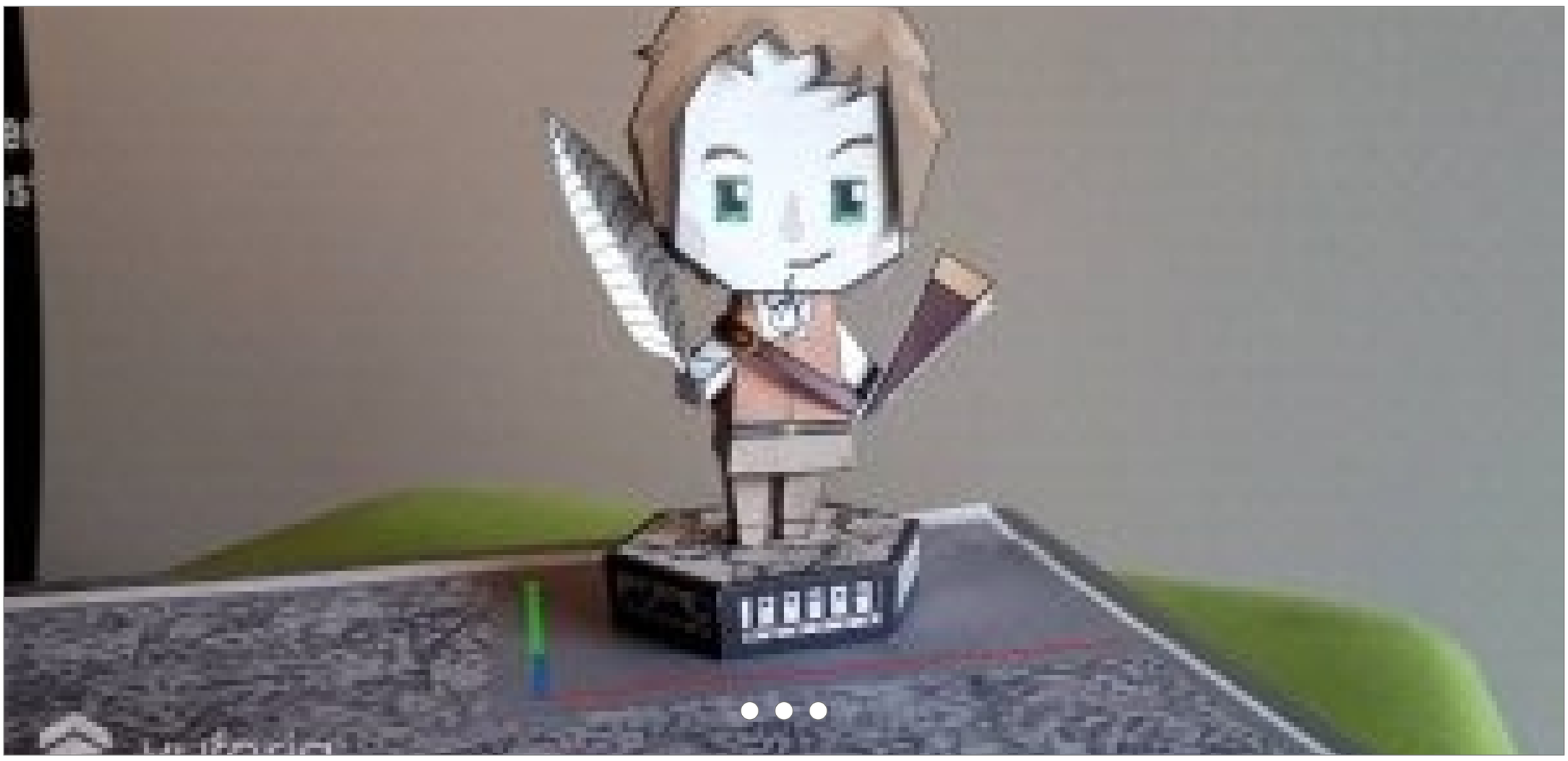
Lenguajes de Programación

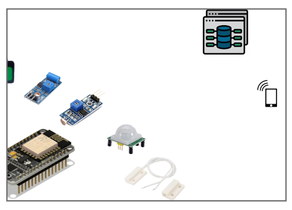
C#

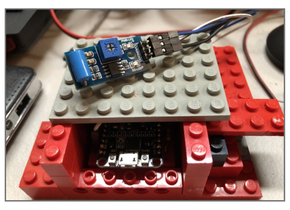
Software

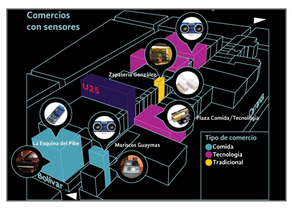
Unity, Autodesk Maya, Cinema4D, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

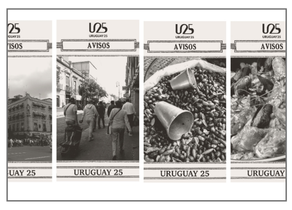
Publicaciones Instagram :
https://www.instagram.com/pablo_sotres/?utm_source=ig_embed











Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > Auditorio Nacional Enjambre

Abril 2019 - Realidad Aumenta

GitHub:

Proyecto seleccionado para participar en el Yami Ichi: Silex, tianguis especulativo del internet.

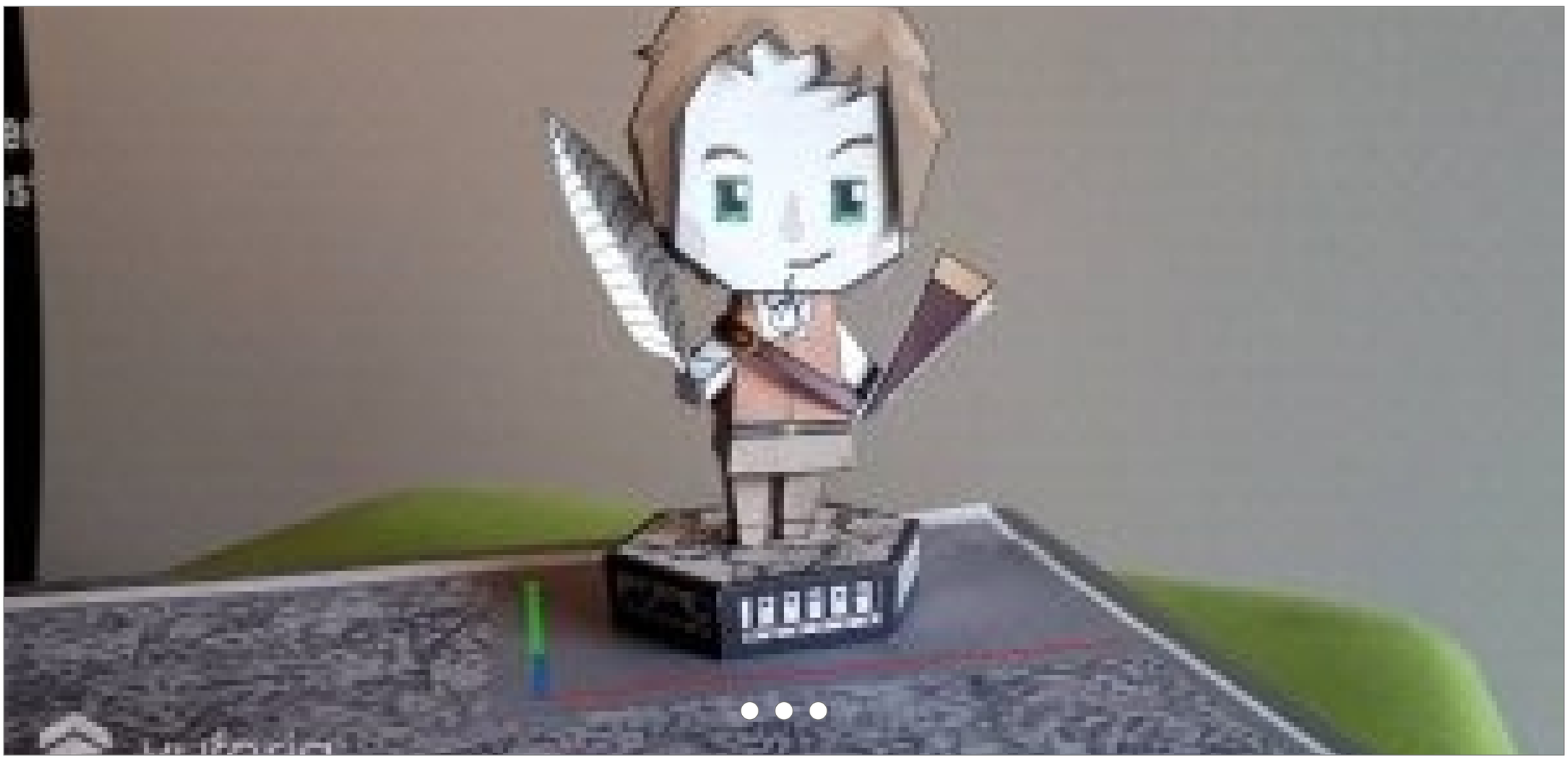
Lenguajes de Programación

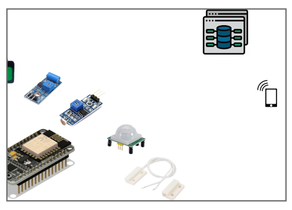
C#

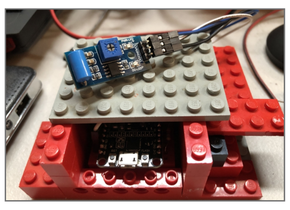
Software

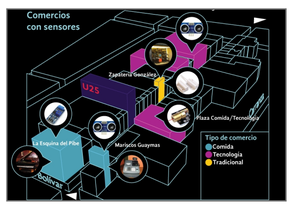
Unity, Autodesk Maya, Cinema4D, AfterEffects, Illustrator, Premiere, Photoshop

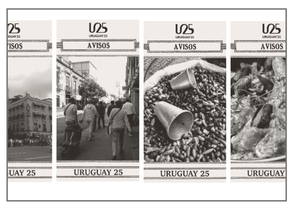
Publicaciones Instagram :
https://www.instagram.com/pablo_sotres/?utm_source=ig_embed











Pablo Sotres 2020. Todos los derechos reservados

Portafolio > Uruguay 25: Tecnología, memoria y apropiación simbólica

2019 - IoT, Instalación Interactiva
Sitio web: www.uruguay25.mx
GitHub: https://github.com/psotresc/Uruguay25-Interactivo2

Lenguajes de Programación

Python | C# | Javascript | PHP | C++

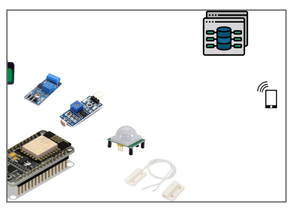
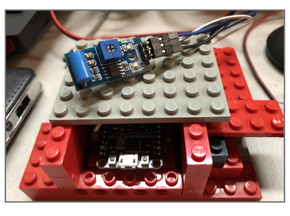
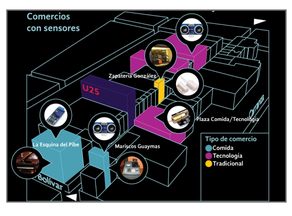
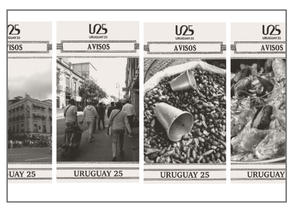
Software

Touchdesigner | Unity | Arduino | AfterEffects | Illustrator | Photoshop

El proyecto “Uruguay 25: tecnología, apropiación y memoria” forma parte de la investigación terminal de la Maestría en Diseño, Información y Comunicación de la Universidad Autónoma Metropolitana de la Unidad Cuajimalpa. El trabajo realizado por Carlos Guerrero Millán, Cristina Rivas Herrera y Pablo Sotres Castrejón abarcó una investigación teórico-conceptual, la creación de una metodología interdisciplinaria y el desarrollo de un prototipo de alta fidelidad, el cual se presentó al público el 31 de agosto de 2019 y el 6 de septiembre en República de Uruguay 25, Centro Histórico, Ciudad de México.

El escaparate desplegó tres interactivos de acuerdo con los distintos momentos u horarios de República de Uruguay y hace referencia también al pasado, presente y futuro del edificio y de la calle.

El primer interactivo se presentó de las 9 a las 13 horas y tuvo como tema principal los recuerdos y relatos acerca del edificio y de la calle. El segundo interactivo, se exhibió entre las 13 y las 17 horas, refleja las dinámicas comerciales y de entretenimiento que hacen distinta a la cuadra en relación con otras. La innovación, los sabores y la tradición se dan cita en el juego “De compras en Uruguay” de este segundo interactivo. Finalmente, el tercer interactivo que se presentó de las 17 a las 21 horas buscó detonar la apropiación del espacio por los vecinos y transeúntes con la intervención digital de fotografías del edificio y la fachada.

El proyecto general Uruguay 25 Arte, Ciencias , Humanidades y Ciudadanía, se encuentra en fase de desarrollo y planeación a cargo de la Coordinación General de Difusión de la UAM. El proyecto de investigación de los alumnos de MADIC en el edificio se realizó con el apoyo de la Dirección Académica y Cultural de esta Coordinación.

Más información en el sitio web: http://uruguay25.mx/