

EMILIANO GARCÍA FUENZALIDA

Diseñador UX/UI y de Producto

Mendoza, Argentina — Disponible para trabajo remoto

Email: emigarciafuenzalida@gmail.com

Teléfono: +54 261 251 3302

Portfolio: emigarciafuenzalidadesign.pages.dev

LinkedIn: linkedin.com/in/emigarciafuenzalida

GitHub: github.com/EmiGarciaFuenzalidaJ

PERFIL PROFESIONAL

Diseñador UX/UI y de Producto con más de 6 años en diseño de producto digital: productos web y mobile, simuladores de entrenamiento XR e interfaces impulsadas por IA. Especializado en investigación de usuarios, arquitectura de información, pruebas de usabilidad y prototipado en alta fidelidad. Cubro el ciclo completo de producto, de discovery a design systems e implementación frontend en React, en equipos Agile multidisciplinarios que alinean necesidades de usuario con KPIs de negocio.

COMPETENCIAS CLAVE

UX Research: User Research, Entrevistas de Usuario, Usability Testing, Personas, User Journeys, Journey Mapping, Arquitectura de Información, Evaluación Heurística, A/B Testing, Design Thinking, Lean UX

UI y Diseño de Producto: Design Systems, Librerías de Componentes, Interaction Design, Diseño Responsive, Wireframing, Prototipado, Accesibilidad (WCAG), Product Strategy, Diseño Visual, Branding, Identidad Visual

IA y Automatización: UX Conversacional, Diseño de Agentes de IA, Diseño de Chatbots, Prompt Engineering, Evaluación de Modelos de IA, n8n, Claude, ChatGPT, Gemini, Perplexity

Herramientas de Diseño: Figma, FigJam, Figma Make, Adobe XD, Photoshop, Illustrator, Adobe Animate, Adobe Firefly, Blender, Canva, CapCut, Lottie

Tecnologías: HTML, CSS, JavaScript, React, Git, Unity, C#, Java

Simulación y XR: Desarrollo VR, Desarrollo AR, Modelado 3D, Game Design, Entornos Interactivos

Metodología: Agile, Scrum, Design Thinking, Lean UX, Gestión de Proyectos, Liderazgo de Equipo, Colaboración Multidisciplinaria

IDIOMAS

Español: Nativo

Inglés: Competencia profesional completa

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Diseñador UX, Investigador de Usuarios e IA, Frontend Developer

DAIA AI — Mendoza, Argentina (Remoto) | 2025 - Actualidad

- Lidero procesos UX/UI end-to-end para productos de IA propios, desde discovery e investigación de usuarios hasta prototipado en alta fidelidad y validación.
- Diseñé BADI, un robot acompañante por voz para adultos mayores: experiencia 100% por voz, con 3 agentes conversacionales de cuidado y cero pantallas que aprender.
- Rediseñé tres productos de cliente de punta a punta — Produce First (e-commerce), Scheurer Propiedades (inmobiliaria) y Dagna (seguros): +70% de conversión y -40% de abandono en checkout en Produce First, +50% de ventas en Scheurer.
- Diseño identidades y UX conversacional de chatbots de IA, alcanzando 100% de tasa de respuesta y +45% de calificación de leads.

- Desarrollo automatizaciones n8n y soluciones de agentes de IA que redujeron 60% la carga de trabajo manual y aumentaron 30% la capacidad de ventas.
- Construyo interfaces frontend en producción con React, implementando directamente mis propios diseños.

AI Reviewer

Outlier AI — San Francisco, EE.UU. (Remoto) | 2025 - Actualidad

- Evaluó el desempeño de modelos de IA en precisión, consistencia y alineación con los objetivos del sistema.
- Reviso contenido generado por IA, identifico patrones de error y entrego feedback estructurado que mejora la calidad de las salidas.

Diseñador UX/UI

Casa del Futuro — Mendoza, Argentina | 2025 - 2026

- UX de GotApp, una aplicación ciudadana de servicios hídricos construida con el programa Casa del Futuro (Gobierno de Mendoza) y todavía en desarrollo activo.
- Responsable de la UX del producto de punta a punta: investigación de usuarios, arquitectura de información, user flows, wireframes y prototipos de alta fidelidad en Figma.
- Diseñé interfaces responsive con foco en accesibilidad y publiqué un prototipo interactivo completo que cubre todo el flujo de usuario.

AI Tasker

Outlier AI — San Francisco, EE.UU. (Remoto) | 2024 - 2025

- Automaticé y gestioné tareas de entrenamiento de IA, optimizando flujos de trabajo para entrenamiento y despliegue de modelos.

Diseñador UX/UI y Programador

InterBrain — Mendoza, Argentina | 2022 - 2024

- Diseñé UX/UI para simuladores, plataformas web y entornos XR en un estudio basado en Unity, participando en más de 6 productos interactivos a lo largo de todo el ciclo: diseño, UX/UI, modelado 3D y programación colaborativa en Unity y C#.
- Simulador de Evacuación: reduje 40% la desorientación de los usuarios y mejoré 50% la precisión de ruta mediante testing iterativo de usabilidad.
- Simulador de Primeros Auxilios: elevé 50% la precisión de tarea y reduje 35% los errores críticos con escenarios basados en protocolos.
- App AR de Seguridad Vial: experiencia de aprendizaje gamificada construida sobre research con niños, con +55% de engagement y +48% de retención.
- Construí y mantuve un design system compartido que redujo 50% las inconsistencias de UI y aceleró 40% el onboarding del equipo.

Diseñador UX/UI Freelance

Independiente — Mendoza, Argentina (Remoto) | 2020 - Actualidad

- Investigación UX, wireframing, prototipado y validación de interfaces para clientes web y mobile.
- Construí sistemas de identidad visual para comercios chicos, del logo a la presencia digital.
- Mask A Crime — diseñador principal y director de arte de un juego de investigación noir publicado en itch.io: logo, key art, assets in-game, UI y material promocional.
- Plastic Love (Flimer) — arte de portada y animación completa del lanzamiento, usada como video oficial.

Diseñador

One Duet — Mendoza, Argentina | 2021 - Actualidad

- Logo, identidad de marca y contenido visual para un dúo musical, incluyendo gestión de publicaciones en plataformas digitales.

Diseñador

Municipalidad de Godoy Cruz — Mendoza, Argentina | 2021 - 2022

- Dirección de Innovación y Desarrollo Tecnológico: producción de piezas gráficas en Adobe Illustrator, desde logos hasta material promocional.
- Diseño de interfaces web institucionales, equilibrando atractivo visual con los requerimientos de los stakeholders.

Diseñador 3D

Startreming — Mendoza, Argentina | 2019

- Modelado 3D de vehículos e implementación en Unity para productos de videojuegos.

PROYECTOS DESTACADOS

- BADI - Robot Acompañante por Voz (DAIA AI): UX solo por voz para adultos mayores; 3 agentes conversacionales de cuidado, 0 pantallas que aprender.
- Produce First - Rediseño UX de e-commerce: +70% de conversión, +65% de compras completadas, -40% de abandono en checkout.
- AR Seguridad Vial - Aprendizaje gamificado en AR basado en research con niños: +55% de engagement, +48% de retención.
- Design System (Project Package) - Librería de componentes para un estudio de simulación: -50% de inconsistencias de UI, +30% de eficiencia de desarrollo.

Casos completos de 14 proyectos, con proceso y decisiones, en emigarciafuenzalidadesign.pages.dev

EDUCACIÓN

Licenciatura en Programación de Videojuegos - Diseño UX/UI

Universidad de Mendoza, Argentina | 2018 - 2022

Diseño UX/UI (70 h)

UTN Facultad Regional Mendoza, Argentina | 2025

Máster en Programación de Videojuegos con Unity

Udemy | 2021 - 2022

Programación Web Full Stack (600 h)

Egg | 2022 - 2023

Psicología (dos años de cursado)

Universidad de Congreso, Argentina | 2017 - 2019

CERTIFICACIONES

- Google UX Design Specialization - Google, 2025
- Google Project Management - Google, 2026
- Google Prompting Essentials, IA Generativa - Google, 2025
- Claude Code 101 - Anthropic, 2026
- Unity VR Development - Unity, 2025
- Accredited Scrum Fundamentals - AICS, 2023

20 certificaciones listadas en detalle, con credenciales, en emigarciafuenzalidadesign.pages.dev