

# BRENDA MICHELLE

DISEÑADORA UX | PSICÓLOGA | FREELANCE

## HOLA SOY BRENDA,

Soy **psicóloga** de formación, tengo interés y experiencia en el diseño de proyectos creativos.

Creo que el diseño puede cambiar el mundo si lo hacemos desde una mirada multidisciplinaria considerando la diversidad de tonalidades, nudos y personajes del mundo actual.



Azcapotzalco, CDMX

bmichelle.psic@gmail.com

+044 55 8600 5824



### EDUCACIÓN

**Licenciatura en Psicología**  
UAM Xochimilco | 2010 - 2014

**Taller de Psicometría**  
Universidad Latina S.C. | 10 hr

**Programa UX Ninja**  
Dev.f | 30 hr

**Diplomado de Especialización en Intervenciones Sociales**  
On the Road | 100 hr

### HABILIDADES

Plataformas educativas	<div><div></div></div>
Investigación cualitativa	<div><div></div></div>
Pruebas de usabilidad	<div><div></div></div>
Design Thinking	<div><div></div></div>
Metodologías Ágiles	<div><div></div></div>
Prototipado	<div><div></div></div>
Entrevista a profundidad	<div><div></div></div>

### INTERESES

UX Writing | Storytelling

Literatura | Escritura

Música | Ukulele

Idiomas

Miembro de Staff UX Nights CDMX

### EXPERIENCIA LABORAL

#### UX FREELANCE CDMX 2018 - (ACTUALIDAD)

Apoyo en diferentes etapas de los proyectos con énfasis en investigación y análisis.

#### UNIDAD DE DESARROLLO EMPRESARIAL 2015 - 2019

##### Coordinadora de cursos en línea

Elaboración de contenidos educativos; elaboración e identificación de objetos de aprendizaje; diseño del curso. Administración y seguimiento; gestión de equipos de trabajo (diseñadores visuales y desarrolladores)

#### ONFALION (CONSULTORÍA) 2016

Investigación, diseño e implementación de estrategias de intervención contra el consumo problemático de sustancias así como hacia la prevención de violencia y delincuencia. Revisión de materiales didácticos, impartición de talleres y sesiones de entrevista grupal

#### FILOSOFÍA GEEK (START-UP+FILOSOFÍA+COMICS+VIDEOJUEGOS) 2013 - 2015

Construcción de herramientas teóricas y prácticas del curso, así como ayuda en labores de planeación de clases, horarios, materiales y contacto con interesados.

#### PROGRAMA DE EDUCACIÓN ABIERTA PARA ADOLESCENTES Y ADULTOS (PEAPA) 2013

Búsqueda y revisión de textos; planeación de actividades, manejo de grupo, impartición de clases y asesorías.

**BRENDA MICHELLE**

DISEÑADORA UX | PSICÓLOGA

# Misión CDMX

La oportunidad de crear tu historia



Se obtuvo el 3er lugar en el hackathon del Patrimonio Cultural del Centro Histórico 2018

## EL RETO

Se realizó un MVP en un plazo de 3 días para resolver un problema del Centro Histórico. La estrategia que utilizamos fue **Observar-Idear-Crear-Iterar-Ejecutar**.

El problema en el que nos enfocamos fue la falta de conocimiento e identificación con el patrimonio cultural del Centro Histórico. Lo que actualmente se traduce en descuido y daño a inmuebles históricos y desconocimiento de riqueza histórica.

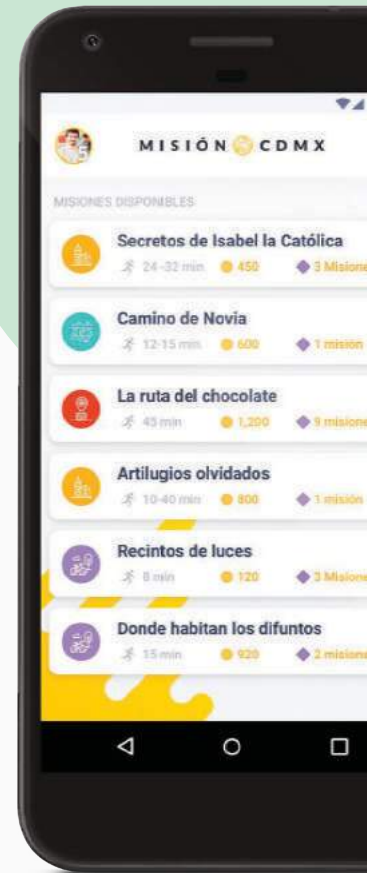
El desafío fue crear una aplicación de difusión atractiva del patrimonio histórico y las historias del Centro Histórico de la Ciudad de México.

**Cliente** Trompo

## ROL

USER RESEARCH

USER FLOW



# USER RESEARCH

Se realizaron entrevistas a personas que transitaban Plaza Santo Domingo y sus alrededores; la mayoría de ellas conocía los espacios populares y la existencia de anuncios con códigos QR aunque desconocían su función o no recordaban su ubicación.

Posteriormente se realizaron encuestas, el tiempo fue corto, pero nos dio suficiente información: los usuarios visitan el centro principalmente por bares, realizar compras, eventos teatrales y museos.

## De la investigación, los puntos clave fueron:

- Hay un interés por conocer la historia del centro de la ciudad.
- Conocen sobre los código que informan sobre lugares históricos pero no saben dónde están y en general, no se sienten interesados a usarlas.
- Sienten que la historia es un tema aburrido. La forma en que se cuenta la historia se basa en hechos, no en personas.



El truco está en hablar menos y demostrar más.

### SOBRE

José Antonio es un desarrollador que vive en la Ciudad de México. El ha trabajado en esa área por más de 5 años y se ha desarrollado en diferentes empresas de TI. Disfruta de escuchar música, visitar redes sociales y salir a disfrutar de la vida nocturna.

El siempre ha llevado una vida independiente, enfocado en su trabajo, familia y amistades, esta acostumbrado a lo práctico y rápido por lo que encerrarse en un fin de semana no es una opción en su mente. A pesar de que se encuentra con varias actividades diarias, siempre busca la forma salir y conocer.

### METAS

- Obtener logros y reconocimientos en los diferentes aspectos de su vida.
- Aprovechar al máximo su tiempo en sus actividades con buena planeación.

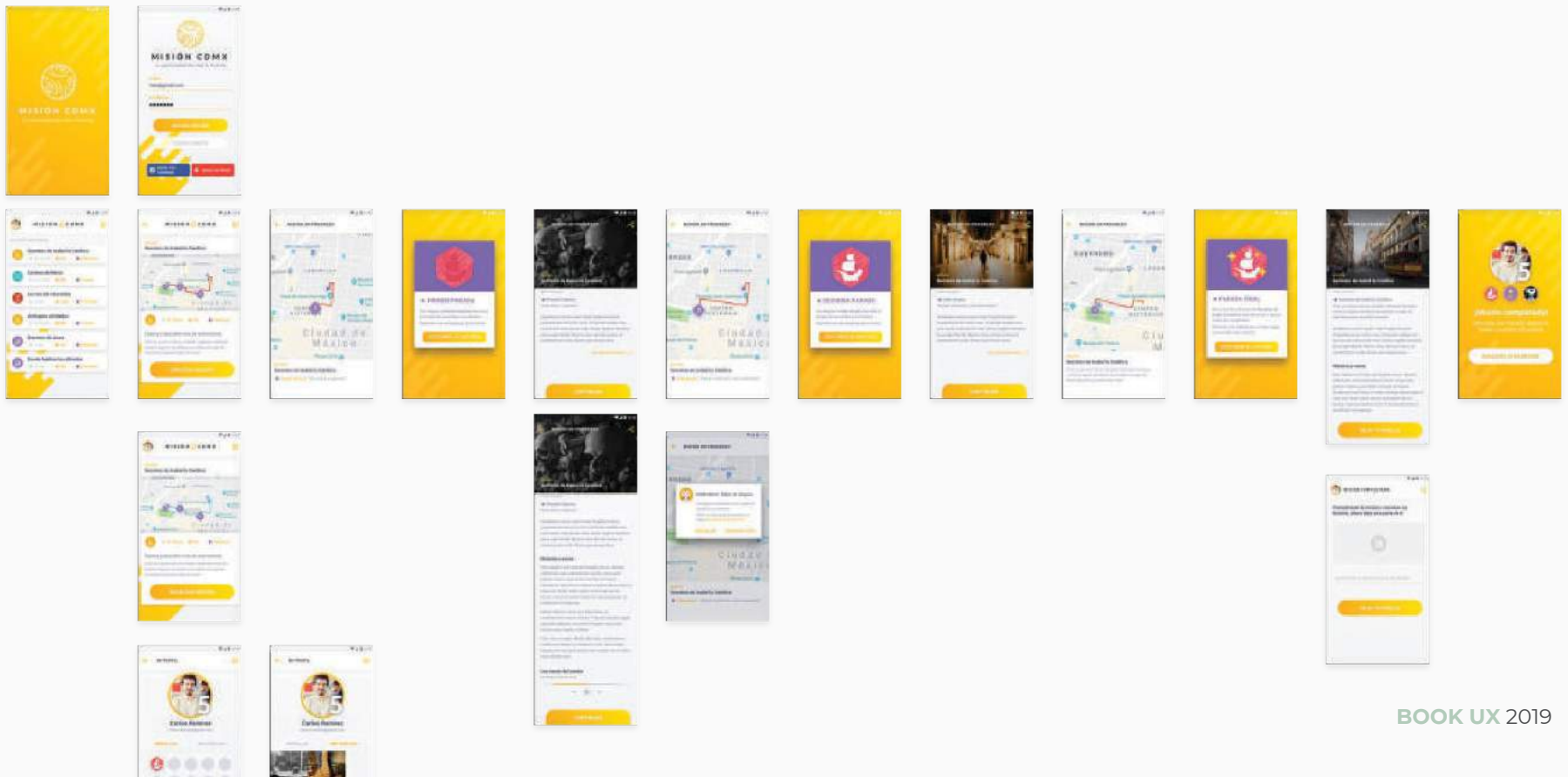
### FRUSTRACIONES

- Gran cantidad de fuentes de información.
- Falta de actividad y monotonía.
- Pérdida de tiempo y recursos.

# CONCEPTO & WORKFLOW

Creamos una oportunidad para que los usuarios se conecten con la historia del centro de la ciudad, invitándolos a saber más y romper la barrera del tiempo “lo antiguo” permitiéndoles dejar una marca en el lugar que visitan, **creando así su historia en el Centro Histórico.**

La aplicación se basa en rutas históricas que involucran a los usuarios para seguir la ruta mediante gamificación, el objetivo principal es completar una **búsqueda o quest**, obtener puntos y logros para finalmente dejar una marca en ese lugar final. Al usar un rico fragmento de la historia para la búsqueda principal, los usuarios saben más sobre el centro de cada parada.



# Seguridad en movimiento

App SECI

## EL RETO

Para este proyecto se realizó todo el proceso de diseño hasta el prototipado.

El problema a resolver fue la seguridad al recorrer las calles de la CDMX a pie o en bicicleta. En ocasiones por desconocimiento, se evitan zonas que son “inseguras” y se transita por otras.

El objetivo es aumentar la sensación de seguridad al transitar las calles al tiempo de involucra a la ciudadanía para la construcción de zonas seguras.

## ROL

USER RESEARCH

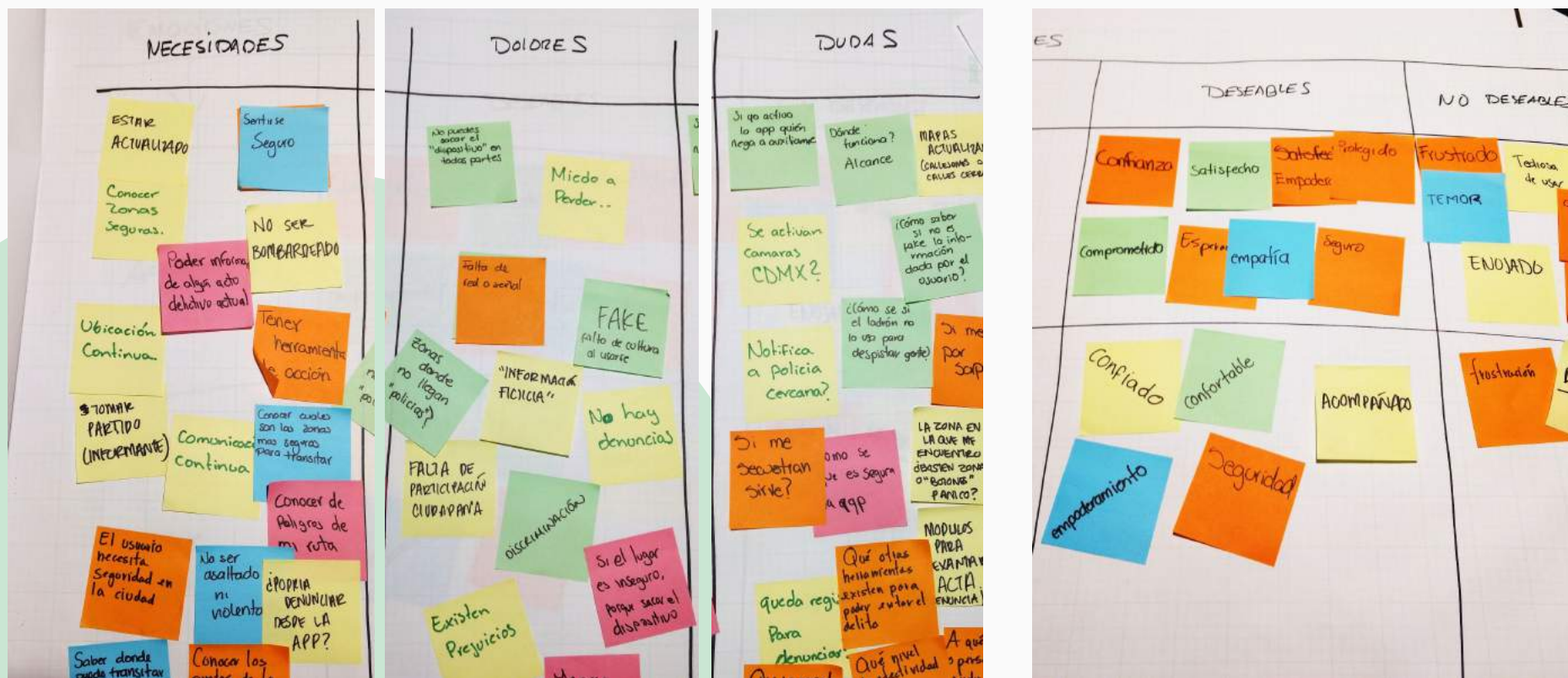


# MAPEO

Se realizó el mapeo de necesidades, dolores dudas y emociones del problema presentado.

A partir de los cuales se delineó de forma más precisa la dirección del proyecto.

Identificando emociones y dolores actuales en relación al problema y empezando a diseñar su posible solución.



## RESEARCH WORKFLOW & AI

Con base en los mapeos previos, se identificó y creo una persona, posteriormente se trabajó en los flujos o series de acciones concretas para la consecución de los objetivos del usuario dentro de la app.

Una vez claros los objetivos y los flujos del usuario, se trabajó en la arquitectura de información a través del método de **card sorting**.

# Persona

PATRICIA VELEZ AGUIRRE  
ARQUITECTA

32 años

Mantra

¿Quién es esta persona?

Soy una chica que le gusta transitar por la ciudad en bicicleta, me gustan los espacios abiertos. También me gusta mucho la fotografía y viajar.

**Datos personales**

Edad: 32 años

Estado civil: Soltera

Hijos: ninguno 4/00

Residencia:

Nivel socio-económico: Medio

Tareas típicas en internet: Investigaciones  
Uso de: Word, Power, Log, Computera  
Noticias, Cultura y Esports

**Necesidades y metas:**

- Me preocupa al seguirlo al estar en la bicicleta por zonas que no conozco
- Al estar viajando me preocupa la seguridad del patrimonio

**Comportamientos:**

- A) Voy al gym 4 veces por semana / B) Soy muy observadora con gente y situaciones.
- C) Me gustan los documentos documentales.
- d) Me gusta ir a conciertos

**Personalidad:**

- a) extrovertida / b) creativa / c) amable / d) analítica

Animo / optimista / social / deportista / abierta / gran facilidad para hacer amigos y conocer personas

**Objetivos:**

Objetivos personales:

- Correr regularmente
- Conocer a gente de su ciudad
- Colaborativa entre viajeros
- Que no pase mucho tiempo en el diseño

Objetivo profesional:

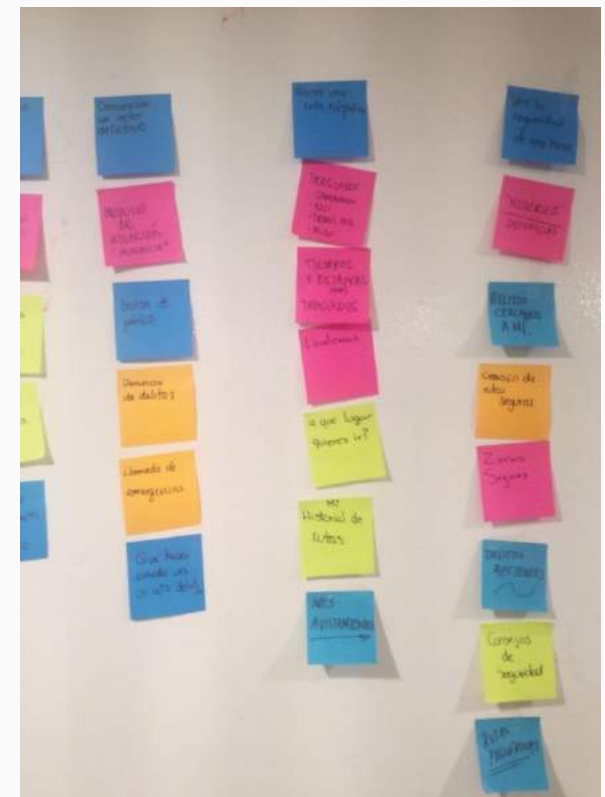
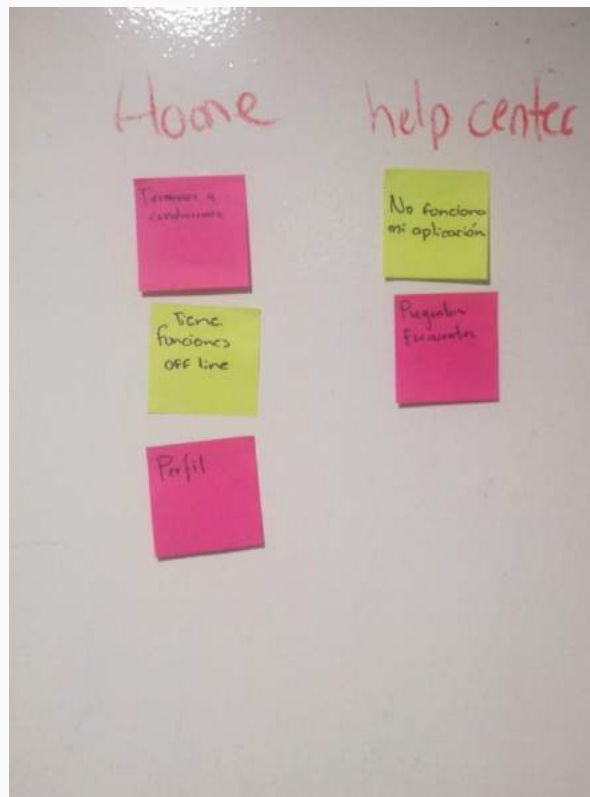
- Irme actualizada
- Conociendo con instituciones de salud
- Aprender de otros
- Sistema de alerta

**Conocimiento de marca:**

**App:**

WhatsApp  
Instagram  
Facebook  
YouTube

"Recomiendo Life 360"







MIIO PROSPERITY APP



Se obtuvo el 3er lugar en el hackathon de MIIO UX PROSPERITY HACKATHON

## EL RETO

Realizar una app que responda al problema de falta de accesibilidad a servicios financieros y telecomunicaciones. El problema es el exceso (o sensación de) de papeleo, trámites y requisitos para acceder a una cuenta bancaria y servicio de plan de telefonía.

También, bajo la idea de prosperidad, se buscó incluir un medio en el que el usuario pudiera mejorar su economía a través de la app.


El reto fue diseñar una aplicación móvil que permita acceso sencillo a servicios bancarios (tanto a pequeños negocios como individuos), que ofrezca servicio de telecomunicaciones y métodos de organización comunitaria, redes de negocio y otros.

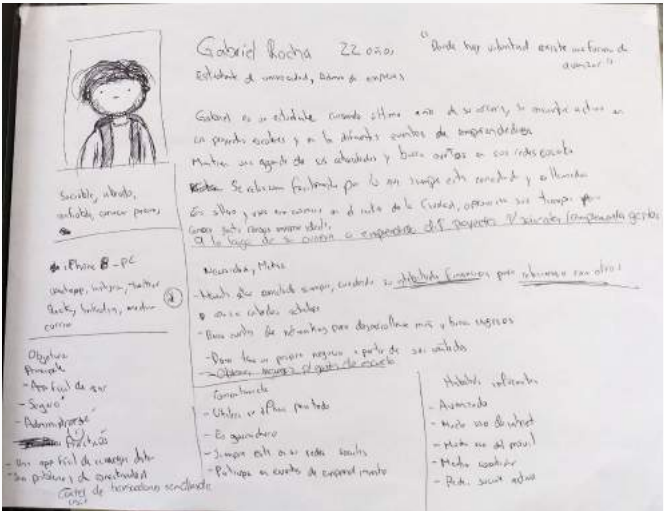
## ROL

USER RESEARCH

# RESEARCH WORKFLOW & AI

Se investigó los servicios similares ya disponibles en el mercado y se realizó un análisis heurístico. Se realizó el mapeo, se identificó al usuario principal y se diseñó el flujo de navegación.

App Weex Wallet		Calificación	72
 Coloca el cursor en las guías para obtener más información, ejemplos de mejores prácticas y la importancia de la experiencia de usuario en general.		N/A = no aplica o no puede ser notado	
Características y funcionalidad			
1	Las características y funcionalidad están alineados a las tareas y objetivos más comunes del usuario.	Good	Se identifican acciones como transferir, solicitar y dividir cuentas, acciones de manejo financiero cotidiano.
2	Las características y funcionalidad siguen los flujos que el usuario prefiere.	Good	
3	Las tareas más frecuentes son fácilmente encontrables (por ejemplo, con accesos rápidos en la página de inicio) y son accesibles (por ejemplo, hay atajos disponibles).	Good	
4	Los usuarios tienen el apoyo adecuado de acuerdo a su nivel de experiencia (por ejemplo, hay atajos para usuarios expertos, y ayuda o instrucciones para usuarios novatos).	Moderate	tiene buen tutorial al inicio, pero posterior no da tantas ayudas
5	Las acciones (por ejemplo, botones de registro, agregar a un carro de compras o enviar) son claras, están bien etiquetadas y son clicables.	Good	
Homepage / Pantalla de inicio			
6	La página de inicio provee una imagen y un resumen claros del		



# Filosofía Geek

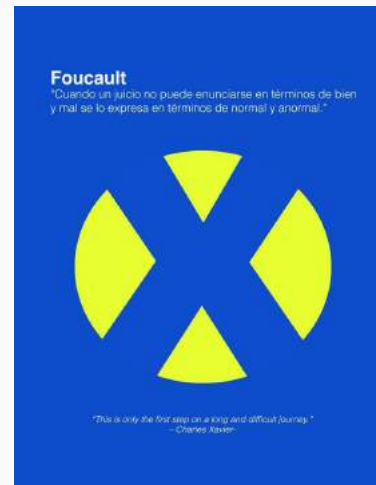
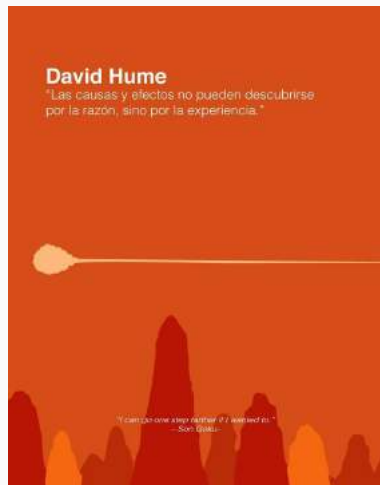


## EL RETO

Generar interés en adolescentes y adultos en el aprendizaje de la filosofía.

El problema principal es que “filosofía” viene acompañado de “no sirve para nada”, “es viejo”, “para qué la quiero”.

Se desarrollaron 12 clases en las que se enseñaban notas e ideas básicas de 12 filósofos, apoyados de recursos geek, tales como videojuegos, series, películas.



# Filosofía Geek - Contra el Bullying

Usando una metodología similar, se desarrolló un taller enfocado a alumnos de secundaria de escuela secundaria en el que se brindaban herramientas para hacer frente al fenómeno del bullying.



## ¿Qué es filosofía geek?

Filosofía Geek es una empresa que pretende acercar a los asistentes a herramientas éticas y filosóficas a través de elementos didácticos tales como Comics, Ciencia Ficción, videojuegos y cualquier otro elemento o referente que facilite la comprensión. Hacemos uso de la didáctica de la diversión.

## -Bullying: nuestra mirada.

Es un fenómeno social multifactorial (sociales, emocionales y/o familiares) que afecta no sólo a los "personajes principales" -bully y bulleado- sino a maestros y compañeros, pues el ser testigo de violencia constante hacia un compañero afecta negativamente el ambiente propicio para el aprendizaje, dificultando la tarea del maestro y disminuyendo el aprendizaje potencial, afectando así la experiencia escolar tanto a nivel académico como emocional.

Así mismo, en filosofía Geek entendemos el bullying como el uso excesivo de un recurso inadecuado (violencia) para resolver los problemas con sus pares. Dicho problema no puede ser resuelto solamente con el establecimiento de normas estrictas y tajantes, pues al omitir los múltiples estratos en juego, dicho fenómeno no se soluciona y continúa operando a la sombra de la mirada normativa.

## ¿Qué proponemos?

Principalmente trabajar en el potencial del alumno, trabajando en su capacidad crítico-reflexiva, ayudando a fortalecer su conciencia ética para así facilitar el desarrollo de soluciones alternativas no solamente en relación al bullying, sino ante problemáticas cotidianas.

Teniendo siempre esto en cuenta, Filosofía Geek, a partir de diferentes investigaciones, ha identificado dos ejes básicos en el trabajo contra la violencia entre pares dentro de las escuelas:

- ♥ Comunidad: se dirige al fortalecimiento de los lazos comunes, recalcando la importancia de los otros para la vida en conjunto buscando así romper con una de las causas y/o consecuencias del bullying: la alienación y la exclusión.
- ♥ Desidentificación: busca plantear a los asistentes la posibilidad de movimiento ante los roles específicos que a partir del proceso de violencia escolar entre pares se llegan a aceptar y reproducir, como podría ser el bully y el bulleado.