



Carlos Millán

Diseñador UI&UX - 3D Artist

Como Diseñador Gráfico especializado en diseño de producto UI/UX, poseo una sólida experiencia en la industria farmacéutica, juguetería y tecnologías de la información. Mi enfoque se centra en fusionar la estética con la funcionalidad para crear experiencias de usuario óptimas y atractivas. Apasionado por el avance tecnológico, constantemente me sumerjo en ejercicios ideológicos para desarrollar nuevos productos que aborden las necesidades y desafíos de la sociedad actual, siempre buscando mejorar la vida de los usuarios.



Idiomas

- Español
- Inglés A2-B1



Dirección

Bello Campo
Chacao



Edad

35 años

Datos de Contacto



cmillan.uiux@gmail.com



+58 414 2348028



linkedin.com/in/cmillan-design

Formación Académica



Lic. Diseño Gráfico

2006 - 2012
UJMV

Habilidades y Herramientas

UX

- User Research / Investigación de usuario
- Wireframes y Prototipos Funcionales
- QA - Pruebas de Usuario

Uso de IA

- GPT4 / 3.5 - DALL-E
- Stable Diffusion - LORA
- Midjourney

Habilidades Blandas

- Creatividad
- Pensamiento crítico
- Colaboración
- Adaptabilidad
- Empatía
- Comunicación efectiva
- Resolución de problemas
- Curiosidad

Software (Certificaciones)

Adobe Ps / Ai / Id ★ ★ ★ ★ ★

Figma / Adobe XD ★ ★ ★ ★ ★

After Effects / Nuke ★ ★ ★ ★ ★

Substance Painter ★ ★ ★ ★ ★

Unreal Engine 4 / 5 ★ ★ ★ ★ ★

Blender / Maya / Modo ★ ★ ★ ★ ★

Zbrush ★ ★ ★ ★ ★

Keyshot ★ ★ ★ ★ ★

Dev

Html / CSS ★ ★ ★ ★ ★

Python ★ ★ ★ ★ ★

Kotlin ★ ★ ★ ★ ★

Perfil Profesional

○ Product Designer **ConsulPagos**

ABR 2023 - ACTUALIDAD

Parte del equipo creativo y encargado del área de diseño de productos, diseñador de interfaz y experiencia de usuario, colaboración directa con equipos de productos y desarrollo en los proyectos principales como TRIBU y ConsulPagos POS.

○ Generalista 3D **Lilouli, España**

DIC 2022 - MAR 2023

Responsable del diseño de una experiencia inmersiva de arte abstracto para una reconocida artista española. Creación de entornos interactivos diseñados en Blender, Modo y Zbrush, optimizados para plataformas como UE4, WebGL y Three.js. El proyecto buscaba fusionar el arte con la tecnología para ofrecer una experiencia visual y envolvente en Meta Quest.

○ Diseñador Senior **Grupo Iberinvest / General Import**

DIC 2017 - JUL 2021

Experiencia como diseñador de juguetes y electrodomésticos, marcas y empaques de productos diversos, así como en la creación de material promocional, catálogos y branding. Complemento de diseño de fachadas de tiendas y señalética.

○ Alquimista de Imagen **Vikua URBO**

AGO 2017 - MAR 2018

Como diseñador de interfaces para el aplicativo "URBO", mi responsabilidad ha sido crear una experiencia visual intuitiva para los usuarios. Además, como Alquimista de Imagen (diseñador ui/ux) en Vikua, lideré la producción del cortometraje animado conceptual utilizado como spot publicitario para el producto, desde el diseño creativo hasta la animación y el renderizado, garantizando una ejecución impecable que refleje la visión y la calidad esperada para este proyecto innovador de ciudades inteligentes.

○ Diseñador Senior **Laboratorios SM Pharma C. A. / Unipharma LLC. Tamarac, USA**

JUN 2014 - MAY 2017

Experiencia sólida en el diseño de empaques, tanto para productos OTC como farmacéuticos, incluyendo material promocional, branding y dossiers corporativos. Especialización en el diseño de empaques para cadenas farmacéuticas de renombre como Walgreens y CVS. Además, experiencia en el diseño de stands para eventos internacionales como CPHI USA 2016 y Alemania 2017. Destreza comprobada en el diseño de empaques die cut para productos farmacéuticos de fabricación masiva en tecnologías avanzadas de llenado como BFS, guías de uso y cumplimiento de normativas relacionadas con la promoción y publicidad de medicamentos.

○ Pos-producción & VFX **Digivisión C. A. (Productora Cinematográfica)**

ABR 2010 - DIC 2012

Miembro del equipo de posproducción y efectos visuales del proyecto "Memorias de un Soldado" de Caupolicán Ovalles. Mis responsabilidades incluyeron la creación de efectos visuales, texturización, fluidos y movimientos de cámara 3D. Modelado 3D de una ciudad, que comprendía 1250 casas en estilo colonial de Caracas en la década de 1830. Diseñé de la identidad del proyecto y participé en la edición fotográfica del proyecto.

Certificados y Adiestramiento

Adobe

Posa Studio	Adobe Illustrator CS4 Básico / Avanzado.	2009
Posa Studio	Adobe Photoshop CS4 Básico / Avanzado.	2009
Posa Studio	Adobe Flash CS4 Básico / Avanzado.	2009
Posa Studio	Adobe After Effects CS6 Básico / Avanzado.	2013
Posa Studio	InDesign CC Básico / Avanzado.	2015
Pluralsight	Photoshop CC 2015 Fundamentals / Intermediate .	2016
Pluralsight	Adobe After Effects CC 2015 - Basic / Medium.	2016
Pluralsight	Illustrator CC 2017 Basic / Inter / Mastery.	2017

The Foundry

Digital Tutors	Particle Systems and Foundations in MODO.	2013
Digital Tutors	Quick Start to Animation in MODO Vol. 1 - 2 - 3.	2013
Digital Tutors	Quick Start to Rigging in MODO Vol. 1 - 2 - 3.	2014
Pluralsight	MeshFusion Workflows in MODO.	2015
Lynda	Dynamics and Particles in MODO.	2015
Digital Tutors	NUKE 9 Fundamentals	2015
Pluralsight	Creating Cartoon Characters in MODO and ZBrush.	2016
Pluralsight	Introduction to 3D in NUKE 10	2016
Pluralsight	MODO Shading and Texturing Fundamentals.	2017

Pixologic

Instituto Arts	Entrenamiento Básico Zbrush 4R5	2011
Lynda	Sculptris Alpha 6 Essential Training	2015
Digital Tutors	Sculptris Alpha 6	2015
Lynda	Making Hair with FiberMesh in ZBrush 4R7.	2016
Pluralsight	Advanced Array Mesh Techniques in ZBrush 4R7.	2017
Pluralsight	ZModeler Character Workflows in ZBrush 4R7 and Maya.	2017

Autodesk

Posa Studio	Maya 2011 Básico / Avanzado.	2011
Lynda	Fundamentals & Techniques Maya 2016.	2015
Pluralsight	Maya 2016 Dynamics: Particles and Expressions	2016
Lynda	AutoCAD Mechanical Essential Training	2017

Luxion

3D Motive	Introduction to Keyshot 5.	2015
Lynda	Learning Keyshot 6.	2016
Udemy	Keyshot 6 Guide to Rendering High Quality Concepts	2016

Unreal Engine

Lynda	Unreal Essential Training 2018	2018
Udemy	Unreal Engine 4 VR Interior	2018
Pluralsight	Unreal Engine 4 Lighting Fundamentals	2019