



CONTACTO

 55 3566 1866

 d.gutimu@gmail.com

 linkedin.com/in/danigutimu

CURSOS

Pruebas de usabilidad:
Análisis de aprendizajes.
Platzi 2021

Investigación de usuarios:
Casos de estudio.
Platzi 2021

Curso de Figma
Platzi 2021

LOGROS

PRIMER LUGAR:
Ampro Campaña Social
"Distinto ante los ojos, iguales
de corazón".
Abril 2012

IDIOMAS



HOBBIES



Ver series coreanas



Visitar museos



Conocer lugares en familia



Leer artículos variados

DANIELA GUTIMU

DISEÑADORA UX / UI

FORMACIÓN ACADÉMICA

Licenciatura en Mercadotecnia

2011-2015

Instituto de Mercadotecnia y Publicidad



Bootcamp Intensivo

2018

Especialización UX / Laboratorio

EXPERIENCIA

RUNA - UX/UI designer 2019 - actual

Trabajo en el manejo de proyectos a corto y largo plazo para el producto principal y externo. Trabajando en un marco de trabajo scrum, teniendo comunicación estrecha con desarrolladores y otros departamentos de la empresa para mejorar las experiencias en el producto.

Técnicas utilizadas: Entrevistas con expertos, propuesta de valor, benchmark, design studio, flow chart, user flow, user persona, mockups (baja, mediana y alta), prototipado, pruebas de usabilidad, heurísticas.

Kmimos (freelance) - UX/UI designer 2018

Trabajando de la mano con el cliente se realizó la propuesta de la actualización en su sitio web para mejorar las conversiones a clientes potenciales, se renovó el flujo de contratación para que no se perdiera el usuario.

Técnicas utilizadas: Entrevistas, propuesta de valor, benchmark, mockups, user flow, prototipado, observación contextual.

Negocio de alimentos familiar - Ventas/MKT 2016-2018

Se inició en el acompañamiento a la venta del producto para después de 3 meses tomar cargo de la distribución. Tomando la iniciativa se creó una propuesta de valor para agregar un nuevo producto al catálogo ayudando al incremento de las ventas.

Técnicas utilizadas: Entrevistas, benchmark, investigación cuantitativa, investigación de campo, propuesta de valor.

HERRAMIENTAS

DISEÑO

- Sketch
- Figma
- Marvel
- Adobe

MANAGEMENT

- Miro
- Abstract
- Zeplin
- Trello
- Zero Height
- G suite
- Overflow

PROTOTIPADO

- Marvel
- Scketch
- Framer
- Zeplin

OTROS

- Programación
- Photoshop
- Illustrator

HABILIDADES BLANDAS

- Resolución de problemas
- Trabajo en equipo
- Planificación y manejo del tiempo
- Comunicación asertiva
- Autodidacta
- Resiliencia