

# NADIA YNES CHAYÑA QUILLA

Celular: (+51) 926512193

Correo: [nadia.chayna.q@gmail.com](mailto:nadia.chayna.q@gmail.com)

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/nadiachayna/>

Portafolio: <https://nadiachayna.github.io/portfolio/#contact>

Diseñadora UX/UI y con estudios en programación web, con experiencia desarrollando proyectos y productos digitales, funcionales e intuitivos centrados en la necesidad del usuario. Me caracterizo por ser sociable, empática, perseverante, con capacidad de trabajo en equipo, atención al detalle y dispuesta siempre a aprender. Tengo interés de aprender y formar parte de un equipo de trabajo, al intercambio de ideas, brindar y recibir feedback con la finalidad de crecer.

## EXPERIENCIA PROFESIONAL

### TRASCIENDE

Diseñadora UI y creador de contenido, setiembre 2022 – actualidad

- Realizar el diseño de la interfaz web.
- Crear contenido de en las redes sociales de la organización.

Logro:

Aumentar el tráfico de nuevos seguidores a las redes sociales y el incremento de nuevos voluntariados en la convocatoria del mes de febrero del 2023.

### MINISTERIO DEL TRABAJO Y PROMOCIÓN DEL EMPLEO

Diseñadora UX/UI, octubre 2022 – marzo 2023

- Manejé la metodología del design thinking para la investigación del caso de estudio.
- Apliqué técnicas como benchmarking, storyboards, entrevistas, user persona, mapa de empatía, journey map, arquitectura de información, diagrama de flujos y mvp.
- Realicé los wireframes y prototipos para las pruebas de usabilidad.

Logro:

Desarrollo del proyecto "Caserita" una aplicación móvil, enfocada en brindar un canal de ventas entre comerciantes - clientes, con la finalidad de generar ingresos e implementar la capacitación financiera a los comerciantes y hagan uso adecuado de los productos financieros que hay en el mercado.

### GLOBANT – DESIGN CENTER

Diseñadora UX/UI, agosto – setiembre 2023

- Manejé la metodología del design thinking para la investigación del caso de estudio y brindar una solución a la problemática de la empresa Güin Güin.
- Coordiné con el skateholder los avances del proyecto, asimismo de iterar sus sugerencias durante el proceso de investigación y maquetación de la aplicación.
- Aplicación de técnicas como benchmarking, storyboards, entrevistas, user persona, mapa de empatía, journey map, arquitectura de información, diagrama de flujos y mvp.
- Realicé los wireframes, prototipos para las pruebas de usabilidad y luego iterar los cambios.

Logro:

Se desarrolló la aplicación móvil "Kushka", la cual se enfoca en mejorar la salud de sus pacientes y generar hábitos saludables a través del seguimiento, fue resultado de la investigación UX y su implementación a través del diseño UI. Trabajamos con un stakeholder en el rubro de la salud funcional y fue elegido por los especialistas mediante votación como la mejor solución.

## EDUCACIÓN

### COLECTIVO 23

Diseño UX/UI, noviembre 2022 – marzo 2023

- Ruta de especialización como diseñador UX/UI

### CERTUS

Diseño UX/UI, octubre 2022 – febrero 2023

- Graduada como Diseñadora UX/UI

### CODERHOUSE

Diseño UX/UI, agosto 2022 – febrero 2023

- Diseñadora UX/UI

### LABORATORIA

Programación web, mayo 2021 – noviembre 2021

- Front end developer

### ADEX

International Business, 2016-2018

## CURSOS

### NETZUN

Agosto 2022

- Buenas prácticas en UX

### NETZUN – UPAL

Julio 2022

- Especialización en Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.

### GOOGLE

Abril 2022

- Build Wireframes and Low-Fidelity Prototypes.

### LEARNING DESIGN CENTER

Marzo 2022

- Intro al diseño de apps

### SCRUM FUNDAMENTALS CERTIFIED

Marzo 2022

- Scrum study – Accreditation body for Scrum and agile.

### GOOGLE

Febrero 2022

- Start the UX Design Process: Empathize, Define and Ideate.

### GOOGLE

Enero 2022

- Foundations of user experience.

## CONOCIMIENTOS

### HERRAMIENTAS:

Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe XD, Marvel, Mural, Miro, Whimsical, Slack, Notion, Optimal Workshop, Canva, Github y Visual Studio Code.

### LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN:

JavaScript, CSS y HTML.

### IDIOMA:

Inglés – Nivel B1

## RECONOCIMIENTO

### EQUIPO GANADOR DEL REINVENTATHON SOCIAL

BANBIF, noviembre 2022

Hackaton que tiene como objetivo el desarrollo de soluciones con impacto social y medioambiental, en el cual se diseñó una solución que promueva el uso de productos del sistema financiero y lo usen adecuadamente.