

ANDRES BENDECK

Especialista en IA y EdTech | Responsable de Aprendizaje Digital e ICT

Implementación de IA, diseño del aprendizaje y transformación educativa

Región de Estocolmo, Suecia
Teléfono: +46 76 786 07 51
Correo: mail@andresbendeck.com
LinkedIn: linkedin.com/in/andres-bendeck-51897317
Portafolio: andresbendeck.com



RESUMEN PROFESIONAL

Especialista en IA, EdTech y aprendizaje digital con experiencia en implementación de IA, desarrollo de TIC, diseño del aprendizaje y transformación educativa. Combina una trayectoria en docencia de programación y desarrollo web con liderazgo en desarrollo curricular, formación docente y cambio digital a gran escala. Cuenta con experiencia en traducir la tecnología en soluciones prácticas, escalables y sostenibles para educadores, estudiantes y organizaciones. Posee una sólida trayectoria en desarrollo de programas, entornos de aprendizaje centrados en la accesibilidad y colaboración transversal, con credibilidad técnica práctica en programación, desarrollo web y herramientas digitales.

COMPETENCIAS CLAVE

Implementación de IA	Tecnología educativa (EdTech)
Aprendizaje digital y TIC	Diseño del aprendizaje y desarrollo curricular
Formación docente y desarrollo profesional	Adopción tecnológica y gestión del cambio
Programación y desarrollo web	Colaboración transversal

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Docente de Programación y Desarrollo Web | Especialista en IA y EdTech | Responsable de Aprendizaje Digital e ICT

Municipio de Tyresö, C3L | 2021–Actualidad

- Imparto programación y desarrollo web en educación para personas adultas, con un enfoque práctico en C#, tecnologías web y herramientas digitales.
- Impulso iniciativas relacionadas con la implementación de IA, el desarrollo de TIC, los flujos de trabajo digitales y el desarrollo profesional dentro de la organización.
- Diseño e imparto formación en IA y aprendizaje digital para grupos de personal, y apoyo la adopción de nuevas herramientas y métodos de trabajo.

- Apoyo a la dirección en decisiones sobre plataformas, estrategia digital y uso práctico de la tecnología en educación.
- Desarrollo estructuras y flujos de trabajo para un uso sostenible, ético y eficaz de la IA y de las herramientas digitales.
- Participé en la presentación, el desarrollo y el lanzamiento de un paquete de TI para desarrollo de videojuegos en C3L junto con el equipo ampliado.
- Contribuí a trabajos de desarrollo e investigación relacionados con Ifous y vinculados a la educación a distancia y remota.

Responsable de Desarrollo y Responsable de Área – Programa de Diseño de Videojuegos (perfil ASD/SEN)

Fryshuset Gymnasium | 2011–2021

- Asumí responsabilidades de liderazgo en apoyo a colegas, desarrollo curricular, calidad pedagógica y desarrollo a largo plazo del programa.
- Trabajé en un entorno de aprendizaje centrado en la accesibilidad y diseñé estructuras inclusivas para diversas necesidades del alumnado.
- Lideré o contribuí al desarrollo de contenidos del programa, diseño del aprendizaje, estructuras de asignaturas e implementación de nuevas herramientas y métodos.
- Tuve responsabilidad parcial sobre el presupuesto y apoyé la priorización de iniciativas rentables para el programa.
- Contribuí a fortalecer y ampliar el programa de alrededor de 20 a aproximadamente 80 estudiantes en tres itinerarios de educación secundaria superior con alta demanda.
- Apoyé la adopción de Autodesk Maya, Mudbox, Unity3D, C#, GitHub, Kanban y metodologías ágiles.

Docente de Artes Digitales, Animación y Producción Multimedia

Fryshuset Gymnasium | 2010–2021

- Impartí creación digital, animación y producción multimedia con enfoque en aprendizaje basado en proyectos, producción visual y flujos de trabajo digitales.
- Acompañé al alumnado en tecnología creativa, herramientas de producción digital y procesos de diseño aplicados.
- Contribuí a entornos de aprendizaje interdisciplinarios que combinaban diseño, medios, programación y desarrollo de videojuegos.

LOGROS DESTACADOS

Ayudé a fortalecer un programa de diseño de videojuegos de ~20 a ~80 estudiantes mediante mejoras en estructura, accesibilidad y desarrollo del programa.

Lancé un paquete de TI para desarrollo de videojuegos en C3L en colaboración con el equipo ampliado.

Diseñé e impartí formación en IA y aprendizaje digital para personal, apoyando la adopción de nuevas herramientas y flujos de trabajo.

Desarrollé experiencia práctica en docencia técnica y desarrollo con C#, HTML, CSS, JavaScript, PHP, MySQL, Node, React y ...

FORMACIÓN

Cursos universitarios independientes en TI

2019–2021 | Aprox. 96,5 créditos

- La formación relevante incluye Introducción a la Inteligencia Artificial, Inteligencia Artificial para Programación de Videojuegos 1 y 2, Aplicaciones Web Dinámicas, Diseño Web Responsivo, Programación en C#, Didáctica de la Programación para Docentes y Desarrollo Ágil y Lean de Productos Intensivos en Software.

Máster en Educación

Habilitación docente y estudios pedagógicos

Estudios adicionales en gráficos por computadora, animación y producción digital

Estudios universitarios

COMPETENCIAS TÉCNICAS E IDIOMAS

Stack técnico

- Inteligencia artificial (IA), IA generativa, tecnología educativa (EdTech), aprendizaje digital, TIC en educación
- Programación, desarrollo web, HTML, CSS, JavaScript, PHP, MySQL, C#, Node.js, React
- GitHub, metodologías ágiles, Kanban, Unity, plataformas de aprendizaje digital y herramientas de colaboración

Idiomas

- Sueco — Nativo / Fluido
- Inglés — Fluido / Profesional
- Español — Competencia profesional