



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 contactarme.

Datos personales:

Móvil: +(34) 636 93 09 33

Email: elena.alvarez.gelaz@gmail.com

LinkedIn:

www.linkedin.com/in/elena-gelaz?locale=es_ES

Portfolio:

<https://elenaag.github.io/indexES.html>

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)