

Camila Astorga Batarce

DISEÑADORA UX

camilaastorga03@gmail.com
www.linkedin.com/in/camilaab/
https://camilaab.page.link/portafolio
www.github.com/camilaAstorgaBatarce
+56978881863

"Soy diseñadora en experiencia de usuarios y diseñadora industrial, con un creciente interés y curiosidad en conocer cómo la tecnología se ve más involucrada en el día a día de las personas y sus necesidades. Busco desarrollar nuevos conocimientos tanto a nivel individual como grupal en las nuevas metodologías ágiles y generar nuevas experiencias".

HABILIDADES

Soft Skills

Trabajo en equipo | Colaboradora |
Proactiva | Positiva.

Research

User persona | Customer Journey Map |
Entrevista | User Map | Prototipo de alta
fidelidad | Sketching.

Herramientas

Figma | Trello | Marvel App | InVision |
Adobe XD | MAZE.

Otros

Adobe Photoshop | Adobe Illustrator |
Adobe Indesign | HTML5 | CSS.

EDUCACIÓN

Laboratoria Chile (2018 - 2019)

Diseño UX /UI

U. Diego Portales (2012 - 2018)

Diseño Industrial

CURSOS

Pixelate (Octubre 2018)

Diagramación & Editorial con Adobe
Indesign CC

Educación continua UC (Junio 2018)

Edición y Tratamiento de imágenes
digitales con Photoshop

RECONOCIMIENTOS

Finalista Hackathon (Marzo 2019)

Hackeando por la desigualdad

Equipo ganador (Marzo 2019)

UX Challenge

PROYECTOS

Fundación Katy Summer (Abril/ 2019)

Desarrollo de página web para la fundación Katy Summer, la cual consistía en informar a los padres sobre cómo dar a conocer, prevenir y denunciar el ciberacoso. La problemática principal enfrentada fue trabajar y entrevistar a personas que pasaron por esta situación.

Banlgualdad (Marzo / 2019)

Diseño y desarrollo de una propuesta Web App para la fundación Banlgualdad. Donde el objetivo principal fue que dieran a conocer los emprendedores de la fundación, a través de una vitrina on-line, sus productos o servicios. El desafío que siempre estuvo presente fue entregar una plataforma digital que pudieran utilizar los emprendedores con poco manejo de las tecnologías.

Lazarillo (Marzo / 2019)

Rediseño de la arquitectura de la información de la aplicación Lazarillo, aplicación móvil dirigida a personas ciegas y con baja visión. Identificando los principales problemas y/o dificultades que tienen los usuarios con respecto a la navegación y búsqueda de categorías. La mayor dificultad presente durante la investigación fue entender el cómo manejan las tecnologías las personas con discapacidad visual.

Wenteruka (Enero / 2019)

Desarrollo de un Marketplace para la marca Wenteruka con el fin de dar a conocer de mejor manera sus productos, talleres y filosofía que buscaba transmitir la marca. El reto consistió en encontrar una forma que al exhibir los contenidos estos transmitieran seguridad y profesionalismo.

EXPERIENCIA

Practica profesional en: Minka, moda con impacto social

(Agosto / 2016 - Enero / 2017)

Cargos: Diseñador gráfico publicitario, Community Manager y
Pedagoga textil