



## Carla I. Carrillo Morales

### UX Designer/UX Researcher



55 1640-3597



Ciudad de México



[ccarrillo1616@gmail.com](mailto:ccarrillo1616@gmail.com)



[www.linkedin.com/in/Carla-Carrillo-Morales](https://www.linkedin.com/in/Carla-Carrillo-Morales)



Twitter: [@CarlaCarrillo61](https://twitter.com/CarlaCarrillo61)



Portafolio:

<https://carlacarrillo.github.io/portafolio/>

## Idiomas

Inglés (nivel intermedio)

## Metodologías

Design Thinking, Wireframing, Metodologías Ágiles, Prototipado, UX research (entrevistas con usuarios, pruebas de usabilidad, journey map, benchmark)

## Soft skills

Trabajo en equipo, Autoaprendizaje, Empatía, Organización, Iniciativa

## Herramientas

Figma, Miro, Trello, HTML, CSS, React, Node Js

## Formación

Actualmente-2021

Laboratoria-Diseño UX/UI

Bootcamp intensivo con especialidad en UX design.

2014-2016

Instituto Politécnico Nacional-CIEMAD

Maestría en Ciencias en Estudios Ambientales y de la Sustentabilidad

Soy UX Designer, a partir de un enfoque sistémico, me apasiona construir soluciones basadas en la interacción del usuario con todos los elementos de su entorno. Siempre estoy en constante aprendizaje en diversos temas y me gusta estar en lugares dónde puedo aportar y aprender de los demás.

## Proyectos UX/UI

### Diseño de solución de producto bancario- Institución Financiera Mexicana – Banca - 2021

A partir del **Design Thinking** y el uso de distintos métodos de **UX research**, se desarrolla propuesta de producto bancario enfocado a adolescentes entre 15 y 17 años y sus padres y madres.

### Construcción de plataforma - BHP – Minería - 2021

Aplicando la metodología **Design Thinking** se construye y prueba el prototipo de la plataforma de gestión y visualización de datos de su sector minero en el rubro de “agua” de sus minas en Chile.

### Construcción de App Móvil para Wemerang - proyectos sociales y ambientales - 2021

Aplicando la metodología **Lean UX** y utilizando técnicas de **definición y síntesis** se construye y prueba un prototipo mostrando el flujo que el usuario seguiría para la organización, convocatoria y el desarrollo de proyectos sociales y ambientales.

### Rediseño de sitio Guilt Free - ecommerce alimentos - 2021

Tienda de productos saludables. Se realizó **UX research** que permitió proponer un rediseño que permitiera aumentar la tasa de conversión del sitio en su versión móvil.

## Experiencia Laboral

### Universidad Tecnológica de México – 2017

Profesora del último cuatrimestre de la carrera de Ingeniería Ambiental, tratando con jóvenes de 21 a 25 años.

### General Motors de México-LYRBA – 2014

Trato con gerentes y personal de las diversas áreas para organizar e implementar el programa de capacitación ambiental y el programa de separación y reciclaje de residuos, logrando que el 90 % de las áreas participara