

Eduardo Moyrón Candela

LÍDER DE PRODUCTOS Y EXPERIENCIAS INTERACTIVAS

Producto digital · Experiencias Interactivas · Tecnología creativa · Museos y Educación

Ciudad de México, México

5duardomc@gmail.com

www.eduardev.info

PERFIL PROFESIONAL

Profesional de tecnología creativa con experiencia liderando productos, aplicaciones e instalaciones interactivas desde la definición conceptual hasta su implementación y operación. Actualmente lidero **Coro Digital**, iniciativa de Acselco creada para ampliar su portafolio hacia señalización digital, contenidos multimedia y experiencias interactivas. Integro pensamiento de producto, diseño de experiencia, coordinación multidisciplinaria, estrategia de comunicación y criterio técnico para transformar necesidades educativas, culturales y comerciales en soluciones funcionales. He liderado proyectos para museos, instituciones culturales y organizaciones que utilizan la tecnología para mejorar la comunicación, el aprendizaje y la experiencia de sus usuarios. Cuento con una Maestría en Digital Games y formación en Finanzas.

IMPACTO DESTACADO

10+ Años de experiencia Diseñando productos y experiencias digitales interactivas.	20+ Aplicaciones y experiencias interactivas Desarrolladas para museos e instituciones culturales.	2x Instructor invitado Programa LEIVA · Centro Nacional de las Artes (2023 · 2026)	300+ Estudiantes En el Curso Completo de Game Design en Udemý.
---	---	---	---

COMPETENCIAS CLAVE

- Liderazgo de productos y experiencias interactivas

— Diseño de experiencia y producto digital

— Tecnología creativa e integración multimedia

— Infraestructura de señalización digital
- Producción interactiva de punta a punta

— Museos, exhibiciones y aprendizaje interactivo

— Coordinación de equipos y stakeholders

— Prototipado técnico y validación de conceptos

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Acselco S.A. de C.V.

Ciudad de México, México | 2022–Actualidad

Líder de Coro Digital · Productos y experiencias interactivas

Coro Digital es una iniciativa de Acselco creada para ampliar su portafolio hacia señalización digital, contenidos multimedia y experiencias interactivas para comunicación comercial, institucional e interna.

- Defino la estrategia, desarrollo y evolución de la iniciativa, alineando tecnología, contenidos, infraestructura y experiencia de usuario para ampliar el portafolio de servicios de Acselco.
- Coordino proyectos de punta a punta que combinan experiencia de usuario, contenidos multimedia, software, infraestructura y operación en sitio.
- He liderado y desarrollado más de 20 aplicaciones e instalaciones interactivas para museos e instituciones culturales, integrando sistemas en tiempo real, sensores, proyección, señalización digital, sistemas multipantalla, iluminación y tecnologías inmersivas.
- Coordino equipos creativos, técnicos y audiovisuales, así como la selección de infraestructura y la relación con proveedores nacionales e internacionales.
- Lidero la estrategia de marketing y comunicación digital de Acselco, incluyendo sitio web, contenidos y campañas en redes sociales.

PROYECTOS DESTACADOS

MUVACA Desarrollo e implementación de 12 aplicaciones interactivas, incluyendo líneas del tiempo, juegos, galerías multimedia y sistemas de proyección con control inalámbrico.	MUNET Simulador energético para cinco participantes que integra bicicletas, sensores, proyección en tiempo real e iluminación DMX para aprendizaje experiencial.
SOU Sistema de control en tiempo real para 12 pantallas LED y un entorno 3D, operado desde una tableta inalámbrica mediante OSC.	Club de Golf Paraíso Diseño y desarrollo de una plataforma digital para la operación y consulta del menú de cinco restaurantes, optimizando la experiencia del visitante mediante tabletas interactivas.

1 / 2

Eduardo Moyrón Candela

LÍDER DE PRODUCTOS Y EXPERIENCIAS INTERACTIVAS

www.eduardev.info

PROYECTOS ADICIONALES SELECCIONADOS

Aloha Vaquero Juego educativo desarrollado para una exposición itinerante que posteriormente se integró a una experiencia museográfica permanente en Hawai'i.	Museo de los Ferrocarriles Dos experiencias interactivas para explicar el funcionamiento de la locomotora de vapor y la historia ferroviaria de México.
KALAN Juego interactivo y sistema de encuestas pre y post experiencia con exportación de datos para evaluar el aprendizaje y la experiencia del visitante.	Tamayo Renace Prueba de concepto de realidad aumentada con reconocimiento de obra, audio y visualización espacial 3D para una exposición artística.

COLABORACIONES INSTITUCIONALES

Wild Immersion Colaboración en la difusión de experiencias inmersivas educativas para escuelas y espacios de aprendizaje.	Universum, UNAM Participación en la operación y actualización de experiencias de realidad virtual y Living Drawings en un entorno museístico institucional.
---	---

INVESTIGACIÓN, DOCENCIA Y CREACIÓN

- Autor de un libro digital de 180 páginas sobre Diseño de Juegos, desarrollado a partir de la síntesis de más de 20 fuentes fundamentales.
- Creador del [Curso Completo de Game Design](#) en Udemý, con **320 estudiantes inscritos** y una calificación de **4.4/5**.
- El curso aborda fundamentos del juego, experiencia del jugador, diseño iterativo, producción, prototipado, playtesting y documentación de diseño.
- Instructor invitado en el programa LEIVA del Centro Nacional de las Artes en 2023 y 2026, facilitando talleres y charlas sobre diseño de juegos, interacción y experiencias expositivas.
- Investigación y reconstrucción digital del juego prehispánico Patolli durante la Maestría en Digital Games, conectando Game Studies, patrimonio cultural y medios interactivos.

FORMACIÓN ACADÉMICA

University of Malta M.Sc. in Digital Games Enfoque académico y filosófico en Game Studies, ludología, diseño de experiencias, narrativa interactiva y diseño de sistemas interactivos.	2019–2021
Universidad Iberoamericana Licenciatura en Finanzas Análisis de negocio, presupuestos, toma de decisiones y viabilidad de proyectos, complementada con iniciativas de producción multimedia y divulgación cultural.	2012–2017

IDIOMAS

Español Nativo
Inglés Dominio profesional
Alemán B2 · Residencia de dos años en Berlín, Alemania

HERRAMIENTAS Y CAPACIDADES TÉCNICAS

DESARROLLO EN TIEMPO REAL

Unity	C#	Shader Graph
VFX Graph		

EXPERIENCIAS INMERSIVAS Y VISUALIZACIÓN

VR	AR / XR	MadMapper
Sistemas de proyección		
Projection mapping		
Reconocimiento de imagen		

INTEGRACIÓN Y COMUNICACIÓN

Arduino	OSC	DMX	Syphon
Spout	Sistemas multipantalla		

CAPACIDADES DE DESARROLLO

Visualización en tiempo real
Interacción multiusuario
Prototipado rápido
Arquitecturas modulares