

ANDRÉS CARDIGNI

Lead Product & UX/UI Designer

Rosario, Argentina

[Email](#)

[LinkedIn](#)

[Web](#)

RESUMEN PROFESIONAL

No empecé en lo digital. Mi base en diseño industrial y gráfico me dio algo que la mayoría de los diseñadores UX/UI no tienen: sé cómo se hacen las cosas, y sé cómo hablar con quienes las hacen.

En los últimos 5 años lideré diseño UX/UI y de producto en fintech — construyendo sistemas de diseño, gestionando integraciones con proveedores externos y trabajando codo a codo con equipos de desarrollo. Conecto la brecha entre diseño e ingeniería. Trabajo directamente con CEOs, líderes técnicos y proveedores. Me mantengo cerca de producción porque ahí es donde se toman las decisiones reales.

EXPERIENCIA LABORAL

GOAT — Lead Product & UX/UI Designer *Mar 2023 – Presente*

Fintech / Proveedor de Servicios de Pago (PSP)

GOAT es el PSP detrás del ecosistema Rebit — la infraestructura financiera que impulsa pagos, cobros y servicios para comercios. En este rol pasé de la ejecución UX/UI a la ownership de producto, trabajando directamente con el CEO para definir estrategia y con el líder de desarrollo para implementarla.

- Lideré el diseño end-to-end de Rebit Comercios — una solución de cobro con QR y tarjeta para comercios, construida desde cero, actualmente el principal generador de ingresos de la plataforma.
- Gestioné integraciones con proveedores externos (Prisma, TAPI, RedLink): asistí a reuniones con proveedores, traduje requisitos técnicos en flujos y entregué a desarrollo con documentación completa.
- Prisma reemplazó a RedLink en medio del proceso por viabilidad de integración — decisión tomada en colaboración con el CEO y el líder técnico.
- Lideré un equipo de 4 diseñadores UX/UI coordinando workstreams paralelos con el líder frontend y 3–4 desarrolladores.
- Mantuve y evolucioné el sistema de diseño en plataformas B2B (Comercios) y B2C (Billetera).

Resultado clave: Durante este período la plataforma creció de 10 a 20 clientes B2B y el revenue mensual escaló de ~200M a más de 1.500M ARS.

Rebit — UX/UI Lead *Ene 2022 – Feb 2023*

Fintech / Billetera digital

Me sumé cuando el producto se llamaba Brik Federation. Lideré la reconstrucción completa: nuevo nombre, nueva marca, nuevo sistema de diseño, nuevos flujos de trabajo.

- Reconstruí el producto desde cero: renombramiento, rebranding y rediseño completo del ecosistema Rebit.
- Construí el sistema de diseño y lo apliqué primero a la billetera web, luego lo expandí a la app mobile.
- Llevé al equipo de cero documentación a entrega pixel-perfect con desarrollo — el diseño pasó a ser una referencia vinculante, no una sugerencia.
- Diseñé simultáneamente para desktop (paneles admin B2B) y mobile (billetera B2C), incluyendo onboarding, transacciones P2P y gestión de CVU.

Corporación Cápsula — Lead Designer *Feb 2021 – Dic 2022*

Holding tech-financiero

Corporación Cápsula era un holding construido sobre un modelo verticalmente integrado: energía renovable → minería de Bitcoin → fintech. Todo debía diseñarse desde cero bajo presión de inversores y tiempos ajustados.

- Lideré un equipo de 2 diseñadores gráficos y 1 diseñador UX/UI.
- Diseñé identidad de marca, web, pitch decks, presencia en eventos (Virtuality San Juan 2022) y merchandise.
- Produje renders 3D completos de la visión del proyecto para comunicar un negocio multi-etapa complejo a inversores no técnicos.
- Rediseñé carcasas de hardware de minería para inmersión en refrigeración líquida — aplicando directamente la expertise en diseño industrial.

La empresa luego pivotó, convirtiéndose en GOAT y concentrando su foco exclusivamente en la capa financiera del modelo original.

Freelance — Diseñador Gráfico *Ene 2019 – Dic 2021*

Empecé con proyectos de identidad de marca para clientes externos. A medida que avancé hacia roles de producto, esto evolucionó hacia la dirección de identidad visual de los productos que lideraba — trabajando con equipos de diseño en lugar de ejecutar solo.

Freelance — Diseñador Industrial *Sep 2015 – Ene 2020*

Diseñé y produje mobiliario, piezas plásticas y espacios comerciales. Gestioné el ciclo completo de producto desde el modelado paramétrico hasta la entrega al cliente. Apliqué principios de DFM, sistemas modulares y diseño paramétrico (Grasshopper) — estableciendo una mentalidad de diseño basada en reglas y datos que hoy aplico a los sistemas de diseño.

HABILIDADES

UX/UI & Producto: Flujos de usuario y prototipado, Arquitectura de información, Sistemas de diseño, Diseño de integraciones con proveedores, Definición y alcance de MVPs

Producto & Liderazgo: Estrategia de producto, Liderazgo de equipos multidisciplinarios, Entrega a desarrollo y QA, Comunicación con stakeholders y CEOs

Herramientas: Figma, Framer, Adobe Illustrator, Photoshop, Premiere, Jitter, Rhino, Grasshopper, Keyshot, Notion, Trello, Claude Code, Google AI Studio

EDUCACIÓN

Diseñador Industrial — Universidad Nacional de La Plata 2010 – 2016
Técnico Electromecánico — E.E.S.T. N°1 Don Luis Busalleu

CERTIFICACIONES

Diseño y Modelado Paramétrico (Grasshopper) — CADEMY 2021
Identidad de Marca y Estrategia — IE Business School / Coursera 2020

IDIOMAS

Español: Nativo | **Inglés:** B2 — Nivel profesional, en mejora activa