

Camila Astorga Batarce

DISEÑADORA UX

+569 7888 1863

camilaastorga03@gmail.com

www.linkedin.com/in/camilaab/

<https://cutt.ly/camilaastorga>

SOBRE MI

"Soy diseñadora en experiencia de usuarios, diseñadora industrial y amante de los animales, con un interés proactivo y mucha curiosidad en presenciar cómo la tecnología se ve más involucrada en el día a día de las personas y sus necesidades. Busco incorporar y aplicar nuevos conocimientos UX en las tecnologías para crear nuevas y mejores experiencias para todos".

HABILIDADES

Soft Skills

Proactiva, positiva, curiosa, colaboradora, detallista, comunicativa.

Research

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

Herramientas

Figma, Trello, Marvel App, InVision, Adobe XD, Bootstrap, Materialize, Ant Design.

Otros

Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign.

EDUCACIÓN

Laboratoria Chile

Diseño UX /UI
2018 - 2019

Universidad Diego Portales

Diseñador Industrial
2012 - 2018

EXPERIENCIA

AMF Logistic (marzo 2019 - diciembre 2020)

Trabaje en proyectos y licitaciones acogidos y creados por AMF como diseñadora UX y UI, estos consistían principalmente sobre sistemas y funcionamiento internos de empresas, plataformas informativas, sistemas de seguridad y dashboard, sistema de organización, etc.

Herramientas utilizadas:

- Entrevistas, observación contextual.
- User persona, mapa de empatía, Customer Journey Map.
- Sketching, prototipo de baja fidelidad, proceso de ideación.
- Prototipo de alta fidelidad en Figma y testeo de propuestas desarrolladas.

Lazarillo (marzo 2019)

Trabaje siendo parte de un equipo de UX, en una aplicación de celular dirigida a personas ciegas y de baja visión.

Herramientas utilizadas:

- Entrevista de usuario, observación contextual, proceso de ideación.
- Prototipo de alta fidelidad en Adobe XD y testeo de propuesta desarrollada.

Wenteruka (enero 2019)

Trabaje en el desarrollo de un marketplace de la marca Wenteruka con el fin de dar a conocer los productos, talleres y filosofía que buscaba transmitir la marca.

Herramientas utilizadas:

- Observación contextual, desarrollo de sketching, prototipo de baja fidelidad, proceso de ideación.
- Prototipo de alta fidelidad en Figma y testeo de propuesta desarrollada.

CURSOS

Universidad de Chile, ICEI (diciembre 2019)

Taller de arquitectura la información para sitios web

Pixelate (octubre 2018)

Diagramación & Editorial con Adobe Indesign CC

Educación continua UC (junio 2018)

Edición y Tratamiento de imágenes digitales con Photoshop