



MANUEL ECHAVARRÍA ROMERO

Diseñador Sénior de Producto e Innovación de Marca

Productos de consumo · Retail y punto de venta · AI · Experiencia de marca · Físico y digital

Portafolio www.manecharo.com

Se traslada a España · disponible desde el 1 de noviembre de 2026

Comprender antes de resolver. Diseñar para hacer la vida más fácil.

Diseñador industrial formado en Milán. **Quince años** convirtiendo problemas de consumidor, marca y negocio en cosas que existen de verdad: productos fabricados, sistemas de punto de venta instalados, plataformas digitales en producción. Ha cofundado tres empresas, **una vendida, dos construyéndose**. Combina investigación y síntesis, con diseño práctico, prototipado, fabricación y lanzamiento, conectando estrategia y ejecución más allá del concepto.

Su trabajo se encuentra en la intersección entre las necesidades de las personas, lo que una marca debe comunicar y lo que un negocio realmente puede entregar. Ha liderado equipos de diseño, cofundado y vendido su participación en una empresa de producto, trabajado en seis países y llevado proyectos desde el insight y el concepto hasta la producción, distribución y despliegue digital.

IMPACTO EN CIFRAS

-70% coste de la tecnología · MILL	65% más barata que la importada · PAQUA	3 Empresas cofundadas, de la idea al mercado
+1.000 unidades vendidas · PAQUA	400+ artesanos formados · ARTESANÍAS DE COLOMBIA	1,4 M visualizaciones el primer año · KUASA

INSIGHT DE CONSUMIDOR / USUARIO

Diseño basado en investigación: Futtem (<https://www.futtem.com/>) se desarrolló a partir de investigación con más de 600 participantes; productos físicos se diseñaron considerando uso, adopción, costo y realidad de fabricación.

INNOVACIÓN DE PRODUCTO

Del concepto al producto fabricado: huertas hidropónicas (paqua.co/), sistemas interactivos de retail, puertas, mobiliario (ver Portafolio) y productos digitales actualmente en producción (bpetit.com; girotours.co/).

SISTEMAS + ESCALABILIDAD

Crea sistemas replicables: Paqua, dispositivo-sistema de huertas urbanas, superó 1.000 unidades en cuatro familias; en Artesanías desarrolló un sistema nacional de producto.

MARCA + EXPERIENCIA DE RETAIL

Identidad de marca, sistemas de retail, tecnología POP y mobiliario interactivo; las soluciones de Mill fueron adoptadas por grandes marcas de consumo, entre ellas SAB Miller.

VISIÓN COMERCIAL / DE NEGOCIO

Diseño orientado a la viabilidad: Paqua fue 65% más económica que las alternativas importadas; Mill redujo en 70% el costo de la tecnología mediante producción local.

EJECUCIÓN PRÁCTICA / MULTIDISCIPLINARIA

De la estrategia al boceto, prototipo, proveedor, producción o código; acostumbrado a la velocidad emprendedora y al trabajo multidisciplinario.

EXPERIENCIA

2026 — actualidad **OLOSOMA — Cofundador** · remoto / España

- Estudio de diseño estratégico: arquitectura, producto, marca y digital en un mismo equipo y un solo contrato. Alcance cerrado, entregables definidos. olosoma.com

2019 — actualidad **Diseñador de producto y marca, independiente** · internacional

- Naciones Unidas (PNUD, UNICEF / Education Cannot Wait) bajo acuerdo marco · Vertikal, metaverso de arte (Suiza) · Cloud9World · Prosectra · Artemisas · **más de una decena de identidades de marca.**
- **FOLD** (2020): mascarilla de emergencia por **menos de 1 USD**, liberada en abierto para que cualquiera pudiera fabricarla.
- Desde 2024 diseña **y programa** sus propios productos: **Bpetit**, registro clínico para mascotas — bpetit.com — y **Giro**, mercado de audioguías urbanas — girotours.co. Las dos en producción.

2023 — actualidad **KUASA — Consultor de marca y contenido** · Kuala Lumpur

- Reconstruyó marca y sistema de contenidos, y montó un pipeline de vídeo asistido por IA para educación en Malay.
- El programa semanal superó **1,4 M de visualizaciones en su primer año.**

2023 — 2024 **Futtem — Cofundador y diseñador fundador** · remoto

- UX/UI e identidad completas. Junto a su socio, modelo de negocio y presentación a inversores.
- Decisiones de producto y experiencia tomadas sobre investigación con **más de 600 participantes.**

2019 **Exituto de Política Abierta — Director de diseño y comunicación** · Bogotá

- Marca y comunicación desde cero.
- Dirigió *Wikipaz*, plataforma de consenso ciudadano que convocó a unos **1.500 participantes**, y rediseñó el formato de debate *Polas Opuestas* con la Fundación Konrad Adenauer, programa de debate.

2018 **Artesanías de Colombia — Jefe de diseño, Antioquia** · Medellín

- Rediseñó cómo producen, diseñan y cuentan su trabajo **400 artesanos**: tiempos, acabados, repetibilidad y coste por pieza, sin tocar la técnica tradicional.
- Con su equipo: línea nacional de producto, registro de oficios, formación para gente que no es diseñadora y **material para contar quién hay detrás de cada pieza.**

2013 — 2017 **PAQUA — Cofundador y director de diseño** · Bogotá

- Plataforma de huertas urbanas hidropónicas, del concepto al mercado: producto, fabricación, empaque, distribución y servicio de suscripción.
- **65% más baratas que la importada y 90% menos agua.** Más de **1.000 unidades** en cuatro familias de producto.
- Nutrientes desarrollados por el equipo y una escuela de agricultura urbana. **Tres de sus huertas se volvieron el sustento —una cooperativa de pesto— de madres cabeza de familia víctimas del conflicto armado.**
- Vendió su participación en 2018; la empresa sigue viva — pagua.co

2012 — 2016 **MILL, iniciativa de Visión & Marketing — Director de diseño** · Bogotá

- Rediseñó para Colombia una tecnología interactiva de punto de venta que sólo existía importada, a precio inviable: **bajó su coste un 70%** con tecnología coreana y fabricación local.
- Sistema **que se acopla a las neveras que ya usaba el mercado, en vez de sustituirlas.** Lideró el equipo de I+D en diseño térmico, eléctrico y de chapa.
- Adoptado por grandes marcas de consumo, entre ellas **SAB Miller.**
- Sistemas POP y mobiliario interactivo de venta: para **John Restrepo**, un mueble que sustituyó a la impulsora en tienda.

ANTES

2020 **UMECIT, Panamá — Profesor.** Seminarios de comunicación y diseño.

2014 — 2015 **Atípico, Bogotá — Socio y gerente.** Concepto de *slow food*: marca completa y equipo de 18.

2011 — 2012 **Porta Drzwi, Polonia — Diseñador de producto.** Dos líneas completas en uno de los mayores fabricantes de puertas del país; introdujo nuevas técnicas de modelado 3D.

2008 — 2011 **Milán y Barcelona.** Mobiliario, interiorismo y ferias en Studio Koster y Studio 02, en paralelo al máster; antes, tres meses con **Pepe Cortés** en Barcelona.

FORMACIÓN

2009 — 2011 **Scuola Politecnica di Design, Milán** Máster en Diseño de Producto + Máster en Diseño de Interiores

2006 — 2009 **Istituto Europeo di Design, Milán** Grado en Diseño Industrial y de Producto

2019 — 2020 **Harvard — Derek Bok Center** Certificado de docencia universitaria

2024 **MIT Professional Education** IA y machine learning

2021 **freeCodeCamp** Diseño web responsive · JavaScript

CAPACIDADES Y HERRAMIENTAS

Marca y consumidor Identidad y experiencia de marca · retail y *shopper* · sistemas POP · investigación de consumidor · sistemas de diseño

Producto físico Diseño industrial · CMF · diseño para fabricación · prototipado · ingeniería de coste · producción y proveedores

Digital UX/UI · Figma · prototipado · HTML / CSS / JavaScript · Webflow · Python · flujos asistidos por IA

3D y taller Rhino 3D · 3ds Max · Blender · Adobe Creative Suite · Arduino y sensores · impresión 3D

CONTACTO

Email manuel_echavarria@hotmail.com WhatsApp **+60 12 658 1025** Portafolio manecharo.com LinkedIn [/in/mer101](https://in/mer101)

PERFIL INTERNACIONAL

NACIONALIDAD Colombiana y española.

RECORRIDO Seis países, cuatro continentes.

TRASLADO Kuala Lumpur → España. Disponible desde el **1 de noviembre de 2026**.

IDIOMAS Español nativo · inglés C1 · italiano B2 · francés A2