



# LEONARDO SALINAS

Comunicación Digital &  
Experiencias de Marca

Hecho en Santiago de Chile  
Viviendo en Barcelona, España

hileosalinas@gmail.com  
www.leosalinas.com

## EXPERIENCIA LABORAL

### → **Consultor en Comunicación & Contenido** Marzo 2020 - Actualidad (+4 años)

Consultorías y asesorías en comunicación y estrategias de contenido para diversas empresas y marcas, abarcando proyectos en la industria de casinos y apuestas online, la industria de videojuegos, esports y otros proyectos menores para pymes.

Participé en la propuesta de producción de “Gamergy Chile”, la coordinación inicial de una competencia a nivel LatAm del videojuego Brawl Stars, y el desarrollo de la estrategia de comunicación para empresas como “Sprint Gaming” (soluciones live casino) y “Land Vegas” (proyecto de metaverso de apuestas online).

### → **Jefe de Comunicaciones, LUX Fight League** Junio 2021 - Marzo 2023 (1 año, 9 meses)

Como Jefe de Comunicaciones para LUX Fight League, una prominente liga profesional de Artes Marciales Mixtas (MMA) en México, lideré la estrategia de comunicación digital de la marca y sus eventos. Fui responsable de la promoción y narrativa para cada nueva fecha de combates en vivo, coordinando con equipos creativos en la estrategia, diseño y difusión de material promocional.

Supervisé la captura de contenido fotográfico y en video de los combates en vivo y campañas paralelas. Gestioné y desarrollé contenido para todas sus redes sociales, alcanzando millones de reproducciones en varios videos publicados, aumentando el *awareness* de la liga y de sus protagonistas. Desarrollé perfiles de peleadores a través de videollamadas 1:1 y mantuve relaciones con medios especializados para la difusión de los eventos coordinando la entrega de información, comunicados de prensa y artículos relacionados a la liga.

Adicionalmente, elaboré una base de datos, completa y al detalle, de todos sus eventos y cada una de sus peleas oficiales, lo que permitió expandir su contenido y entregar más información a equipos creativos, staff de transmisión televisiva, medios asociados y otras áreas de trabajo.

### → **Director de Contenidos, FestiGame** Junio 2013 - Octubre 2019 (6 años, 5 meses)

Responsable de la planificación y ejecución de todas las actividades de entretenimiento de FestiGame (un evento anual de videojuegos de cuatro días de duración en Santiago de Chile, visitado por más de 40 mil personas cada año), incluyendo eventos promocionales, clasificatorias de competencias previas al evento y una versión internacional realizada el 2014 en Bogotá, Colombia. Ejercí como director de contenidos los últimos 4 años, posteriores a 2 años como jefe de diversas actividades relacionadas a la misma área.

Establecí relaciones clave con importantes compañías de videojuegos como PlayStation, Nintendo, Xbox, Epic Games, Ubisoft, Warner Bros. Games, entre otras; asistí a reuniones estratégicas en eventos internacionales como “E3” en Los Ángeles, EE.UU., asistiendo a 4 versiones seguidas desde el 2016 al 2019; presencié showcase de importantes compañías de la industria gaming y negocié con figuras internacionales destacadas del sector para su

participación en el evento, tales como Ed Boon, Jessica Nigri, Yoshinori Ono, entre otros.

Coordiné el desarrollo de áreas de juego, actividades temáticas y logística de personal. Colaboré estrechamente con el área comercial para crear experiencias de marca atractivas para empresas como Coca-Cola Company, Movistar, Samsung, Cola Cao, Duracell, Chevrolet, SP Digital, entre muchas otras. Además, gestioné la programación completa del evento, incluyendo todos sus escenarios, conferencias y competencias de esports, y facilité la incorporación de marcas y nuevas actividades, como la primera presencia oficial de Twitch en un evento en Latinoamérica y la primera actividad multijugador presencial de Fortnite en Chile.

→ **Coordinador y Productor en eventos**

Junio 2013 - Diciembre 2018 (5 años, 7 meses)

Participé en la coordinación y producción de destacados eventos, incluyendo la producción de contenido para "Gamertón by FestiGame" con Fundación Teletón y Canal La Red, un exitoso evento de cultura pop televisado a nivel nacional en Chile, que fue uno de los segmentos más vistos de "Teletón 2018" (popular evento benéfico transmitido en conjunto por todos los canales de TV abierta del país).

Co-produje "ExpoNauta" el 2014 y 2015, y "ExpoEnlaces 2015" para el Ministerio de Educación de Chile; también colaboré en "Verano para Todos y Todas 2015" para el Gobierno de Chile. Además, coordiné la prensa para eventos de moda en los jardines del Casino Enjoy de Viña del Mar, que sirvieron como antesala al reconocido Festival de Viña del Mar.

→ **Desarrollador Web & Multimedia**

Enero 2003 - Mayo 2013 (10 años, 4 meses)

Desarrollé soluciones web y multimedia para diversas empresas, incluyendo proyectos para Entel, LG, Gimnasios Energy, FestiGame, entre muchas otras, liderando sesiones de trabajo junto a programadores y diseñadores. Mi experiencia personal abarcó el desarrollo web frontend con habilidades en HTML, CSS y manejo de softwares para creación de contenido.

Adicionalmente, desarrollé proyectos e-learning para una plataforma de call center de Entel, empresa líder de telecomunicaciones en Chile, facilitando la resolución de consultas de clientes mediante presentaciones multimedia. También diseñé interfaces para una amplia gama de teléfonos móviles utilizando -en aquel tiempo- Adobe Flash, mejorando la eficiencia del servicio al cliente en call centers.

---

## ESTUDIOS

→ **Técnico de Nivel Superior en Comunicación Multimedia**

Enero 2003 - Diciembre 2004. Universidad del Pacífico (Chile).

Adquirí conocimientos a nivel básico en aspectos informáticos y de comunicación, tales como: programación, diseño gráfico, fotografía, edición de videos, animación digital y 3D.

---

## HABILIDADES

- Desarrollo de estrategias de comunicación y contenido.
- Experiencia en gestión, producción y liderazgo de eventos y marcas.
- Habilidades técnicas y creativas en comunicación análoga y digital.
- Experiencia e interés en el uso diario y aprendizaje de plataformas y productos digitales, incluyendo herramientas de IA.
- Tenista amateur intentando transicionar al pádel.

---

## IDIOMAS

Castellano: ★★★ nativo | English: ★★ medium | Català: ★ bàsic