



# Elena Álvarez Gelaz

## Diseñadora UX

¡Hola! Soy una chica de 24 años, que tras un tiempo estudiar tanto diseño como desarrollo de videojuegos encontró su verdadera pasión, la experiencia de usuario. Gracias al diseño de videojuegos pude conocer esta rama, la cual me enamoró. A día de hoy trabajo por realizar diseños adaptados a las necesidades de los usuarios con un objetivo claro para una empresa.

Mi disponibilidad sería a partir de 15 días desde la firma de contrato. Para cualquier consulta más, no duden en contactame.

## Datos personales:

**Móvil:** +(34) 636 93 09 33

**Email:** elena.alvarez.gelaz@gmail.com

**Linkedin:**

[www.linkedin.com/in/elena-gelaz](http://www.linkedin.com/in/elena-gelaz)

**Portfolio:**

[www.elenaux.wordpress.com](http://www.elenaux.wordpress.com)

**Residencia:** Madrid

## Programas:

Figma  
InVision  
Sketch  
Flinto

Balsamiq  
Photoshop  
Illustrator  
Premiere

## Habilidades:

User Research  
Information architecture  
Estudio estratégico  
Interacción  
UI  
Test de usabilidad  
Encuestas  
Card Sorting  
Análisis de tareas  
Wireframes y prototipado  
Análisis de contenido  
Estudio de las competencias  
Personas  
Flujos de tareas

## Idiomas:

Español: Nativa  
Inglés: b2

## Experiencia

### Desarrolladora Back-end

Hewlett Packard Enterprise, Madrid (Mayo 2019 - Presente)

Desarrollo y mantenimiento de sistemas de telecomunicaciones para el cliente Orange, a través de HPE, realizando las siguientes actividades.

- Desarrollo de proyectos en Java.
- Gestión de base de datos (PL/SQL)
- Resolución de incidencias e implementación de solución.

### Generalista 3D

3D Visual Effects, Valencia (Marzo - Junio 2017)

Llevé a cabo tareas de modelado 3D realista para proyecto de infroarquitectura con la idea de crear entornos virtuales que fuesen usados con gafas de realidad virtual.

También me encargué de montajes audiovisuales publicitarios.

## Estudios

### Diseño UX

CareerFoundry, Online (2019)

Un programa orientado a aprender todas las bases de la Experiencia de Usuario a través de la práctica, llevando a cabo proyectos reales desde su base, entendiendo el problema, hasta su concepción con un proyecto terminado, pasando por todas sus fases de búsqueda, bocetos, tests...

### Máster en arte 3D

CEV (Octubre 2017 - Julio 2018)

Profundización de como manejar objetos en el desarrollo de un videojuego e implementación de sus animaciones, en concreto de personajes 3D.

## FP en animación 3D, juegos y entornos interactivos

Progesa, Valencia (Septiembre 2015 - Junio 2017)