

UX Designer & Researcher

SENDY BAUTISTA VARGAS



PROYECTOS - DISEÑO UX

DISEÑO - SITIO WEB

Mandroque Editores

Jun, 2020

Investigamos el mercado editorial, empatizamos con las necesidades de los usuarios y diseñamos un prototipo navegable en Figma para el sitio web que cumple con los estándares de usabilidad en un 90%.

REDISEÑO - APP MOBILE

Financiera Banqui

May, 2020

Rediseñamos el prototipo de la app mobile de Banqui en versión iOS y Android para una experiencia digital simple y personalizada a partir de una investigación remota.

DISEÑO UX - DESARROLLO WEB

WIKIROL (League of Legends)

Abr, 2020

Creamos una aplicación web responsive disponible en Github en lenguaje JavaScript, CSS3 y HTML5, la cual obtuvo el 80% de usabilidad según los resultados de las entrevistas y testeos con usuarios.



BACKGROUND

INVESTIGADORA CUSTODIA

Biblioteca Nacional del Perú

Dic, 2019

Mar, 2018

Responsable de la creación de una base de datos para el control de material cartográfico, optimizando en un 80% el tiempo de servicio a los usuario, y colaboradora en la investigación histórico artística del material bibliográfico.

ENCARGADA DE ARCHIVO

EPC & Asociados SAC

Feb, 2019

Ene, 2017

Creadora de una base de datos con la documentación contable de 48 meses, que permitió mejorar la organización del archivo y la eficacia en la atención a los clientes.

DOCENTE - PROFESORA PARTICULAR

Educación Básica Regular y Alternativa

Diciembre, 2016

Marzo, 2015

Enseñanza en aula de los cursos de Arte, Ciencias Sociales y Comunicación en los colegios Mi Perú (2015), CEBA San Agustín (2015-2016) y Peruano Americano (2016).



SOBRE MI

Soy una UX Designer con experiencia en UI, investigación, docencia y gestión cultural lo que me ha permitido desarrollar habilidades de adaptabilidad, empatía, escucha activa, comunicación, creatividad y trabajo en equipo.



EDUCACIÓN

UX DESIGNER (Egresada)

Laboratoria

Feb. - set., 2020

Complementación Pedagógica (Egresada)

UNMSM

Mar. 2016 - dic., 2017

Arte (Bachiller)

UNMSM

Mar. 2008 - dic., 2014



HABILIDADES

Metodología Design Thinking y User Centered Design. Benchmark, card sorting, empathy map, evaluación heurística, customer journey map, sketch, wireframe, prototipado, testeo de usabilidad.



HERRAMIENTAS

Figma, Zeplin, Balsamiq, Miro, Trello, Photoshop, HTML5, CSS3, JavaScript.



VOLUNTARIADO

Gestión, promoción y difusión de eventos culturales y educativos en la Organización Cultural TVRobles (Mar., 2015 - set., 2020).



962750726



sandy.fb@gmail.com



github.com/sen-fiorella