

JUAN DANIEL MAYA PÉREZ

Diseñador UX/UI | Ingeniero en Diseño | Diseñador 3D

Medellín, Colombia | +57 305 233 7134 | juan.maya402@gmail.com | [linkedin.com/in/jdanielmaya](https://www.linkedin.com/in/jdanielmaya) | danielmaya.design | behance.net/juanmaya3

PERFIL

Diseñador UX/UI e Ingeniero en Diseño con dos años de experiencia en estudio diseñando para un cliente internacional. Acostumbrado a presentar mi trabajo en design critiques, iterar a partir del feedback y mantener la consistencia visual en una producción de largo aliento. Actualmente curso un Máster en Diseño UX & UI en la Universidad Europea de Madrid y tengo la certificación Google UX Design; diseño de principio a fin, desde la investigación con usuarios, personas y journey maps hasta wireframes, prototipos de alta fidelidad y sistemas de diseño en Figma, validados con pruebas de usabilidad.

EXPERIENCIA

Modelador / Animador 3D — La Mar Media Lab jul. 2024 – jul. 2026

- Diseñé, modelé y texturicé personajes, props y escenarios para “Bubbles & Friends”, serie animada infantil para un cliente de Estados Unidos, durante 2 temporadas (cerca de 50 episodios), y para el proyecto Fiesta Lab.
- Llevé cada prop por design critique, convirtiendo el feedback en iteraciones que cumplían los requisitos del cliente internacional.
- Mantuve los assets consistentes con la guía de estilo de la serie entre episodios, dentro de un pipeline de estudio compartido con Blender, Substance Painter, Photoshop y After Effects.

Diseñador gráfico (práctica) — Microempresas de Colombia 2021 – 2023

- Diseñé piezas infográficas para redes sociales, convirtiendo información en jerarquías visuales claras para público general.
- Hice diseño gráfico, animaciones en After Effects, edición de video e ilustración manteniendo la consistencia de marca, con Illustrator, Photoshop, After Effects y Premiere Pro.

Diseñador freelance — Independiente 2018 – actualidad

- Encargos de diseño para clientes como Fogafín (póster 3D: modelado, texturizado y ambientación) y Microempresas de Colombia, además de arte 3D y 2D en medios digitales y tradicionales.

CASOS DE ESTUDIO UX/UI

SproutQuest — app móvil gamificada para el cuidado de plantas · Certificado Google UX 2026

- Diseñé una experiencia móvil de principio a fin, de la investigación y los flujos de usuario a un prototipo interactivo de alta fidelidad, en dos semanas y media.
- Hice dos rondas de pruebas de usabilidad (baja y alta fidelidad, 5 participantes cada una); la de alta fidelidad fue positiva en todas las tareas con un solo ajuste.

Boardos — e-commerce de juegos de mesa · Certificado Google UX 2026

- Llevé una tienda en línea de la idea al prototipo en cinco días: marca, filtros por categoría, un quiz recomendador de juegos y el flujo de compra.
- Basé las decisiones en investigación secundaria y benchmarks (p. ej., datos de abandono de carrito de Baymard Institute) e iteré el quiz tras una prueba de usabilidad.

TuHuella — plataforma de adopción de mascotas, app y web · proyecto de impacto social 2026

- Diseñé una experiencia de adopción basada en compatibilidad que conecta hogares con refugios, para móvil y web responsive sobre Material Design 3, con foco en accesibilidad.

FORMACIÓN Y CERTIFICACIONES

Máster en Diseño UX & UI — Universidad Europea de Madrid (en línea) 2026 – 2027 (en curso)

Ingeniería en Diseño de Entretenimiento Digital — Universidad Pontificia Bolivariana Graduado feb. 2025

Certificado Profesional de Diseño UX de Google — Google / Coursera oct. 2026

HABILIDADES

UX: Investigación de usuarios (User Research), entrevistas, análisis competitivo, personas, journey maps, flujos de usuario, arquitectura de información, pruebas de usabilidad, Design Sprint

UI: Wireframes, prototipado (baja y alta fidelidad), diseño de interacción, sistemas de diseño, componentes, Material Design 3, diseño responsive, accesibilidad, design critique, HTML y CSS, prototipado asistido por IA

Visual y 3D: Modelado 3D, escultura digital, texturizado PBR, rigging, animación 3D y 2D, ilustración, concept art, motion graphics

Herramientas: Figma, Framer, Adobe Illustrator, Photoshop, After Effects, Premiere Pro, Blender, ZBrush, Substance 3D, Maya, Toon Boom, Unreal Engine, Claude Code, GitHub

Idiomas: Español (nativo), inglés (C1)