

NATALIA BERMUDEZ WALLIS

Diseñadora UX/UI y
Desarrolladora Front-End

SOBRE MÍ

Soy una diseñadora y Desarrolladora UX/UI, dedicada a crear experiencias digitales empresariales, intuitivas y atractivas con enfoque en la accesibilidad inclusiva. Crear herramientas que generen un valor agregado a la experiencia final del cliente.

En mi tiempo libre, disfruto de los acertijos que agudizan mis habilidades de resolución de problemas y los juegos de mesa que inspiran mis proyectos personales. Me mantengo actualizada aprendiendo nuevas herramientas y programas que fortalecen mis competencias técnicas y creativas.

EDUCACIÓN

TÍTULO EN DISEÑO INTERACTIVO

Universidad Jorge Tadeo Lozano/
Bogotá/
2025

Grado Diseño Interactivo con
Énfasis en Videolúdica

ENLACES

Behance:
<https://www.behance.net/nataliabermude3>

LinkedIn:
<https://www.linkedin.com/in/natalia-bermudez-wallis>

IDIOMAS

INGLÉS

FRANCÉS

EXPERIENCIA LABORAL

SEGETIS S.A.S.

Bogotá
ene. 2025 - jul. 2025

Práctica Universitaria

- Diseño y desarrollo de 2 plataformas Web, centradas en el usuario para marcas del sector agroindustrial y rediseño de 1 Web ya existente.
- Implementación de las 2 plataformas en **React** y **WordPress**, usando **Firebase** y aplicando metodologías **UX/UI**.
- Rediseño de una plataforma Web por medio de **WordPress**.
- Coordinación con equipos multidisciplinarios.
- Trabajé con autonomía en proyectos técnicos y estratégicos.
- Me enfoqué en priorizar con eficacia los objetivos de los proyectos y respetar los plazos de entrega.

Proyectos Realizados:

1. <https://www.behance.net/gallery/242893021/TOBIAS-BPA>
2. <https://www.behance.net/gallery/243035633/CS-Agribusiness>
3. <https://www.behance.net/gallery/243410727/Segetis-SAS>

Estudiante Pregrado

- Proyecto presentado en **festival DOMO LLENO 2024** (Planetario de Bogotá).
- Creación y desarrollo en equipo del proyecto **ZONAR**: Una instalación interactiva sobre la cosmovisión del grupo indígena Zenú.
- Realicé la implementación de la conexión inalámbrica entre varios dispositivos móviles y el servidor del planetario, permitiendo la interacción en tiempo real usando **C# - Unity**.

Proyecto Realizado:

<https://domolleno.gov.co/hub-innovacion/>

Estudiante Pregrado

- Proyecto Universitario **Universo Maloka** dónde se tomo como cliente a **Maloka**, el primer museo interactivo de Colombia.
- Investigación, diseño y desarrollo de una aplicación móvil interactiva lúdica usando **Unity**, que incluye un **mapa 3D** del museo, información extra y mini juegos relacionados con salas del museo.

Proyecto Realizado:

<https://www.behance.net/gallery/242734973/Universo-Maloka>



Calle 7B# 78C-44, Bogotá, 110821,
Colombia



+ (57) 3194532089



wai51927@gmail.com
natanataber@gmail.com

REFERENCIAS

ING. WILLIAM RODRÍGUEZ GARCÍA

Segetis S.A.S.
T: 3175388465
E: gerencia@segetis.co

SILVIA BUITRAGO

Universidad Jorge Tadeo Lozano
T: 3003159987
E: silvia.buitrago@utadeo.edu.co

DATOS PERSONALES

Fecha de nacimiento
06 may, 2003

Nacionalidad
Colombiana

HACKATHON -
(IDARTES + U. JORGE
TADEO LOZANO)
Bogotá
oct. 2023 - oct. 2023

SEMILLERO -
SEMILLALAB U. JORGE
TADEO LOZANO
Bogotá
ago. 2023 - mar. 2025

Estudiante Pregrado

- Diseño y desarrollo del proyecto *Mitos del Hermano Mayor* enfocado en la cultura indígena Wiwa para presentar frente a **IDARTES**.
- El proyecto fue el **ganador** de la Hackaton.
- Se desarrolló una aplicación móvil usando **Unity**, que incluye mitos, ilustraciones representativos y contenido informativo.

Proyecto Realizado:

<https://www.behance.net/gallery/242732057/Mitos-del-Hermano-Mayor>

Estudiante Pregrado:

- Participación del proyecto *No hay dolores menores*, la cual explora el co-diseño comunitario para la creación de narrativas transmedia orientadas al cambio social, con un enfoque en la salud mental infantil.
- Participé como ponente en conferencias de grupos de investigación universitarios organizadas por la **Universidad de La Sabana (2023)** y la Universidad Jorge Tadeo Lozano (2023).
- Participé en el **Festival Internacional de la Imagen 2024** con la instalación interactiva *A través de las grietas*. La pieza utilizó energía cinética generada por manivelas, capturada y procesada mediante **Arduino** y **Unity**, para proyectar contenido audiovisual. Me encargué de implementar el componente sonoro de la instalación.

Proyecto Realizado:

<https://nohaydoloresmenores.com>

HABILIDADES

Trabajo en Equipo Responsabilidad Liderazgo Manejo Tiempo
Diseño UI Metodologías de Diseño UX Desarrollo Full Stack
Desarrollo de Videojuegos Front-end Back-end SEO

HERRAMIENTAS Y LENGUAJES

GIT HUB Figma Android Studio Unity Unreal Engine
React JavaScript Kotlin C# HTML CSS