



DIANA MÁRQUEZ

UX / UI / Graphic Designer

✉ https://dianaivmg8.wixstudio.io/uxui

✉ dianaivmg.design@gmail.com | ☎ +(52) 55-1008-9232

👤 PERFIL PROFESIONAL

Tengo experiencia en el diseño centrado en el usuario, diseño de interfaces y sistemas de diseño, con un background en diseño gráfico digital, creación de contenido para redes sociales y marketing para pequeñas y medianas empresas en diversas industrias.

Me encanta crear soluciones gráficas y funcionales que realmente satisfagan las necesidades de los usuarios, guiadas por la investigación y la empatía. Me atraen especialmente los proyectos en tecnología, VR, XR y AI,

💡 EDUCACIÓN

INTERACTION DESIGN FOUNDATION

Mayo 2024 - Presente

- How to design for augmented and virtual reality
- AI for designers
- UX design for augmented reality
- UX design for virtual reality

IRONHACK BOOTCAMP

Ag. 2021 - Oct. 2021 / 9 semanas full time

Diseñadora UX/UI

UAM AZCAPOTZALCO (CDMX)

Septiembre 2013 - Abril 2018

Diseñadora de la comunicación gráfica

Tema del proyecto de graduación:

Catálogo de artistas callejeros.

UNIVERSIDAD DEL BÍO BÍO (CHILE)

Julio 2016 - Diciembre 2016

Diseñadora gráfica (intercambio)

💡 HABILIDADES

- Design thinking, Agile, Scrum
- Figma and Adobe XD
- Adobe Creative Suite (Ps, Ai, Ae)
- Chat GPT, Gemini, IA, XR
- Jira, Gather
- Empatizar
- Liderazgo
- Trabajo en equipo

🌐 IDIOMAS

INGLÉS

Intermedio (B2)

FRÁNCES

Principiante (A1)

🏆 EXPERIENCIA LABORAL

UPAX / DISEÑADORA UX UI - BUSINESS DEVELOPER MANAGER

Mayo 2022 - Mayo 2024

- Mejoré varios módulos (red social, chat, etc.) para la aplicación "Zeus" utilizada por el Grupo Salinas, colaborando con equipos de desarrollo para iOS, Android y web utilizando metodología ágil. Diseñé y prototipé en Figma, incluyendo módulos para el administrador web con el fin de vender Zeus a otras empresas.
- Realicé diversos estudios de investigación utilizando la metodología de design thinking, Maze, FigJam y otras herramientas para mejorar los productos actuales y desarrollar nuevas propuestas de negocio.
- Como BDM, lideré los proyectos de aplicación "Somos grandes" e "Italika." Comprendí las necesidades de los interesados y del proyecto, planifiqué la hoja de ruta, comuniqué a mi equipo de diseño UX/UI, ideé nuevas soluciones y entregué recursos al equipo de desarrollo por sprint.

UXIFY / DISEÑADORA UX UI

Agosto 2023 - Diciembre 2023

- Propuse el diseño de la marca y el sistema de diseño para un nuevo sitio web de la empresa "Propiamente", utilizando la metodología de design thinking. Esto implicó realizar investigaciones, recopilar datos y presentar hallazgos a los interesados, prototipando en Figma.

TOTALPLAY / DISEÑADORA UX UI

Diciembre 2021 - Mayo 2022

- Diseñé y ejecuté múltiples proyectos adaptados a las necesidades tanto internas como externas de la empresa. Estos proyectos incluyeron el desarrollo de un portal de liquidaciones de proveedores, la automatización de un portal de seguros, la mejora del portal público de Totalplay y la propuesta de nuevas funcionalidades para aplicaciones alineadas con los próximos modelos de negocio. Mi enfoque abarcó investigación de UX, la Metodología de Design Thinking, arquitectura de información, así como la aplicación práctica a través de wireframing y prototipado en Adobe XD.

D3SCONOCIDOS / DISEÑADORA UX UI

Agosto 2021 - Diciembre 2022

- Analicé el sitio web anterior de la empresa, identificando múltiples desafíos de comunicación respecto a sus objetivos y las acciones necesarias para la plataforma. Posteriormente, rediseñé la interfaz del sitio web a través de una investigación exhaustiva de UX, pruebas de usabilidad, wireframing y prototipado en Figma.