

VANESA FERRER

Diseñadora UX/UI Junior

Málaga, España • 633 10 68 70 • vanesa.ferrercorzo@gmail.com
LinkedIn: linkedin.com/in/vanesafrz • Portfolio: vanesafrz.netlify.app

RESUMEN PROFESIONAL

Diseñadora UX/UI Junior con formación en UX Research, UX Design, UI Design y Prototipado. Background en comunicación audiovisual, gestión de redes sociales y creación de contenido, aportando una perspectiva única sobre engagement de usuarios, narrativa visual y toma de decisiones basada en datos. Experiencia transformando ideas complejas en productos digitales accesibles y centrados en el usuario, enfocados en usabilidad, accesibilidad y objetivos de negocio. Competencias en Figma y tecnologías front-end (HTML, CSS, JavaScript). Bilingüe: español (nativo) e inglés (C1).

COMPETENCIAS CLAVE

UX Research • UX Design • UI Design • Diseño Centrado en el Usuario • Wireframing • Prototipado • Test de Usabilidad • Arquitectura de Información • Diseño de Interacción • Diseño Visual • Design Thinking • Diseño Responsivo • Accesibilidad (WCAG) • Flujos de Usuario • Personas • Customer Journey Map • Evaluación Heurística • Test A/B • Sistemas de Diseño

HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS

Figma • HTML • CSS • JavaScript • Adobe Premiere Pro • Adobe After Effects • WordPress (Elementor) • Google Analytics • Metricool • Canva

PROYECTOS DE DISEÑO UX/UI

Museek – App gamificada de descubrimiento de museos

Enero 2026

- Realicé UX Research de principio a fin incluyendo entrevistas con usuarios, análisis competitivo y creación de personas para identificar puntos de dolor en el descubrimiento de eventos culturales.
- Diseñé flujos de usuario, arquitectura de información y wireframes para estructurar la navegación y funcionalidades principales de la app.
- Creé un prototipo funcional en baja fidelidad en Figma, iterando en base al feedback obtenido en test de usabilidad.
- Apliqué la metodología de Design Thinking desde la definición del problema hasta la ideación, prototipado y validación.

Korean Air – Rediseño web (Evaluación Heurística)

2026

- Realicé una evaluación heurística exhaustiva del sitio web de Korean Air basada en las 10 heurísticas de usabilidad de Nielsen.
- Identifiqué problemas clave de usabilidad y propuse mejoras de UI para optimizar la experiencia de usuario y la accesibilidad.
- Rediseñé interfaces críticas en Figma con foco en jerarquía visual, consistencia y diseño responsive.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Responsable Audiovisual y Social Media Manager

Julio 2023 – Septiembre 2025

Clientify (Plataforma SaaS / CRM) | Málaga, España

- Aumenté el engagement un 70% en Instagram y LinkedIn mediante estrategias de contenido basadas en datos y decisiones de diseño visual informadas por UX.

- Analicé métricas de comportamiento de usuario y analítica de redes sociales para optimizar el rendimiento del contenido, aplicando test A/B y procesos de mejora iterativa.
- Diseñé piezas visuales incluyendo carruseles, miniaturas y elementos de UI para la plataforma SaaS y campañas de redes sociales usando Figma y herramientas Adobe.
- Colaboré con equipos de producto y marketing para alinear la estrategia de contenido con objetivos de negocio y necesidades de usuario.
- Incrementé el tráfico web un 30% creando experiencias de contenido centradas en el usuario a través de múltiples canales digitales.

Community Manager (Becaria)

Septiembre 2022 – Marzo 2023

Giants Gaming | Málaga, España

- Alcancé más de 1M de visualizaciones en TikTok comprendiendo el comportamiento de la audiencia y creando contenido de entretenimiento centrado en el usuario.
- Gestioné feedback de la comunidad e interacciones con usuarios, desarrollando habilidades en empatía con el usuario y análisis de necesidades de audiencia.
- Coordiné con equipos multifuncionales en lanzamientos de producto, adquiriendo experiencia en colaboración con stakeholders.

Realizadora de TV y Gestora de Contenidos

Julio 2017 – Agosto 2022

101TV Málaga | Málaga, España

- Lideré un equipo de 5 profesionales, desarrollando habilidades de liderazgo y colaboración multifuncional aplicables a entornos de equipos de diseño.
- Desarrollé sólidas competencias en narrativa visual y composición a través de la operación de cámara y producción en directo.
- Gestioné flujos de producción de contenido de principio a fin, demostrando capacidad de gestión de proyectos y mejora iterativa de procesos.

FORMACIÓN

Bootcamp de Diseño UX/UI

Enero 2026 – Marzo 2026

Ironhack

UX Research & Design, UI Design, Prototipado, HTML, CSS. Herramientas: Figma.

Grado en Comunicación Audiovisual

2018 – 2021

Universidad Rey Juan Carlos

CERTIFICACIONES

- HTML, CSS & Javascript – SheCodes

IDIOMAS

- **Español:** Nativo
- **Inglés:** C1 (Avanzado)