

FRANCISCO QUAGLIOTTI

INTERACTION DESIGN · UI/UX · VISUAL DESIGN

6300 Zug, Schweiz
fquagliotti86@gmail.com

franqueue.ch

+41 76 291 36 25

Aufenthaltsbewilligung B (aktuell gültig)

PROFIL

Interdisziplinärer Designer mit rund 15 Jahren Berufserfahrung in Visual Design, Illustration, UI/UX und digitalen Produkten. Schwerpunkt auf Interaction Design, nutzerzentrierten Interfaces, Prototyping und visuellen Systemen.

Erfahrung von der ersten Idee über Konzept, Wireframes und Prototypen bis zur visuellen Umsetzung. Aktueller Fokus auf räumliche Interaktion, AR, sensorbasierte Interfaces und Game Design.

AUSGEWÄHLTES INTERACTION-DESIGN-PROJEKT

AKTUELL **Hauntline** · Eigenprojekt
Konzeption und iterative Entwicklung eines mobilen AR-Horror-Erlebnisses für iOS.
Spatial & AR Interaction · **Sensorbasierte Interfaces**
UI-Systeme · **Rapid Prototyping** · **Game Mechanics**

DESIGN & BERUFSERFAHRUNG

2021 - heute **Selbstständiger Designer**
UI/UX, Branding, Illustration, visuelle Identitäten und digitale Produkte für unterschiedliche Kunden und Projekte.
Figma · **Framer** · **Adobe Creative Cloud**

2021 - 2023 **Visual Designer & Illustrator** · **Block Ape Scissors**
Visuelle Konzepte, Illustrationen, Charaktere und digitale Assets für die Gamester-Apes-Kollektion.

2017 - 2021 **Graphic & UI/UX Designer** · **Boki**
UI/UX für Aha! Class sowie Grafikdesign, Illustration, Animation und visuelle Konzeptentwicklung in einem interdisziplinären Team.

2011 - 2017 **Art Director** · **Graphic Designer** · **UI/UX** · **EDU Editorial**
Art Direction, Koordination des Grafikbereichs sowie Gestaltung digitaler und redaktioneller Produkte, Illustrationen und Interfaces.

WEITERE BERUFSERFAHRUNG IN DER SCHWEIZ

2025–heute **Barkeeper** · **Erweiterte operative Verantwortung**
Mantra, Zug
Selbstständiger Barabschluss & Kassenabrechnung
Schichtabläufe & Aufgabenkoordination
Einarbeitung neuer Mitarbeitender
Bestellungen, Lieferantenkontakt & Konfliktmanagement

AUSBILDUNG

2023 · UI/UX Design — **Coderhouse**
Top 10
2012 · Grafikdesign — **Universidad de la Empresa** · Studium bis 2. Studienjahr
2009 · Industriedesign — **EUCD**
Studium bis 2. Studienjahr
2008 · Comic & Illustration — **BIOS**

KOMPETENZEN

Interaction Design · UI/UX
Prototyping · User Flows · Wireframing
Art Direction · Branding · Illustration
AR/Spatial Interaction

TOOLS

Figma · Framer · Adobe Creative Cloud

SPRACHEN

Spanisch — Muttersprache
Englisch — Fließend
Deutsch — B1