

Originario de la Ciudad de México, soy egresado de la Universidad Autónoma de Querétaro en Artes Visuales, con estudios en Cinematografía y Motion Graphics por la universidad UNIACC en Chile. Mi pasión por el diseño, la animación y la tecnología me ha llevado a recorrer una trayectoria internacional, desempeñándome como Director de Arte para Blizzard Entertainment y UNICEF Latin America and Caribbean, donde he liderado proyectos creativos que conectan con audiencias globales.

Mi carrera me llevó a Estados Unidos, primero como director de arte en el estudio Mediafuel en Indianápolis, y posteriormente a Microsoft, donde actualmente resido en la ciudad de Redmond, Washington. Aquí he ocupado diversos roles como Motion Designer, UX Product Designer y Technical Artist, trabajando en productos icónicos como Windows, HoloLens y Xbox. Hoy me desempeño como UX Motion Designer especializado en Inteligencia Artificial para Copilot, donde exploro el poder del movimiento para crear experiencias digitales más humanas, intuitivas e innovadoras.

Además, tengo el privilegio de compartir mi conocimiento como profesor en la plataforma Crehana, formando a nuevos talentos en el apasionante mundo del UX Motion Design. Mi propósito es seguir empujando los límites del diseño y la tecnología para imaginar el futuro de las experiencias digitales.