Luis Carlos Rodriguez

Ingeniero de Sistemas · Head of Design, Technology & Innovation · Docente de Inteligencia Artificial, Design Thinking e Innovación

Barranquilla, Colombia · +57 316 043 6514 · luisca.rodriguez24@gmail.com · linkedin.com/in/luiscrodrigueze · luiscarlosrodriguez.site

PERFIL PROFESIONAL

Ingeniero de Sistemas con M.S. en Digital Imaging & Design de New York University. Pionero en la enseñanza de Inteligencia Artificial y Design Thinking para ciencias de la salud en Barranquilla: diseñó un curso de IA que dicta a grupos mixtos de Medicina, Bacteriología, Microbiología, Fisioterapia e Instrumentación Quirúrgica. Ha planeado o dirigido tres espacios de innovación: dos laboratorios universitarios y un Makerspace escolar. Combina docencia universitaria y K–12 con experiencia en UX/UI y Product Design en empresas Fortune 500 de Estados Unidos, donde vivió y trabajó 25 años. Bilingüe inglés-español.

Disponible para docencia presencial y virtual, posgrados, talleres y consultoría en Colombia y Latinoamérica.

FORMACIÓN ACADÉMICA

- **M.S. Digital Imaging & Design** (Maestría), New York University, Nueva York
- **Ingeniería de Sistemas** (Pregrado), Universidad del Norte, Barranquilla
- **Formación complementaria en curso (Coursera):** Machine Learning Specialization (Stanford University y DeepLearning.AI), Design Thinking (University of Virginia), AI Governance, Machine Learning en medicina
- **Proyectos certificados (Coursera):** Detecting COVID-19 with Chest X-Ray using PyTorch; Breast Cancer Prediction Using Machine Learning
- **AP 3D Art and Design**, capacitación docente (2026)

EXPERIENCIA DOCENTE Y ACADÉMICA

Universidad Libre, Seccional Barranquilla

Docente Catedrático, Facultades de Ciencias de la Salud e Ingenierías · Ago 2023 – Presente

- Pionero en la enseñanza de IA y Design Thinking para ciencias de la salud en Barranquilla: diseñó y abrió el curso Introducción a la Inteligencia Artificial, que dicta a grupos mixtos de Medicina, Bacteriología, Microbiología, Fisioterapia e Instrumentación Quirúrgica. Rediseñó el curso de Innovación y Emprendimiento, antes con enfoque social, hacia la innovación tecnológica mediante Design Thinking.
- Sus estudiantes obtuvieron el 2.° puesto en la competencia de Innovación de la Facultad de Ciencias de la Salud con prototipos de IA: alerta temprana de dengue, predicción de VIH y detección de anemia en el Atlántico.
- Ingenierías: creó el primer curso de Design Thinking; rediseñó Gestión de Proyectos Informáticos para incorporar enfoques modernos con metodologías Agile y Scrum, principios de UX & UI y Design Thinking; rediseñó Diseño en Ingeniería y UX; también dictó Algoritmos.

Director, Laboratorio de Innovación de la Facultad de Ingenierías · May – Oct 2024

- Reactivó el laboratorio con un nuevo plan: talleres de Design Thinking con certificación de estudiantes, portafolio de servicios corporativos, micrositio y todas las piezas de comunicación.

Colegio Karl C. Parrish (colegio americano K–12, programa AP), Barranquilla

Head of Design, Technology & Innovation (DTI) · Ago 2026 – Presente

- Dirige el departamento DTI, de cuatro docentes: lidera a dos docentes de primaria y uno de secundaria, enseña él mismo en secundaria y administra el presupuesto del departamento.
- Rediseñó el currículo de kinder a grado 9 como una progresión vertical (Power Standards, Understanding by Design), proyectado hasta grado 12; materiales de primaria en español y de secundaria en inglés.
- Lideró el diseño y montaje del primer Makerspace de secundaria: impresión 3D, corte láser, CAD, electrónica y robótica (VEX, Arduino, ESP32) y VR/AR.
- Integra el comité de IA que construye la primera política de IA K–12 del colegio; lidera las entrevistas a docentes y estudiantes y el piloto de Google Gemini.
- Creó y dicta la electiva Creative Media and Interactive Design Studio (grados 9–10) e inició el programa de VEX Robotics.

Profesor de Tecnología · Ago 2025 – Jul 2026

- Rediseñó Tecnología de grados 6–8 con enfoque en Design Thinking y resolución de problemas reales; dictó la primera electiva de análisis de datos (grados 11–12) y propuso el Makerspace.

Ministerio de las TIC (MinTIC), programa TalentoTech
Docente de Inteligencia Artificial · Sep – Nov 2024 y Abr – Jul 2025

- Enseñó teoría de IA y laboratorios prácticos en Python y Jupyter a dos cohortes del programa nacional.

Universidad del Atlántico
Líder Técnico, Centro de Innovación · Oct 2022 – Dic 2023

- Lideró la investigación, el concepto y la planeación del Centro de Innovación: centro de formación, Makerspace, sala VR/AR, estudio de video y foto, y cabina de sonido. Definió la infraestructura tecnológica y supervisó la primera fase de construcción.

Santiago Canyon College, Orange, California, EE. UU.
Profesor de Multimedia · 2006 – 2007

EXPERIENCIA PROFESIONAL EN INDUSTRIA

- **Telecaribe** (canal regional), Barranquilla · *Art Director y Diseñador* · Feb – Jun 2023. Rediseñó el logo y renovó la identidad visual del canal.
- **teamJOE**, Nueva York · *Co-founder, UX Designer y Project Manager* · 2014 – 2019. Cofundó una red social multideporte y dirigió UX, Product Design y gestión del proyecto.
- **Blue Sky Studios** (20th Century Fox), Connecticut · *Rendering TA, 3D Animation* · 2012 – 2013. Departamento de rendering de la película animada *Epic*.
- **Pitney Bowes** (Fortune 500) · *UX Designer/Developer y Visual Designer* · 2009 – 2012. Diseñó interfaces web, móviles, de kioscos y de máquinas de correo con equipos de ingeniería, Human Factors, marketing y diseño.
- **Sony Electronics** · *Web Designer/Programmer* · 2008 – 2009. Creó la presentación multimedia del primer Touch Smart TV de Sony, que recibió reconocimientos.

COMPETENCIAS

- **IA en educación:** AI Literacy, políticas de IA para instituciones educativas, pilotos de IA generativa (Gemini, ChatGPT, Claude), Python y Jupyter para enseñar Machine Learning
- **Diseño curricular:** pregrado y K–12, Understanding by Design, aprendizaje basado en proyectos y Design Thinking
- **Espacios de innovación:** diseño y montaje de Makerspaces y laboratorios, selección de equipos (impresión 3D, corte láser, CAD, Arduino, ESP32, VR/AR)
- **Product Design y UX/UI:** investigación de usuarios, Personas, Journey Maps, Wireframing, Prototyping (Figma, Balsamiq), identidad visual
- **Gestión de proyectos:** Agile, Scrum, Kanban (Trello, Miro)
- **Medios creativos:** Photoshop, Illustrator, Premiere, After Effects, fotografía, rendering 3D

RECONOCIMIENTOS

- NASA International Space Apps Challenge 2023: ganador local en la categoría "Idea Impact" de este hackathon global, con un exoplaneta científicamente viable diseñado con herramientas de IA generativa.

IDIOMAS

Español (nativo) e inglés (bilingüe, 25 años de vida profesional en Estados Unidos)