

PORTAFOLIO

Actualizado noviembre 2022

Fernando José Gajardo Fuentealba

fjgajardo@uc.cl - +56 9 7709 2131

Fernando José Gajardo Fuentealba

 fujgajardo@uc.cl

 +569 7709 2131

 Las Condes

 <https://www.linkedin.com/in/fernando-gajardo/>

RESUMEN

Titulado de diseñador integral con experiencia académica en diseño UX/UI, branding, y desarrollo de productos digitales. En busca de un puesto de diseñador UX/UI y espacio de aprendizaje. Brindando experiencia de primera mano en manejo de software creativos como suite de adobe o figma, metodologías de diseño y testeos

EDUCACIÓN

2017 - 2022 DISEÑADOR INTEGRAL

Título de Diseñador
Pontificia Universidad Católica de Chile

2015 - 2016 LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA INGENIERÍA (NO COMPLETADO)

Major en Diseño e Innovación
Pontificia Universidad Católica de Chile

2004 - 2015 ENSEÑANZA BÁSICA Y MEDIA

Colegio San Pedro Nolasco

INTERESES

Diseño de juegos / entretenimiento

Iniciativas Open Source

Diseño de información

Diseño UX y UI

Diseño y Manufactura Digital

Diseño de servicios y experiencias

EXPERIENCIA

2021

Agosto - Diciembre

PRÁCTICA PROFESIONAL, LÍDER DE PROYECTO CREAGUEMIL

Guemil Íconos para la emergencia

Ejecución de la transformación digital de talleres a modalidad remota
Diseño y desarrollo de plataforma digital CreaGuemil

2020

Enero - Marzo

PRÁCTICA PROFESIONAL, APOYO ÁREA MARKETING

Neosecure

Re diseño de elementos para comunicación interna
Creación de infografías y piezas gráficas para usos de difusión y enseñanza

CERTIFICACIONES

2022

Agosto - Noviembre

GOOGLE UX DESIGN CERTIFICATE

[Link al certificado](#)

Certificado consta de 7 cursos desarrollados por Google que entrega herramientas necesarias para el desarrollo de un proyecto UX de principio a fin

MANEJO DE SOFTWARE

SUITE ADOBE —

ADOBE ILLUSTRATOR

Nivel Experto

ADOBE XD

Nivel Usuario avanzado

ADOBE INDESIGN

Nivel Usuario

UI / UX —

FIGMA

Nivel Usuario avanzado

ADOBE PHOTOSHOP

Nivel Experto

ADOBE PREMIER

Nivel Usuario

ADOBE AFTER EFFECTS

Nivel Usuario

SKETCH

Nivel Usuario

PROGRAMACIÓN —

HTML Y CSS

Nivel Usuario avanzado

PYTHON

Nivel Usuario

UNITY

Nivel Usuario

C#

Nivel Usuario

MODELADO POR COMPUTADOR —

FUSION 360

Nivel Usuario avanzado

BLENDER

Nivel Usuario

Idioma

Español idioma nativo

Inglés conversación - Intermedio

Inglés escrito - Avanzado

Fernando José Gajardo Fuentealba

 ffgajardo@uc.cl  +569 7709 2131  Las Condes

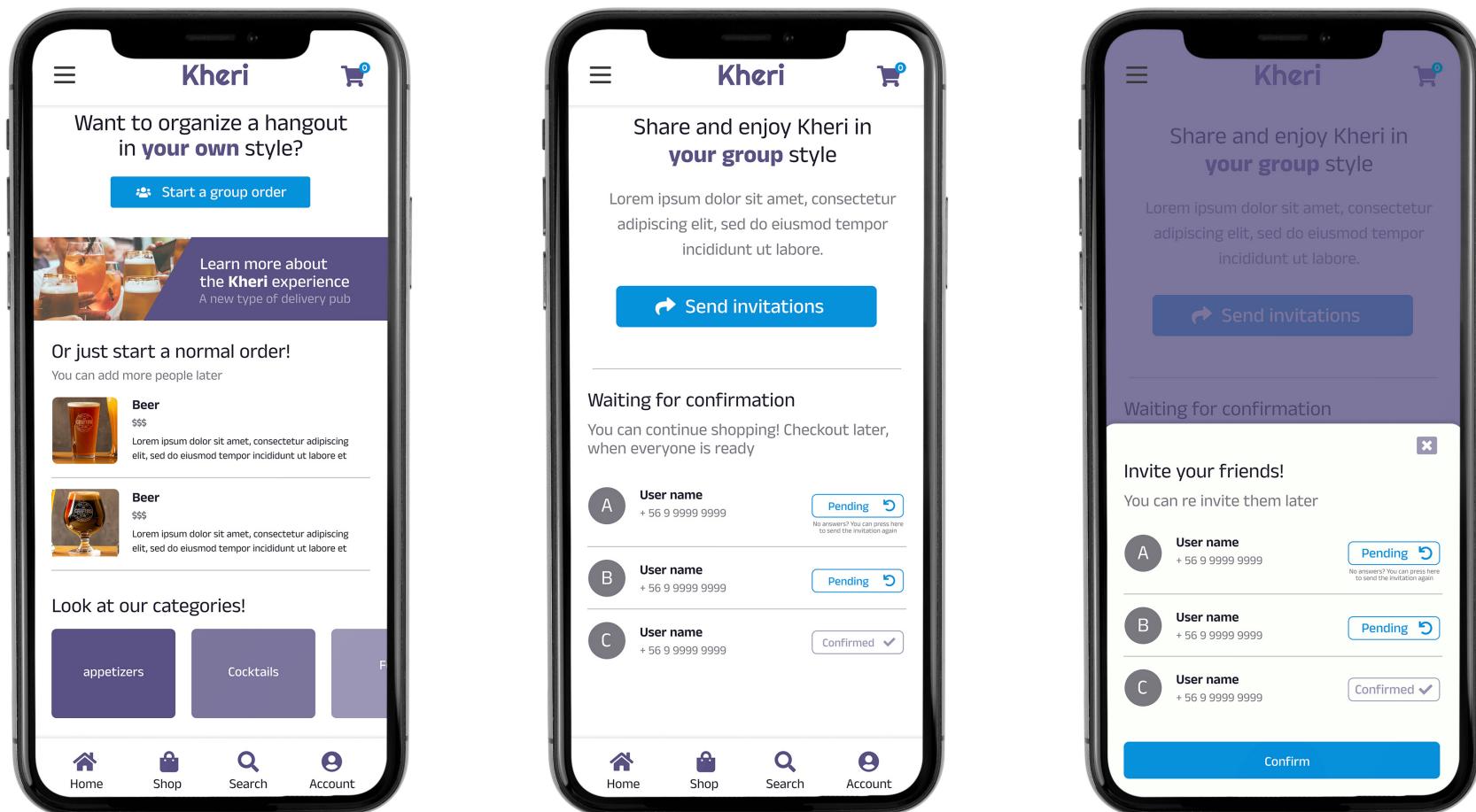
 <https://www.linkedin.com/in/fernando-gajardo/>

Caso de estudio: Kheri

UX, UI, Comida, App

Como parte del certificado de diseño UX de Google, se desarrollaron las distintas etapas del diseño de una aplicación móvil para un bar ficticio. Este proyecto consistió desde el desarrollo de entrevistas, wireframes, y prototipos de alta fidelidad. *Prototipo completo en este [link](#)*

Diseño del proyecto Fernando Gajardo



Main Navigation

Navbar



Menu



Diseño del kit de stickers para el desarrollo del prototipo en figma

Tipography

Header 01	Subtitle 01
Anek Telugu Regular, 28px	Anek Telugu Regular, 16px, 60%

Header 02	Body 01
Anek Telugu Regular, 24px	Anek Telugu Regular, 12px

Header 03
Anek Telugu SemiBold, 16px

Colors



Icons

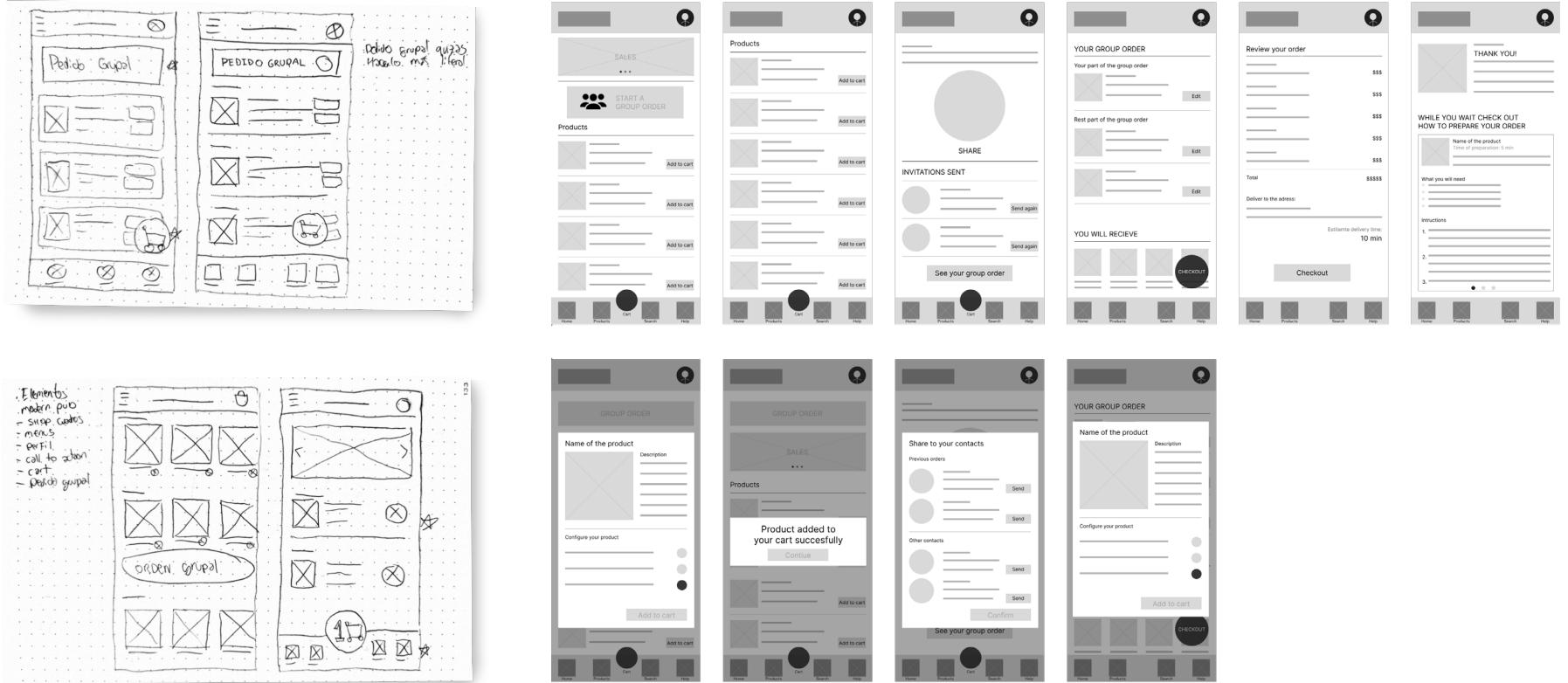


Buttons

Main button 24 px	Small button 14 px

Others





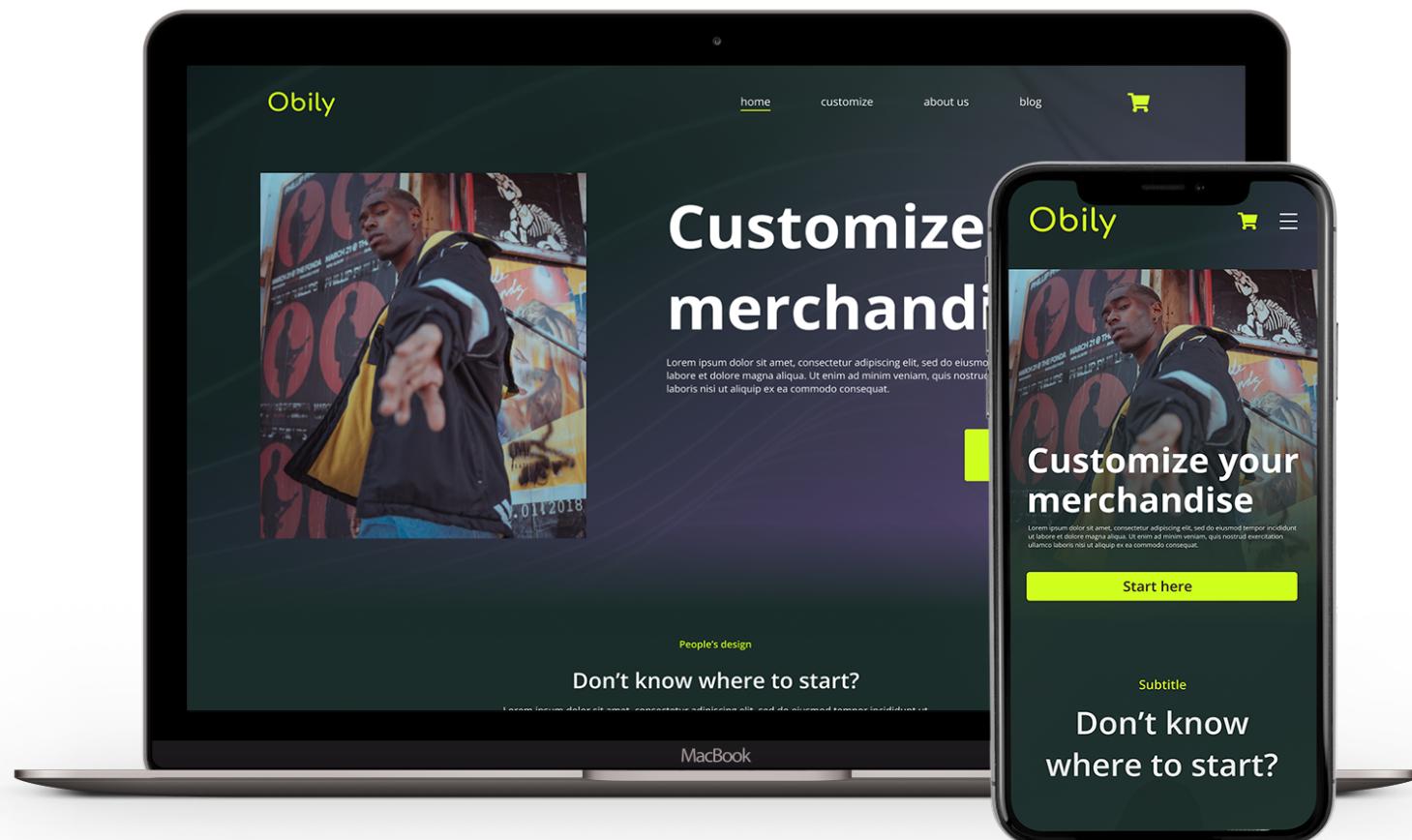
Algunos de los bosquejos en papel y desarrollo de wireframing digital.

Caso de estudio: Obily

UX, UI, Ropa, Sitio Web

Como parte del certificado de diseño UX de Google, se diseñó una página web con su versión para dispositivos móviles, abordando temas como diseño responsivo, accesibilidad y branding,. Este proyecto consistió desde el desarrollo de entrevistas, wireframes, y prototipos de alta fidelidad. Prototipo completo en este [link](#)

Diseño del proyecto Fernando Gajardo

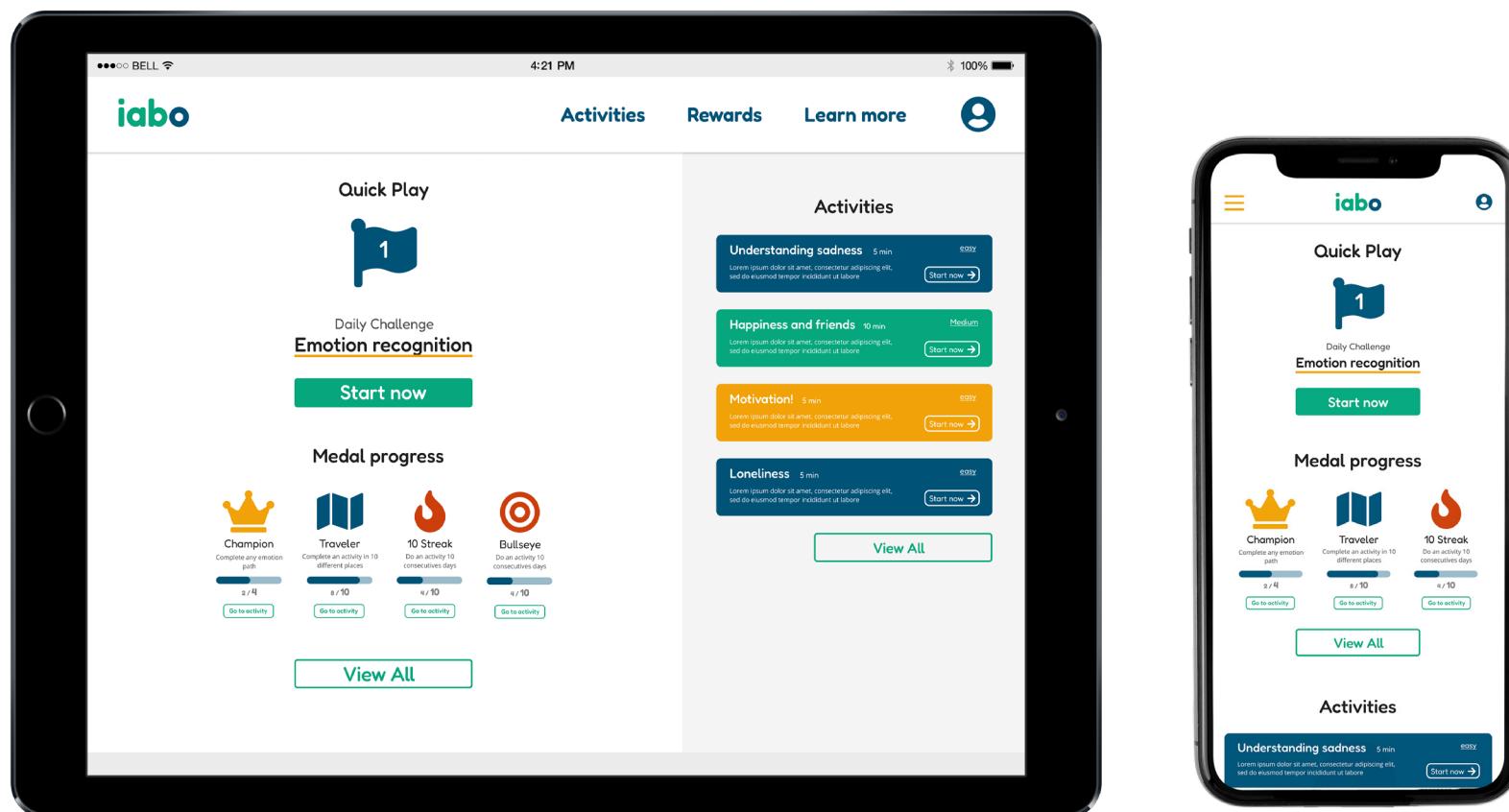


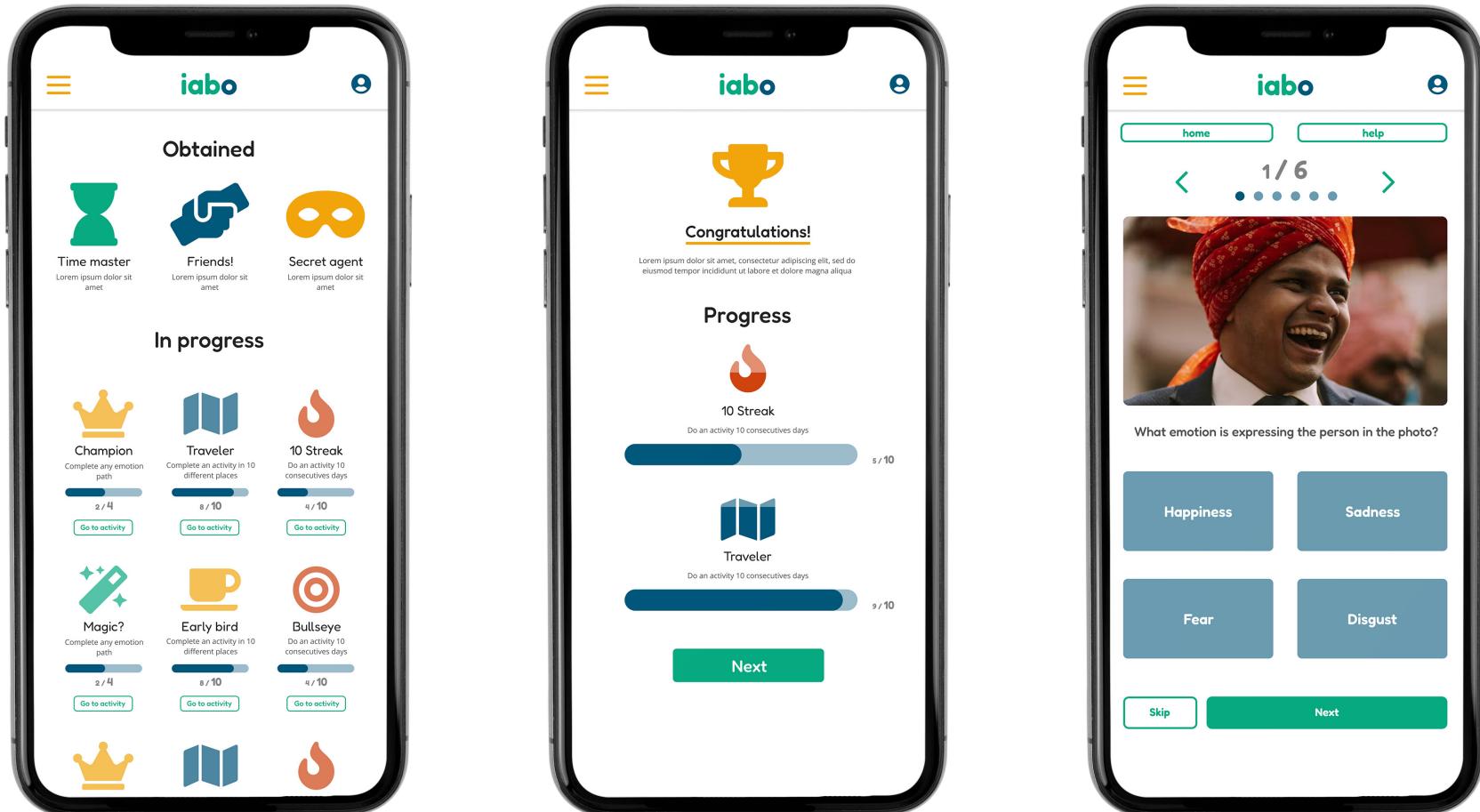
Caso de estudio: iabo

UX, UI, Niños, App

iabo es una plataforma para aprender a manejar y entender las emociones, enfocados en niños y adolescentes. El proyecto se realizó como caso de estudio como parte del certificado de Google UX. Este proyecto consistió desde el desarrollo de entrevistas, wireframes, y prototipos de alta fidelidad. Prototipo completo en este link

Diseño del proyecto Fernando Gajardo





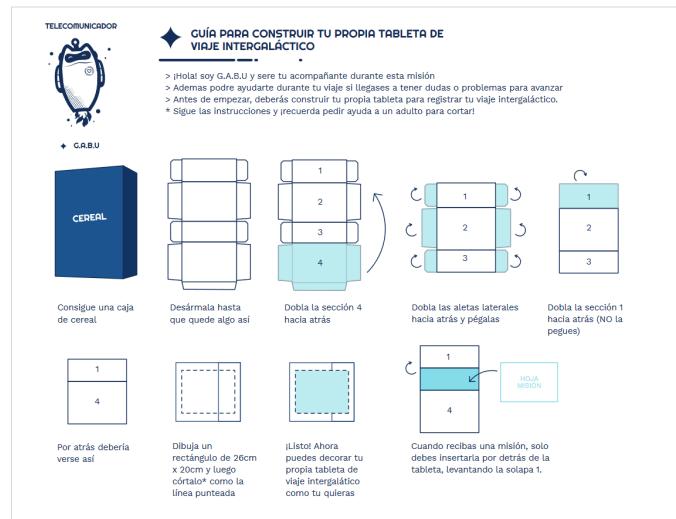
Algunas pantallas del prototipo final

Aprendizaje Remoto: Agencia Esteluza

Educación, Niños, A distancia

Proyecto realizado para Aptus, donde se desarrolló una herramienta complementaria para las clases de alumnos de 3º y 4º básico. La Agencia Esteluza buscaba mediante la gamificación lograr hacer más cautivante el desarrollo de actividades. Además este contemplaba desde versiones web hasta formatos de baja tinta para impresión, buscando que sea accesible a la mayor cantidad de estudiantes.

Integrantes: Carla Castillo, Fernando Gajardo y María Jesús Viñales





Guía para Tutores del Viaje Interespacial

Complementos para el aprendizaje remoto
Historia, Geografía y Ciencias Sociales
3º Básico

Recompensas

Para avanzar en el juego, el estudiante deberá completar las actividades que corresponderán a las "Misiones". Al superar estas Misiones, el/ la estudiante será recompensado con uno de los objetos que fue robado dentro de la historia, esto con el objetivo de incentivarlos a realizar las respectivas actividades necesarias para su formación. Estos objetos tienen un carácter histórico con relación a la materia de la unidad que están cursando.

Con el objetivo de que el/la estudiante visualice de mejor manera su avance en el juego a través de la cantidad de objetos preciados que recolecten, se crea el Tablero para las Recompensas, el cual se podrá descargar de la página web para imprimirla o creado por ellos mismos manualmente.

En esta hoja se presentan los Objetos correspondientes a cada actividad, para que el tutor le haga entrega de cada uno al momento que el/la estudiante finalice correctamente la actividad.

Actividad 1
Identificar en el mapa donde están los océanos, continentes y mares

Actividad 2
Utilizar los puntos cardinales

Actividad 3
Identificar en el mapa donde están los océanos, continentes y mares

Otros elementos gráficos desarrollados



Juego de mesa educativo: La Tribu

Juegos, Educación, Investigación

Juego de cartas que promueve habilidades necesarias para el desarrollo de un proyecto de investigación. Mediante cartas con diferentes conceptos, los participantes pueden descubrir y explorar temas de investigación que sean interesantes para todos los participantes.

Integrantes: Luciano Caprile, Fernando Gajardo y Rodrigo Guzmán



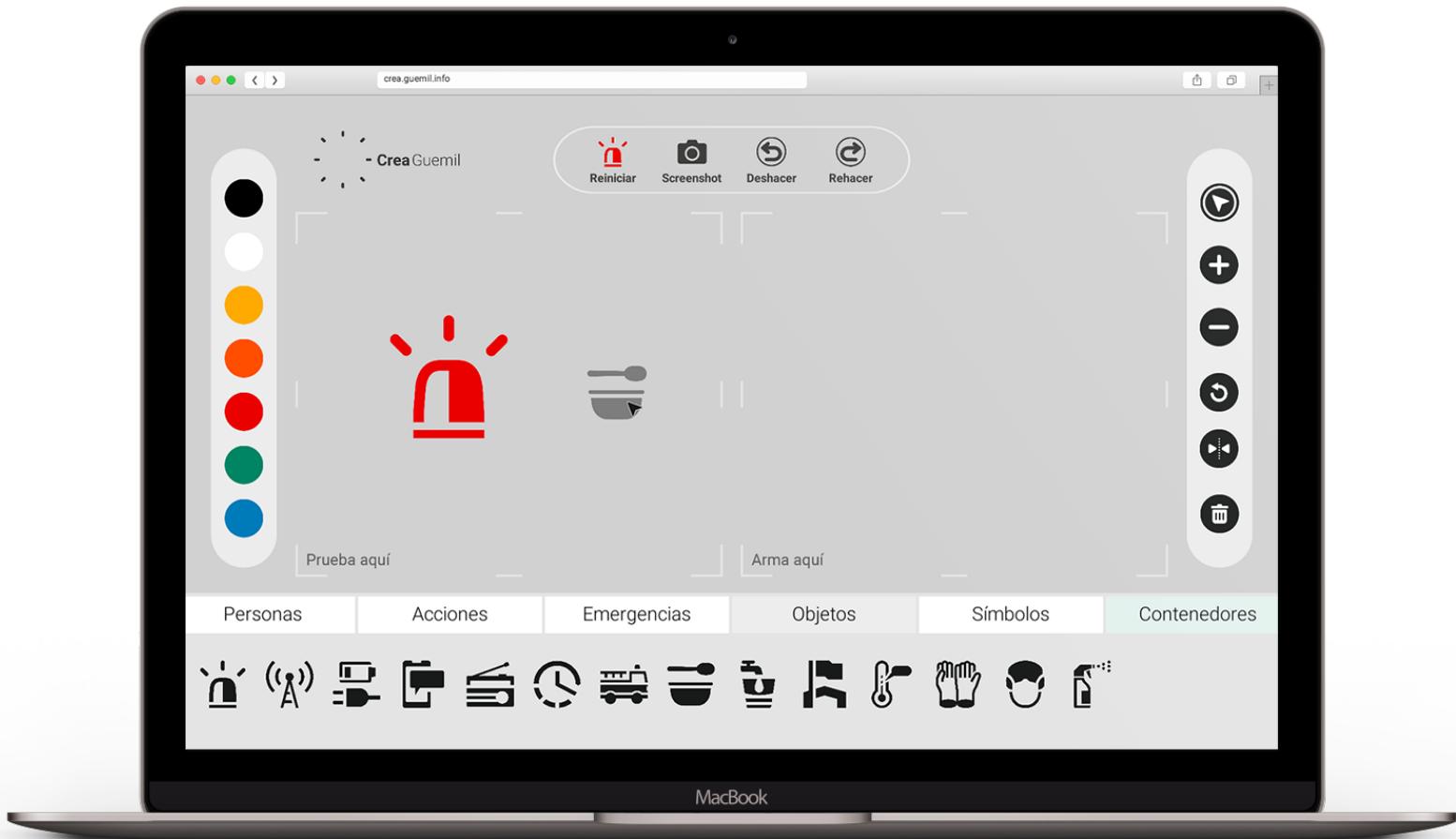
Practica Profesional: CreaGuemil

WebApp, Iconografía, Actividades

Guemil es un proyecto que busca hacer más accesible e inclusiva la conversación sobre las emergencias y riesgo de desastres mediante el uso de iconografía. En este contexto se desarrolló la plataforma Crea Guemil, la cual busca poder realizar talleres en modalidad remota, donde los participantes puedan realizar sus propias señaléticas haciendo uso de la plataforma. Accesible en: <https://crea.guemil.info/>

Desarrollo del software y diseño de la plataforma Fernando Gajardo





Plataforma permite crear señaléticas pintando, agrandando y rotando la iconografía existente del proyecto Guemil

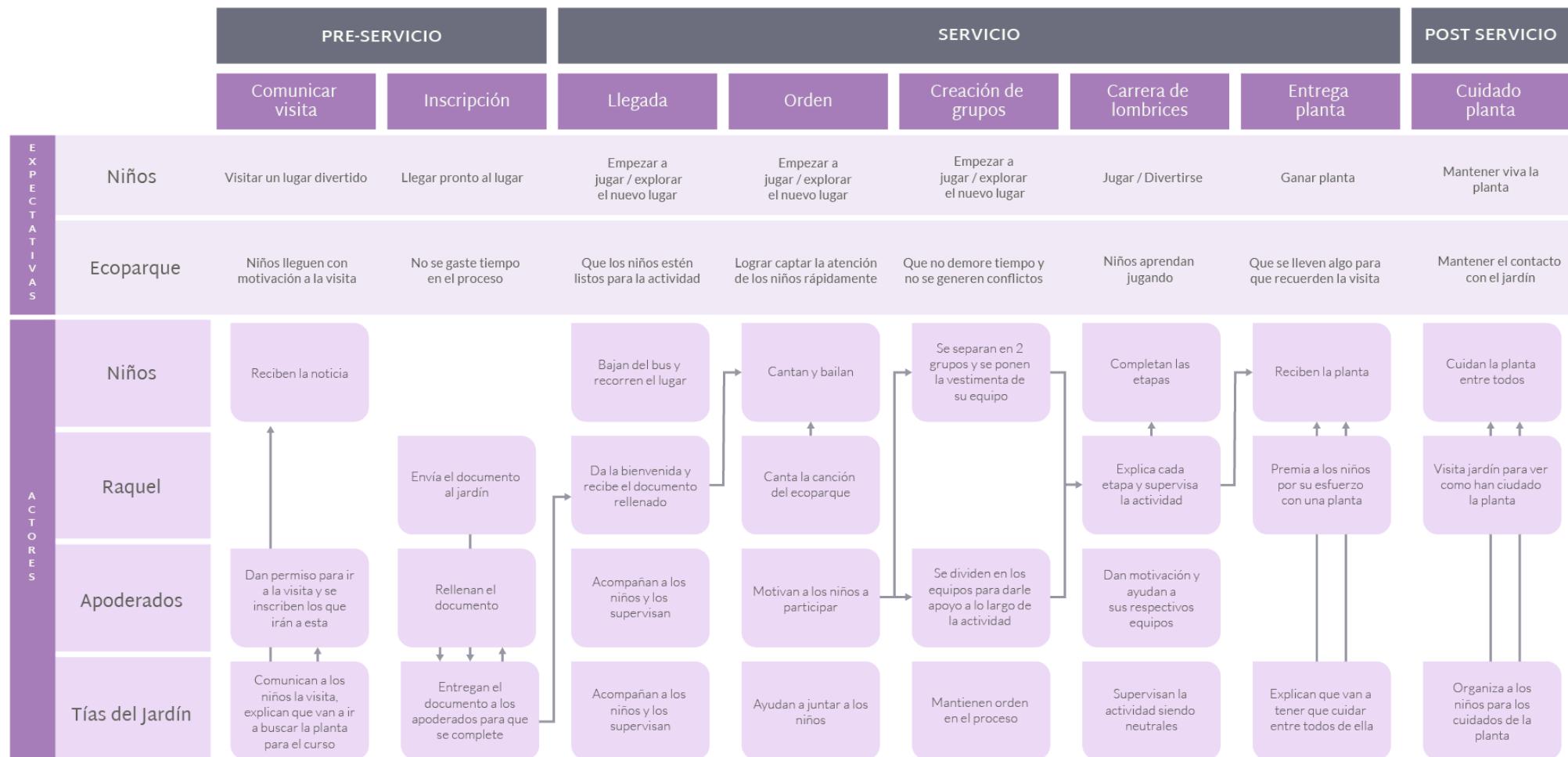
Visitas guiadas: Ecoparque de Peñalolén

Diseño de servicios, Niños, Sustentabilidad

Se trabajó en conjunto al ecoparque de Peñalolén para re diseñar las visitas guiadas de niños, identificando los puntos claves de la actividad para luego desarrollar un mapa del rediseño del servicio. El desarrollo de esta concluyó en la creación de juegos, recompensas y canciones para los niños.

Integrantes: Luciano Caprile, Fernando Gajardo, Rodrigo Guzmán, Florencia Vicuña





El mapa resume los distintos momentos de la visita guiada final, incluyendo expectativas, actores y resultados esperados.

Contenedor de alimentos: Tumis

Producto, Niños, Juegos

Se trabajó en conjunto a la marca Ilko, desarrollando contenedores de alimento plegables que brindan más seguridad y comodidad a la hora de transportar alimentos para niños. Este producto se diseñó para asistir el aprendizaje de hábitos alimentarios de niños basado en el programa de alimentación de JUNAEB, mediante personajes y narrativa que refuerzan estas conductas.

Integrantes: Carla Castillo, Fernando Gajardo, Rodrigo Guzmán y María Jesús Viñales





Fotografía capturadas durante sesiones de testeos

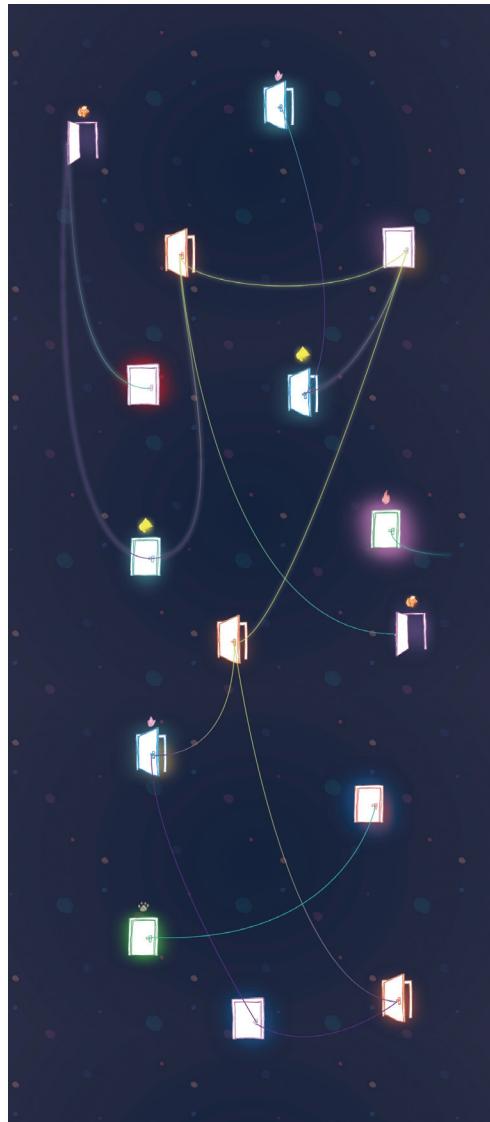
Proyecto de titulación: Pucotú

Juego, Social, Experimentación

Videojuego exploratorio que trata temáticas sobre las relaciones digitales y los sentimientos de soledad en jóvenes. El proyecto recopiló y testeo diversas mecánicas de juegos existentes que pueden ayudar a crear vínculos digitales o enfrentar sentimientos de soledad. La recopilación de dinámicas se presentó en un videojuego donde cada jugador tenía una puerta, pudiendo visitar, comunicarse y acompañar a otros jugadores.

Diseño del proyecto Fernando Gajardo





Distintos momentos destacados dentro del videojuego de izquierda a derecha, de arriba a abajo: Visualización de las puertas de otros jugadores; Introducción y narrativa del juego; Envío de carta y regalo a otro jugador.

Proyectos de Diseño y Manufactura

A continuación se presentan proyectos que se realizaron durante la carrera universitaria y de manera independiente relacionados con el diseño industrial.

Casa de Perro

Mueble de interior para mascotas diseñado para su fabricación mediante máquinas CNC (Computer Numerical Control) y posterior ensamblaje del usuario



Domo protector para Dentistas

Dispositivo diseñado para separar al paciente del dentista, sin obstaculizar la visión y el desarrollo de procedimientos.



Mostrador de juguetes

Serie de módulos fabricados con madera e impresión 3D que cumplen como un mostrador o pieza de juego



Proyectos gráficos

A continuación se presentan complementos gráficos que se realizaron durante la carrera universitaria y de manera independiente relacionados con el diseño gráfico.

Guías de reutilización de Muebles

Serie de afiches que buscan inspirar al usuario en la reutilización de muebles de manera simple.



CAMA → ARMARIO
¡Re-utiliza!

Revise en detalle el proyecto aquí

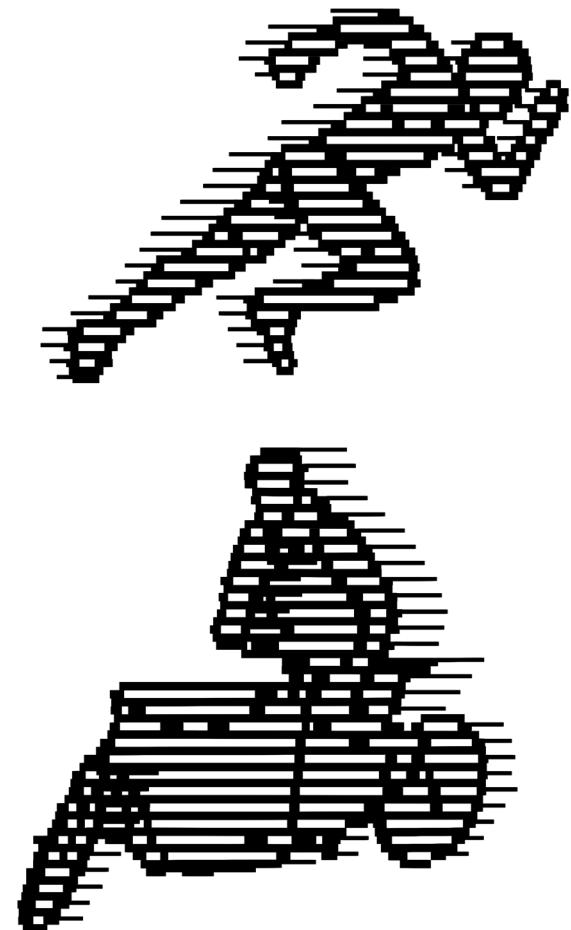
+ proyectos en .com

MATERIALES

- 1x
- x8
- x4
- x2

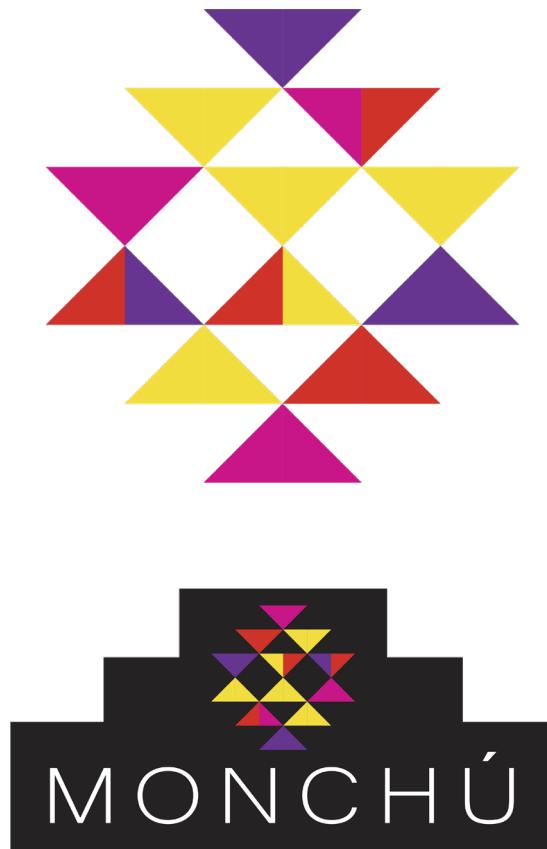
Iconos: En movimiento

Set de iconos que buscan mostrar el dinamismo de las actividades, originalmente realizado con oficios callejeros y luego expandido a deportes olímpicos.



Identidad de marca: Monchú

Logotipo y packaging de marca ficticia Monchú, busca mostrar elegancia al mismo tiempo que destaca con sus colores y sensación efervescente.



PORTAFOLIO

Actualizado noviembre 2022

Fernando José Gajardo Fuentealba

fjgajardo@uc.cl - +56 9 7709 2131