



Joseph Olin

Joseph programó su primer juego a través del autoaprendizaje, mientras trabajaba como redactor publicitario de la cuenta de Coca-Cola en los años 80, desde entonces Olin ha estado involucrado en el desarrollo de cientos de títulos y productos interactivos en casi todas las plataformas de juegos para consumidores de diferentes tipos de videojuegos. Ha tenido la suerte estar involucrado en diversas funciones relacionadas con el desarrollo, la producción y publicación de videojuegos.

Joseph divide su tiempo entre liderar el programa de videojuegos en la Universidad Pontificia Bolivariana en Medellín, consultorías para el desarrollo, promoción y demás actividades asociadas a los videojuegos desde It's A Secret, como Director Ejecutivo de la Video Game Bar Association – VGBA, cargo que desempeña desde el año 2013 y como el presidente de Global Game Jam Inc.

desde el año 2019, esta organización es la responsable del mayor Jam de juegos del mundo, promoviendo el aprendizaje y uso de la programación a través de los juegos.

Anteriormente, Olin se desempeñó como presidente de la Academia de Artes y Ciencias Interactivas (Academy of Interactive Arts & Sciences) durante ocho años, esta es la asociación de profesionales acreditados más grande de la industria de los juegos en el mundo, en este tiempo propicio el aumento de las membresías de la Academia más de seis veces, pasando de 3,000 a 20,000 participantes, reinició adicionalmente el D.I.C.E. (Design, Innovate, Communicate, Entertain) Summit, los premios Interactive Achievements Awards® y la exhibición de arte de videojuegos Into the Pixel.

Como precursor de la Academia, Olin encabezó la presentación de la heroína más famosa de los videojuegos, Lara Croft, en el lanzamiento de la exitosa franquicia Tomb Raider, como vicepresidente de ventas, marketing y desarrollo comercial de EIDOS Interactive. Olin también se desempeñó como socio senior y director de cuentas grupales en Ogilvy & Mather, donde lanzó la incursión de Barbie en el mundo digital de la web y los juegos electrónicos. Olin co-creó Leonardo's Multimedia Toolbox, una plataforma de software educativo, desarrollada con Portwood & Elliott (creadores de Carmen – San Diego - USA) para NEC de Japón. Su experiencia también incluye la permanencia en Philips Media y Microprose and Hasbro Interactive.

Joseph se mudó a Medellín para lanzar el programa en la Universidad Pontificia Bolivariana en el año 2015, sin una palabra de español, él en la actualidad está complacido por poder comunicarse funcionalmente en su nuevo idioma. Olin adicionalmente forma parte de los consejos asesores para el desarrollo de

diversas conferencias creativas digitales y participa como conferencista en varios eventos al año alrededor del mundo.

Olin obtuvo su Diploma en Ciencias de la Universidad del Sur de California.