

# Darcy Cervera

## UX DESIGNER







### Acerca de mí

Como persona con una gran motivación y pasión, soy capaz de adaptarme a cualquier circunstancia.

Considero que puedo aportar mucho valor en una empresa que coincida con mis valores y expectativas.

### Habilidades

#### Habilidades blandas:

-  Trabajo en equipo.
-  Empatía.
-  Sin temor a las nuevas experiencias.
-  Creativa, ¡Llena de ideas!
-  Observación.
-  Exploración.

#### Habilidades duras:

Conocimiento y aplicación de la metodología de *Design Thinking*, realizando investigación (entrevistas, encuestas), análisis de la información y transformación de los datos hacia un lado más humano, desarrollo de dinámicas de ideación y prototipado.

### Contáctame

darcycervera@gmail.com

+51 970 781 328

### Mis estudios

#### Turismo Hotelería y Gastronomía

Universidad Alas Peruanas | Abril 2011 - Diciembre 2016

Aprendí conocimientos acerca del desarrollo sostenible en la gestión de proyectos, la importancia de crear experiencias, calidad en servicio y sus buenas prácticas.

#### Programación Básica

Laboratoria | Septiembre 2017 - Diciembre 2017

Desarrollé habilidades para la maquetación web, diseño responsivo y javascript como lenguaje de programación.

#### Especialización en Diseño de Experiencias

Laboratoria | Enero 2018 - Marzo 2018

Adquirí y desarrollé más mis habilidades blandas, el proceso creativo para la creación de productos digitales, prototipado y diseño visual.

#### Diseño de Servicios

Repensar Educativo | Noviembre 2018 - Diciembre 2018

Adquirí conocimientos básicos para empezar a abordar proyectos relacionados al diseño de servicios y aplicarlo en mi lugar de trabajo.

### Experiencia Laboral

#### UX Designer (04 meses)

Kruma.net | Agosto 2018 - Junio 2019

#### REDISEÑO APP NATIVA PARA KARAOKE: (01 mes)

Se inició incorporando términos de diseño UX al equipo y enseñanza a un integrante por solicitud de la empresa para colaboración en el área UX.

Se estableció un deadline inicial de 01 mes para probar la idea de negocio realizando investigación de campo y encuestas en karaokes, para conocer ambas perspectivas, se presentó los hallazgos al equipo y realización de workshop de brainstorming en conjunto. El diseño de la app se realizó en Adobe XD y prototipo en Marvelapp.

# Darcy Cervera

## UX DESIGNER







### Acerca de mí

Como persona con una gran motivación y pasión, soy capaz de adaptarme a cualquier circunstancia.

Considero que puedo aportar mucho valor en una empresa que coincida con mis valores y expectativas.

### Habilidades

#### Habilidades blandas:

-  Trabajo en equipo.
-  Empatía.
-  Sin temor a las nuevas experiencias.
-  Creativa, ¡Llena de ideas!
-  Observación.
-  Exploración.

#### Habilidades duras:

Conocimiento y aplicación de la metodología de *Design Thinking*, realizando investigación (entrevistas, encuestas), análisis de la información y transformación de los datos hacia un lado más humano, desarrollo de dinámicas de ideación y prototipado.

### Contáctame

darcycervera@gmail.com

+51 970 781 328

### Experiencia Laboral

#### UX Designer (04 meses)

Kruma.net | Agosto 2018 - Junio 2019

##### REDISEÑO PLATAFORMA DE GESTIÓN EDUCATIVA: (03 meses)

Apoyo en el rediseño de una plataforma de gestión educativa. Aplicando inicialmente un análisis de la plataforma para identificar como perciben los usuarios la navegación en la plataforma (usabilidad) con card sorting y entrevistas. Para luego encontrar las medidas necesarias a realizar en la arquitectura de información del sistema.

Diseño de la plataforma se realizó en Figma. Y, para el testeó se realizó prototipos en papel a usuarios (directores de colegio en Callao)

#### Service Designer (07 meses)

Kruma.net | Agosto 2018 - Junio 2019

##### REDISEÑO DEL SERVICIO DE KRUMA.NET:

Se inició realizando entrevistas a gerentes de Kruma, conocer su modelo de negocio, realización de business model canvas ideal para conocer sus expectativas, blueprinting actual, entrevistas a clientes junto con una actividad de co-creación conociendo más que cliente como persona y colaboradores para la generación de insights que permita conocer como conectar de mejor manera con el cliente real y llegar a clientes potenciales en el futuro, con respecto al equipo se identificó que es necesario crear una cultura organizacional donde esté alineando los principio de colaboradores y el negocio.

##### MANOS CANELAS

Es un emprendimiento social, liderado por Gladys, en el que se quiso colaborar como voluntarios por iniciativa de la empresa para mejorar su servicio a clientes. Conociendo el área comercial y de operaciones identificando pain point más urgentes a atender. El proyecto aún no se ha podido culminar debido al factor tiempo de Gladys.