Tomás Fernández Pérez



Frontend & UX/UI Engineer · Design Systems

Madrid (remoto preferido, también híbrido) · uipixeltomas@gmail.com · pixeltomas.com · LinkedIn

Perfil

Desarrollador frontend y UX/UI con 22 años de experiencia, 9 en Game Strategies, especializado en design systems y con base full stack (Node, Express y NestJS). Desde 2020 soy el principal responsable de Skeletor, el design system de web components que hoy usan unas 15 aplicaciones en Angular, Vue, React y Lit.

Diseño arquitecturas de micro-frontends, defino producto con briefs UX y lo llevo a código. Soy maniático de la limpieza y la sencillez: código legible, piezas pequeñas y la arquitectura más simple que resuelva bien cada funcionalidad. Tengo conocimientos avanzados de IA aplicada al desarrollo: Claude (Fable y Opus), Claude Code y Claude Design. He formado a equipos en micro-frontends, UX y SASS.

Competencias clave

- **Design systems y web components:** Lit, Shadow DOM, design tokens con style-dictionary, Storybook y accesibilidad (ARIA, teclado, RTL, alto contraste). Publicación en npm con semver: ~87 releases.
- **Arquitectura frontend y micro-frontends:** web components embebibles, Module Federation, comunicación por eventos entre MFE y host, migraciones de Angular.
- **UX llevada a código:** briefs de producto, auditoría de métricas, roles y permisos, estados vacíos, responsive, prototipado en HTML/SCSS.
- **IA en el producto y en el proceso:** interfaces para productos con IA (roleplay por voz, guía inteligente). Conocimientos avanzados de Claude (Fable, Opus), Claude Code y Claude Design: CLAUDE.md por repositorio, flujos de brief a diseño y a código, revisión asistida de PR.

Stack: Lit · Angular · Vue 3 · React · TypeScript/JavaScript · SASS/CSS moderno (grid, container queries, popover) · Storybook · Node, Express y NestJS · Playwright, Vitest y mocha · Webpack, Vite y esbuild · GitHub · npm · Contentful · Chart.js

Experiencia

Game Strategies (antes Gamelearn) · Frontend y UI de referencia · 2017-actualidad

Plataforma de formación con juegos gamificados. Contribuyo en 52 repositorios privados de la empresa, de frontend y backend: LMS, campus, editor de cursos y micro-frontends.

- **Design system:** principal responsable de Skeletor desde 2020, desarrollado con el equipo; escribí 27 de sus 35 componentes originales. Hoy lo mantengo (v2 a v4.2, Lit 3) y lo usan unas 15 aplicaciones. También mantengo los design tokens y la iconografía (gl-style-dictionary).
- **LMS de administración (Angular):** soy uno de sus principales contribuidores desde 2017, con 2.000 commits. Construí la arquitectura de estilos y el nuevo Dashboard de clase y la pestaña Progreso/FUNDAE, del brief UX a producción, y gran parte de los widgets del dashboard de cliente (métricas, NPS, horas y competencias). Integré Skeletor en Angular, en sustitución de Angular Material.
- **Micro-frontends con Lit:** hice casi todas las interfaces y componentes del panel de Roleplay con IA, y creé Mi Cuenta (~83% del código, con tests Playwright), gl-reports, el guía Mentor y el gestor de consentimiento de cookies.
- **Producto con IA:** parte de la UI del roleplay 3D en React 19 (indicadores en tiempo real, modo preview y visor de informes) y funcionalidades de punta a punta en backend Node.
- **Migración:** llevé el portal de supervisores de Angular 7 a 22 y lo rediseñé por completo.
- **Campus del alumno (Vue 3):** diseñé y maqueté la interfaz del portal donde se juegan todos los cursos (home, itinerarios, detalle, progreso y ranking) y soy quien más estilos ha escrito en la app. Diplomas compartibles, PWA con notificaciones push y soporte RTL para árabe.
- **Juegos de formación y gamificación (2017-2021):** responsable de prácticamente toda la interfaz gamificada de tres juegos comerciales (ADA, TKS y MARS; 1.323 commits) y del motor GAT: puntos, rankings, recompensas, menús, HUD, visores y pantallas de juego. También hice la UI de menús y botones de Pacific y Merchants. Escribí el 100 % de los estilos de la UI de MARS y el 98 % de los del motor GAT. Prototipé más de 130 pantallas.

HCD (Human Computer Development) · UI Developer · 2011-2017

- Interfaces para Orange: tienda online, área de clientes, Orange Empresas y la app miOrange (iPhone, Android y BlackBerry).
- Proyectos para BBVA, Banco Popular, Banco Santander (AngularJS con servicios REST), IBM y Pandora.
- Formador interno de SASS y Flexbox.

Etapas anteriores · 2004-2011

- **Ximetrix** (2005-2009): portales accesibles AA y AAA (060.es, Casa Real, Fundación Reina Sofía) y lógica de negocio para Telefónica.
- **Freelance** (2009-2011) y **Vector Software** (2004-2005): gestores de contenidos en .NET, WordPress y proyectos para Banco Santander.

Formación impartida y liderazgo técnico

- **Sistemas de diseño con LitElement** · Game Strategies, 2023.
- **Arquitectura de micro-frontends** · Game Strategies, 2021-2022. Incluía la guía de comunicación entre MFE y host (`gl-notice`).
- **UX y definición de producto** · Game Strategies, 2021-2022.
- **SASS + Kit + Prepros y Flexbox** · HCD, 2016. Curso con web propia de 5 módulos y evaluación de los asistentes.
- Documentación técnica de los frameworks SASS de Game Strategies y de Skeletor; briefs de producto para diseño y desarrollo.

Formación académica

- Programación Java J2SE/J2EE, Oracle y UML (Microforum, Madrid) y diseño gráfico (650 h, 2003)
- Certificado de Profesionalidad, Programador de Aplicaciones Informáticas · 2004
- Técnico Superior en Administración de Sistemas Informáticos · 2001-2003, Salamanca
- Programa de Desarrollo de Competencias (evaluación DISC y plan de desarrollo) · Elige, 2014

Idiomas e intereses

Español nativo e inglés medio, hablado y escrito. En mi tiempo libre: cocina, guitarra flamenca y cine.