

Dr. Mauricio Rangel Jiménez

Miembro del SNII, nivel candidato 2021-2024

Formación académica

- **Doctorado en Comunicación.**
Universidad Iberoamericana, Ciudad de México. Cédula:15183961/ Promedio: 9.9 / Mención honorífica
- **Maestría en Ciencias Sociales y Humanidades.**
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa. Cédula: 09078563 / Promedio: 9.4
- **Licenciatura en Comunicación Social.**
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. Cédula: 05089147 / Promedio: 9.33
- **Licenciatura en Diseño Gráfico y Comunicación Visual.**
Universidad Tecnológica de México (UNITEC), Campus Sur. Cédula: 15811989 / Promedio: 8.99

Experiencia docente

- **Profesor investigador de medio tiempo por tiempo determinado**
Universidad Autónoma Metropolitana – Unidad Xochimilco
Enero – diciembre de 2026
Módulos impartidos: Escritura y comunicación – Periodismo, en su fase de taller y fase de curso de apoyo de escritura / Seminario de escritura y redacción (posgrado)
- **Profesor investigador de tiempo completo por tiempo determinado [Profesor Investigador Invitado]**
Universidad Autónoma Metropolitana – Unidad Azcapotzalco
Noviembre 2021 – Julio 2025
Asignaturas impartidas: Diseño y comunicación V (sistema de signos) / **Diseño y comunicación VII (cultura de la imagen)** / Diseño de mensajes gráficos VI (sistemas de signos en envase) / Fundamentos teóricos del diseño II / Diseño y comunicación IV (Mensaje visual) / **Taller de investigación / Diseño y comunicación I (estética)** / Diseño de la marca / Diseño y estudios de género / **Seminario de investigación (posgrado)**
- **Coordinador y ponente del seminario “El juego como transformador social v 2.0”**
Universidad Autónoma Metropolitana –Unidad Xochimilco y Unidad Azcapotzalco
Trimestre 2023-I Sesiones de tres horas una vez por semana por diez semanas (30 horas)
- **Profesor de cátedra (asignatura)**
Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, campus Ciudad de México
Semestre agosto 2019 – diciembre 2022
Asignaturas (varios grupos):Cultura visual y sonora / **Apreciación del arte / Semiótica y comunicación gráfica**
- **Profesor de asignatura**
Universidad Iberoamericana, Ciudad de México, Departamento de comunicación.
2015 - 2019
Asignaturas: Entretenimiento, comunicación y sociedad / **Comunicación y Tecnología/ Taller de comunicación interactiva / Cultura mediática / Semiótica.**

Publicaciones en revistas académicas

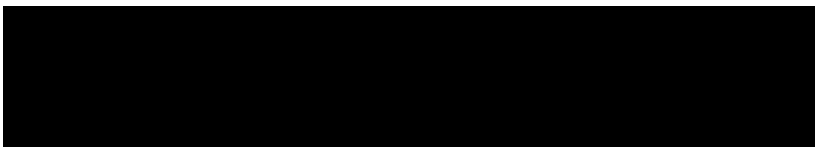
- “Meta-Participation and Ethical Transparency in Role-Playing Games: Examining AI and Algorithmic Influence”
Artículo en revista Scientific Journal of Applied Social and Clinical Science (coautor).
ISSN : 2764-2216 Fecha de publicación: marzo de 2025
<https://doi.org/10.22533/at.ed.216542520024>
- “Tabletop and digital rituals in Dungeons and Dragons”
Artículo en revista Analog Game Studies, Special Issue: Perspectives on RPG Studies from Latin-American Scholars (autor principal).
ISSN: 2643-7112 Fecha de publicación: 13 de octubre de 2024
<https://analoggamestudies.org/2024/10/tabletop-and-digital-rituals-in-dungeons-dragons/>
- “La narrativa experiencial como propuesta teórico-metodológica al campo de la comunicación y su aplicación en dos grupos de juego de Calabozos y Dragones”
Artículo en revista Global Media Journal México Vol.16, no. 31 (autor único)
ISSN: 20072031 Fecha de publicación: febrero 2020.
<https://doi.org/10.29105/gmjmx16.31-6>

Libros coordinados

- “El juego como transformador social”
(Coord. Mauricio Rangel Jiménez, Blanca Estela López Pérez y Edgar Meritano).
ISBN: 978-607-28-34798
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, fecha de publicación: octubre 2025
- “Videojuegos y cinematografía”
(Coord. Blanca Estela López Pérez, Mauricio Rangel Jiménez y Edgar Meritano).
ISBN: 978-607-283-206-0
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, fecha de publicación: octubre 2024.
- “Lanzando los dados: aproximaciones académicas a los juegos de rol”
ISBN: 978-607-417-695-7
Universidad Iberoamericana, fecha de publicación: septiembre 2020.

Capítulos de libro

- “Lo “líquido” del juego de rol o la imposibilidad de su definición desde su categoría como producto cultural” en libro “El juego como transformador social”. (Coord. Mauricio Rangel, Blanca E. López y Edgar Meritano).
Publicación de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco
Fecha de publicación: octubre 2025. **ISBN: 978-607-28-34798**



- “Del Capital cultural cinematográfico al *habitus* videolúdico” en libro “Videojuegos y cinematografía” (Coord. Blanca Estela López Pérez, Mauricio Rangel Jiménez y Edgar Meritano).
Publicación de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco
Fecha de publicación: octubre 2024. ISBN: 978-607-283-206-0
- “Tetris, de la línea al signo” en libro “Videojuegos y lenguaje” (Coord. Blanca Estela López Pérez).
Publicación de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco.
Fecha de publicación: Julio 2022. ISBN: 978-607-28-2521-5, ISBN (PDF): 978-607-28-2522-2
- “La narrativa experiencial como método de análisis aplicado a *Calabozos y Dragones*” en libro “Lanzando los dados: primeras aproximaciones académicas a los juegos de rol”
Publicación de la Universidad Iberoamericana, se cuenta con carta de aprobación de dictamen doble ciego.
Fecha de publicación: septiembre 2020. ISBN: 978-607-417-695-7
- “La conformación de valores en la construcción de imaginarios en *Calabozos y Dragones*” en libro “Industrias creativas: imaginarios, ideologías y valores en animación y videojuegos” (Coord. José Ángel Garfías Frías). Publicación de la UNAM (Grupo de investigación *La Finisterra*, FCPyS).
Fecha de publicación: Febrero, 2022. ISBN: 978-607-30-5667-0

Ponencias en congresos

- “*Baldur’s Gate III*: ¿Resultado de un estilo *queer* o del diseño posmoderno de opciones múltiples?”
9º Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol
Universidad de Buenos Aires, 10 de septiembre de 2025
- “El legado de *Calabozos y Dragones* en videojuegos”
8º Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol
Universidad Autónoma Metropolitana – Unidad Azcapotzalco, 31 de octubre de 2024.
- “Del capital cultural cinematográfico al *habitus* videolúdico”
1er. Congreso Internacional DIGRA México 2023
UNAM, FCPyS, 16 de octubre de 2023
- “Lo “líquido” del juego de rol o la imposibilidad de su definición desde su categoría como producto cultural”
6º Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol
Universidad Autónoma de Yucatán. 18 de noviembre de 2022.
- “El cambio en los elementos rituales de *Calabozos y Dragones*”, de la mesa a lo digital en Roll20
5º Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol
Universidad Autónoma de Baja California. 28 de octubre de 2021.
- “Tetris, de la línea al signo”
DEVHR, Foro internacional del juego. 7 de octubre de 2020.
- “La significación en los elementos rituales de *Calabozos y Dragones*”
4º Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol.
Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Puebla. 5 de julio de 2019.

- La narrativa experiencial como propuesta teórico-metodológica al campo de la comunicación y su aplicación en dos grupos de juego de Calabozos y Dragones.
30 Encuentro Nacional de Investigadores de la Comunicación (AMIC) 2019.
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. 7 de junio de 2019.
- “Calabozos y Dragones, de medio de comunicación a universo en expansión.”
3er. Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol.
Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Santa Fe. 27 de abril de 2018.
- “Calabozos y Dragones, medio que articula una narrativa experiencial hiperreal e interactiva (primeros avances de análisis)”
2º. Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol.
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa.
18 de abril de 2017.
- “La narrativa experiencial como método de análisis en juegos aplicado a Calabozos y Dragones”
6º. Foro Internacional del Juego (DEVHR).
Centro de Cultura Digital, Ciudad de México.
22 de septiembre de 2016
- “¿Experiencia narrativa o aprendizaje lúdico? Diferenciación de las características inmersivas a través de la experiencia, la narrativa y el tiempo en los juegos y videojuegos.”
Asociación Española de Investigadores de la Comunicación (AEIC) Madrid 2016 – Congreso Iberoamericano de Comunicación “Comunicación, Cultura y Cooperación”.
Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España. 6 de julio de 2016
- “La narrativa experiencial como método de análisis aplicado a Calabozos y Dragones”
1er. Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol.
Universidad Iberoamericana, Ciudad de México.
21 de abril de 2016
- “La temporalidad relativa en los Juegos de Rol y Videojuegos”
1er. Encuentro de Narrativas Audio-Visuales.
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa.
26 de octubre de 2015
- “Los Juegos de Rol, herramienta comunicativa generadora de narrativas hiperreales interactivas”
Encuentro Nacional AMIC 2015.
Universidad Autónoma de Querétaro, Querétaro.
4 de junio de 2015

Dirección, asesoría y evaluación de tesis

- “Cuerpos anónimos / identidades fragmentadas. Prácticas de representación de identidades digitales basadas en la construcción de cuerpos e identidades anónimas y ficticiales”
Tesis de Doctorado en Comunicación, Universidad Iberoamericana, -en proceso- [Director]
Realiza: Iván Abadía Quintero



- **“Zombicide Plaga Negra: La narrativa experiencial en los juegos de mesa tipo Dungeon Crawlers”**
Tesis de maestría en Procesos Culturales para el Diseño y el Arte, 15 de octubre de 2025 [Co-director]
Realiza: Eva Moranchel Basurto
- **“Diseño de experiencias en el discurso museográfico”**
Tesis de maestría en Procesos Culturales para el Diseño y el Arte, 2026 [Co-director]
Realiza: Alan Miguel Montalvo Pantoja
- **“De Episodios Mexicanos a Operación Bolívar. Desarrollo de la historieta mexicana a finales del siglo XX”**
Tesis de doctorado en Procesos Culturales para el Diseño y el Arte, -en proceso- [Asesor]
Realiza: Ignacio Alberto Loranca Frontana
- **“El desborde de la palabra. Tres casos de literatura electrónica mexicana”**
Tesis de maestría en Literatura Mexicana Contemporánea, UAM Azcapotzalco, 2021 [Asesor y sinodal]
Presentó: Vladimir Villalobos López
- **“La representación de la memoria histórica en el videoarte de México y Cuba, 2004-2015, casos para su estudio”**
Tesis de maestría en estudios de arte, Universidad Iberoamericana CDMX. 2019 [Asesor y sinodal]
Presentó: Carlos Manuel Gaméz Ramírez
- **Evaluación colegiada de trabajos finales de titulación de alumnos de la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño, Licenciatura en Arte Digital, Tecnológico de Monterrey, Noviembre de 2018.**

Publicaciones de difusión y memorias de congreso

- **La última y nos movemos -Editorial en Journal académico-**
25 de noviembre de 2024, Journal of Roleplaying Studies and Steam vol. 3 iss. 2.
New Jersey Institute of Technology y Red de Investigadores de Juegos de Rol
- **Lento pero seguro, seguimos adelante -Editorial en Journal académico-**
31 de mayo de 2024, Journal of Roleplaying Studies and Steam vol. 3 iss. 1.
New Jersey Institute of Technology y Red de Investigadores de Juegos de Rol
- **Sangre, sudor, lágrimas y burocracia -Editorial en Journal académico-**
31 de noviembre de 2023, Journal of Roleplaying Studies and Steam vol. 2 iss. 2.
New Jersey Institute of Technology y Red de Investigadores de Juegos de Rol
- **Un paso a la vez -Editorial en Journal académico-**
31 de mayo de 2023, Journal of Roleplaying Studies and Steam vol. 2 iss. 1.
New Jersey Institute of Technology y Red de Investigadores de Juegos de Rol
- **Contra viento y marea -Editorial en Journal académico-**
30 de noviembre de 2022, Journal of Roleplaying Studies and Steam vol. 1 iss. 1.
New Jersey Institute of Technology y Red de Investigadores de Juegos de Rol



- “Memorias del 4o. Coloquio de estudios sobre juegos de rol” -Libro-
New Jersey Institute of Technology. [Editor]
Fecha de publicación: 2022.
- “Memorias del 3er. Coloquio de estudios sobre juegos de rol” -Libro-
New Jersey Institute of Technology. [Editor]
Fecha de publicación: 2022.

Dictaminador en libros publicados y revistas académicas

- “Tensiones superficiales. Estudios críticos de la imagen y la representación”
Dictamen de capítulos del libro – Universidad Iberoamericana / 21 de agosto de 2024
- “Los muchos medios de la literatura electrónica”
Dictamen de Artículo para revista “Fuentes humanísticas” – UAM – Azcapotzalco / Diciembre de 2022
- “Herramientas de digitalización para las soluciones diplomáticas”
Dictamen de artículo para revista “Global Media Journal México” / Septiembre de 2022
- “Diseño emocional aplicado: una guía para proyectos de diseño”
Dictamen de libro – Universidad Autónoma del Estado de México
ISBN: 978-607-633-655-7, fecha de publicación: 2022

Experiencia académica general

- **Editor en jefe del *Journal of Roleplaying Studies and STEAM***
New Jersey Institute of Technology – Universidad Autónoma Metropolitana
<https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/> ISSN: 2992-7803, noviembre 2022 a noviembre 2024.
- **Organizador del 8o. Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol.**
Universidad Autónoma Metropolitana – Unidad Azcapotzalco / 29 – 31 de octubre de 2024
- Integrante del comité organizador del 7o. Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol.
Institución Universitaria Pascual Bravo, Medellín, Colombia / 2-3 de noviembre de 2023
- Desarrollo de material didáctico en conjunto para la materia Fundamentos teóricos del diseño 2
Universidad Autónoma Metropolitana – Azcapotzalco / 2 de febrero de 2023
- Integrante del comité organizador del 5o. Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol.
Universidad Autónoma de Baja California / 28 – 29 de octubre de 2021
- Organizador del 4o. Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol.
Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Puebla. / 4 – 5 de julio de 2019
- Integrante del comité organizador del 3er. Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol.
Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Santa Fe. / 26 – 28 de abril de 2018
- **Estancia de investigación**
Universidad de Castilla La Mancha, Cuenca, España. / Julio 2016 – Julio 2017



- Integrante del comité organizador del 2o. Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol. Universidad Autónoma Metropolitana – Unidad Cuajimalpa. / 18 – 19 de abril de 2017
- Ayudante de investigación “B” Universidad Autónoma Metropolitana, U. Cuajimalpa, Departamento de comunicación. / 2014 – 2016
- Organizador del 1er. Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol. Universidad Iberoamericana, CDMX, Departamento de comunicación. / 19 – 21 de abril de 2016
- Integrante del comité organizador y jurado del Festival Metropolitano de Cine Minuto. UAM, U. Cuajimalpa, Departamento de comunicación. 3ª. Y 4ª. Ediciones (2014 y 2015)

Cursos y diplomados (cursados)

- **Diplomado “Innovación y creatividad en contenidos para medios de servicio público.”**
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa
Abril – agosto 2021 (120 horas)
- **Curso “Humanidades digitales”**
Universidad Autónoma de Barcelona
Mayo 2020 (24 horas), plataforma Coursera, verificar en: coursera.org/verify/MD8USDK2F6GG

Actividades y publicaciones de divulgación

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del libro “Videojuegos y cinematografía”, 21 de febrero de 2025. Feria Internacional del Libro del Palacio de Minería. UNAM | <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del libro “Videojuegos y lenguaje” 26 de noviembre de 2022, Feria Internacional del Libro de Guadalajara. Universidad de Guadalajara |
| <ul style="list-style-type: none"> • Hacer un artículo académico no es cosa de magia -Ponente en congreso-, 3 de noviembre de 2023 – 7º. Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol. Institución Universitaria Pascual Bravo, Medellín, Colombia. | <ul style="list-style-type: none"> • ¡Avenir! ¡avenir! Cada roleada sueña con la época siguiente: ¿pueden los juegos de rol sci-fi impactar en el desarrollo tecnocientífico? - Ponente invitado-, 12 de noviembre de 2022, Instituto Carlos Graef, “Jóvenes hacia la ciencia y la ingeniería”. Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Iztapalapa. |
| <ul style="list-style-type: none"> • El juego de rol como producto cultural -Ponente en seminario-, 27 de agosto de 2022. Red de Investigadores de Juegos de Rol. | <ul style="list-style-type: none"> • Videojuegos: ¿el futuro de las nuevas historias? -Ponente invitado- 19 de octubre de 2022 Programa ¡Re-Freak-Xionando! |
| <ul style="list-style-type: none"> • Del cine a los juegos de rol y de la mesa a la pantalla -Ponente en seminario-, 27 de mayo de 2023. Red de Investigadores de Juegos de Rol. | <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el estado actual de los juegos de rol dentro de la academia en México? -Ponente de seminario - 27 de noviembre de 2021. Red de Investigadores de Juegos de Rol. |



- “Fortnite, violencia catártica”
12 de mayo de 2019, *Diario El Sol de México*.
Versión impresa y en línea. Disponible en:
<https://www.elsoldemexico.com.mx/doble-via/fortnite-adiccion-videojuego-violencia-catartica-3607575.html>
- “¿Mentes poderosas? Juguemos a mezclar todas las sagas”
3 de agosto de 2018, página web CineNT.
Disponible en:
<https://www.cinent.com/criticas/criticas-2018/4713-mentes-poderosas-juguemos-a-mezclar-todas-las-sagas.html>
- “¡El Ataque de los Titanes no es Calamidad!”
18 de julio de 2018, página web Cine NT.
Disponible en:
<https://www.cinent.com/criticas/criticas-2018/4695-el-ataque-de-los-titanes-no-es-calamidad.html>
- “¡Puños atómicos! Mazinger Z: Infinity”
18 de julio de 2018, página web Cine NT.
Disponible en:
<https://www.cinent.com/criticas/criticas-2018/4577-punos-atomicos-mazinger-z-infinity.html>
- “¡Vamos por las chimichangas! Deadpool 2”
19 de mayo de 2018, página web Cine NT.
Disponible en:
<https://www.cinent.com/criticas/criticas-2018/4624-vamos-por-las-chimichangas-deadpool-2.html>
- “Yo soy Simón. Abre la puerta, sal de ahí y atrévete a ser feliz”
4 de abril de 2018, página web Cine NT.
Disponible en:
<https://www.cinent.com/criticas/criticas-2018/4575-yo-soy-simon-abre-la-puerta-sal-de-ahi-y-atrevete-a-ser-feliz.html>
- ““Attack on titan” Una segunda parte... ¿buena?”
4 de abril de 2018, página web Cine NT.
Disponible en:
<https://www.cinent.com/criticas/criticas-2018/4576-attack-on-titan-una-segunda-parte-buena.html>
- “Luces en el cielo, donde la estética supera la narración”
19 de febrero de 2018, página web Cine NT.
Disponible en:
<https://www.cinent.com/criticas/criticas-2018/4530-luces-en-el-cielo-donde-la-estetica-supera-la-narracion.html>
- “Actorazos Atrapados en el Expreso de Oriente”
14 de noviembre de 2017, página web Cine NT.
Disponible en:
<https://www.cinent.com/criticas/criticas-2017/4396-actorazos-atrapados-en-el-expreso-de-oriente.html>
- “La niñez nunca se recupera, ¡Adiós Christopher Robin!”
23 de octubre de 2017, página web Cine NT.
Disponible en:
<https://www.cinent.com/criticas/criticas-2017/4348-la-ninez-nunca-se-recupera-adios-christopher-robin.html>
- “Los modales hacen al hombre”
30 de septiembre de 2017, página Cine NT.
Disponible en:
<https://www.cinent.com/criticas/criticas-2017/4318-los-modales-hacen-al-hombre-2.html>
- “Un viaje por la paz o cómo hacer una Road movie a la inglesa” **30 de agosto de 2017, página web Cine NT.** Disponible en:
<https://www.cinent.com/criticas/criticas-2017/4284-un-viaje-por-la-paz-o-como-hacer-una-road-movie-a-la-inglesa.html>

- Los Juegos de rol y su potencial para la cultura y el aprendizaje -Ponente-
9 de enero de 2016.
Universidad del Distrito Federal.
- Juegos de rol y videojuegos en la comunicación -Ponente invitado en semana de la comunicación-
21 de noviembre de 2014.
Universidad del Distrito Federal.

Experiencia en producción de medios audiovisuales

Cine, video y radio

- Entrevista al Dr. Gerardo Pérez, video de divulgación científica del proyecto “Voces Metropolitanas” de la **UAM Cuajimalpa**.
Edición y asistente de producción / julio de 2015
- Entrevista al Dr. Sasha Marcelo Olivera Villaruel, video de divulgación científica del proyecto “Voces Metropolitanas” de la **UAM Cuajimalpa**.
Edición / julio de 2015
- Entrevista a la Dra. Angélica Martínez de la Peña, video de divulgación científica del proyecto “Voces Metropolitanas” de la **UAM Cuajimalpa**.
Edición / junio de 2015
- Entrevista al Dr. Arturo Rojo Domínguez, video de divulgación científica del proyecto “Voces Metropolitanas” de la **UAM Cuajimalpa**.
Edición / junio de 2015
- “Cátedra Miguel Ángel Granados Chapa”, video de presentación.
Edición y asistente de producción / junio 2015
- “La Mano de Dios”, 41 cápsulas para **UAM Radio** con motivo del Mundial de Fútbol.
Edición y post-producción / Verano 2014
- “Orietur”, largometraje de Alfonso Escandón.
Editor en jefe y script / enero 2014.
- “Lo que pueda pasar”, cortometraje de Arturo Nava.
Productor ejecutivo y asesoría en edición / noviembre 2010.
- “Jantetelco”, documental realizado para el municipio de Jantetelco.
Productor, guionista, fotógrafo, editor / septiembre 2010.
- “Animal”, videoclip del grupo Deportales.
Director, fotógrafo y asesoría en edición / enero 2010.
- “Diciembre/Di-siempre”, cortometraje de Arturo Castelán.
Productor, editor y diseño sonoro / diciembre 2009.
- “SciFantasy”, spot del festival del mismo nombre.
Director, productor y editor / mayo 2008 y noviembre 2009.
- “Desierto”, cortometraje de Alfonso Escandón.
Diseño sonoro, corrector de color y asesoría en edición / julio 2009.
- “Con la misma adoración y gloria”, cortometraje de Arturo Castelán.
Editor, diseño sonoro y corrector de color / mayo 2009.
- “MIX”, spot del festival del mismo nombre.
Productor y editor / mayo 2008 / junio 2010 / mayo 2011.

- “Desarrollo físico para las personas con discapacidad a través de la yoga y tai chi”, DIF-DF.
Productor y director general, diseño y post-producción / julio 2006.
- “Prensa plana”, para la Escuela Nacional de Artes Plásticas
Director y editor / febrero 2003.
- Subtitulaje, armado de copias y proyección para diversos festivales de cine.

Otra experiencia profesional

- **Coordinador de producción, coordinador técnico y subtitulaje.**
Festival Internacional de Horror en Cine y Video – Macabro –
Ediciones 2008 - 2018 (Junio 2008 – Agosto 2018)
Resultados: Coordinación de 10 personas, se logró el 100% de películas subtituladas y presentaciones sin errores de proyección, se ha facilitado la coordinación general con cada sede del festival cumpliendo los objetivos generales y particulares de cada evento.
- **Coordinador de producción, diseño de imagen y subtitulaje.**
Festival MIX de Diversidad Sexual en Cine y Video.
Ediciones 2008 / 2009 / 2010 / 2011 / 2012 (Mayo 2008 – Junio 2012)
Resultados: Coordinación de 10 personas, se ha reducido el tiempo de producción del festival en un 40%, gastos en un 30%, así como los errores técnicos y de subtitulaje en un 95%, logrando que por primera vez el festival contara con el 100% de películas subtituladas, se ha facilitado la coordinación general con cada sede del festival cumpliendo los objetivos generales y particulares de cada evento.
- **Director y productor general, diseño de imagen y programación.**
Festival de cine de ciencia ficción y fantasía de la Cd. De México – SciFantasy –
Ediciones 2008 / 2009 (Enero 2008 – Diciembre 2009)
Resultados: Coordinación de más de 30 personas, adhesión al proyecto de instituciones culturales de gran relevancia como CONACULTA, IMCINE, BELLAS ARTES, IMSS; además de grandes marcas como BACARDI, X-BOX, CORONA y KODAK entre otras; se lograron los objetivos de producción en un 95% y los eventos alternos se llevaron a cabo con gran éxito.