Nicolás Quinteros

UX/UI Product Designer | Remoto, LatAm

Córdoba, Argentina (GMT-3) | nicolas.uxuidesigner@gmail.com | linkedin.com/in/nicolasquinterosuxuidesigner/

RESUMEN PROFESIONAL

UX/UI Product Designer con más de 3 años diseñando productos de software, con foco en las personas usuarias, los design systems y la simplificación de flujos complejos. Mi formación en desarrollo web (HTML, CSS y JavaScript) me permite trabajar en estrecha colaboración con desarrollo.

Integro la IA en mi proceso de punta a punta (Claude Code, Figma a código con MCP y agentes de research) con un criterio simple: la IA propone, yo valido con entrevistas y tests, decido y documento la evidencia detrás de cada decisión (Markdown, Obsidian y Git). Estoy en formación continua en IA aplicada a UX/UI y product design.

Busco un rol de UX/UI Product Designer remoto en LatAm.

HABILIDADES CLAVE

Producto y diseño: Product Design, UX/UI Design, Design Systems, Design Tokens, Diseño centrado en el usuario (UCD), User flows, Arquitectura de la información, Prototipado y Motion, Diseño responsive

Investigación y validación: Análisis heurístico, Entrevistas con usuarios, Tests de usabilidad, Análisis competitivo, Customer journey y mapas de empatía, Accesibilidad (WCAG)

IA y código: IA generativa, Agentes de IA, Figma a código, Control de versiones (Git), Markdown, HTML, CSS, JavaScript

Colaboración: Handoff a desarrollo, Stakeholders, Equipos multidisciplinarios, Documentación de decisiones

Herramientas: Figma, Claude Code, MCP, Obsidian, GitHub, Supabase, Granola, Mobbin

EXPERIENCIA PROFESIONAL

UX/UI Designer — Netbel (productos: Aulica, Aulicum y Home Familia)

01/2024 – Presente | Córdoba

- Lideré la creación de un Design System escalable en Figma para unificar la consistencia visual y facilitar la colaboración entre diseño y desarrollo.
- Unifiqué varios sistemas en una única plataforma, simplificando la navegación y evitando que las personas necesiten múltiples accesos.
- Diseñé mejoras en flujos clave del sistema, que recibieron buen feedback de los equipos de soporte e implementación.
- Participé en el rediseño de funcionalidades utilizadas por más de 450 instituciones educativas, optimizando la experiencia en tareas críticas.

UX/UI Designer Consultant — JKMate (medio tiempo, en paralelo con Netbel)

06/2025 – 01/2026 | Villa Allende

- Analicé más de 12 módulos críticos del sistema y rediseñé sus flujos completos, con foco en reducir pasos y fricción administrativa.
- Identifiqué fricciones en procesos administrativos mediante análisis heurístico y de flujos, y prioricé mejoras según su impacto en la eficiencia operativa.
- Mejoré la visibilidad de la información clave para facilitar la adopción del sistema por parte de nuevas personas usuarias.

Web UI/UX Designer — Cronopia Web

10/2023 – 01/2024 | Contrato temporal

- Diseñé más de 8 sitios web responsivos, adaptando arquitectura de información y sistemas visuales a distintos dispositivos.
- Implementé sistemas de diseño por proyecto, facilitando la reutilización de componentes y mejorando la consistencia entre diseño y desarrollo.
- Colaboré con equipos de desarrollo para asegurar una correcta implementación de interfaces y reducir fricción en handoff.

Diseñador UX/UI Junior — FloudTech

03/2023 – 10/2023 | Córdoba

- Participé en proyectos con stakeholders internacionales, colaborando en definición de producto y experiencia.
- Realicé análisis competitivo de productos del mercado para detectar oportunidades de mejora y diferenciación.
- Diseñé flujos completos para nuevos productos, reduciendo la complejidad cognitiva mediante patrones reutilizables.

PROYECTOS

Tudy: plan de estudio que se reacomoda cuando te atrasás

Producto propio, de punta a punta | 2026

- Investigación con agentes de IA y 5 entrevistas de campo, ninguna del círculo cercano: 5 de 5 nombraron frustración, 1 de 5 habló de culpa.
- Evidencia ordenada con mapas de afinidad, empatía, supuestos, customer journey, ecosistema y user flow, más una persona compuesta; trazabilidad de evidencia a decisión en Obsidian y Git.
- 59 pantallas en 7 flujos en Figma, design system con tokens y prototipo navegable en código en modo claro y oscuro, construido por lotes con Claude Code y revisión humana.
- Test de usabilidad con 4 personas: 4 de 4 decidieron qué estudiar en menos de 2 minutos y reajustaron un atraso sin ayuda (escenario simulado). Apliqué 11 cambios, todavía sin volver a probar.

EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

- Training Camp Diseño UX/UI — Coderhouse (2023)
- Diseño UX/UI Avanzado — Coderhouse (2022)
- Desarrollo web y JavaScript — Coderhouse (2022)
- Diseño UX/UI Inicial — Coderhouse (2021)

Formación continua (en curso)

- UXcel
- Comunidad Mokkapp (Skool): IA aplicada al proceso de UX/UI y product design

IDIOMAS

- Español: Nativo
- Inglés: Conversacional (B1)