

Olga Constanza

Product Designer

olgacconstanza.com

olgacconstanza@gmail.com

637 94 30 42

SOBRE MÍ

Llevo 15 años dedicándome al mundo del diseño de productos y servicios digitales con especial foco en todo lo relacionado con la Experiencia de usuario (UX). He trabajado, desde dentro o como colaboradora freelance, con grandes y medianas empresas y startups.

SKILLS

- Diseño de productos y servicios digitales
- UX Design + UX Writing
- Arquitectura de la información
- Diseño visual en Figma
- Metodologías ágiles
- Research con usuarios
- Trabajo con negocio y equipos técnicos
- Comunicación y liderazgo
- Resolución de problemas

Trayectoria



2013 - Diseño de productos y servicios (freelance)

Definición, diseño y acompañamiento en la creación de productos y servicios digitales.

Trabajo desde la fase de ideación pasando por la toma de requisitos, research con usuarios, analítica, prototipado, diseño visual y acompañamiento al equipo de desarrollo para su puesta en producción.

2010 - Directora UX (Toprural)

Dirección del equipo en Toprural que posteriormente pasa a formar parte de la multinacional Homeaway

2008 - UX (Toprural)

Especialista en UX

Formación y estudios

- Licenciada en Periodismo por la Universidad Complutense de Madrid
- Curso "Figma de principio a fin" de Samuel Hermoso
- Curso Google Analytics de Mide y Vencerás (2014)
- Certificación Scrum Manager (2013)
- Platzi, Cursos online de tecnología (2022):
 - Curso de comunicación online con Slack
 - Curso de Google Suite
 - Curso de cómo dar y recibir feedback
 - Curso de Fundamentos de Diseño de Interfaces UI y UX
 - Curso de Gestión de Procesos UX
 - Curso de Desarrollo de Habilidades Blandas para Equipos de Trabajo
 - Taller de Oratoria
 - Curso de Escritura online
- Curso “Técnicas de arquitectura de información” de UX Learn. Impartido por Daniel Torres Burriel (2011)
- Máster online de Documentación Digital de la IDEC- Universitat Pompeu Fabra: módulos de usabilidad y arquitectura de la información (2010)

Herramientas y técnicas de investigación

Herramientas

- Jira, Asana, Trello
- Slack, Microsoft Teams
- Confluence, Miro
- Axure, Figma, Invision
- Mailchimp
- Salesforce
- Google Analytics
- Hotjar, Loom, Useberry
- Google forms

Research

- Test de usuario presencial y en remoto
- Entrevistas y encuestas
- Test de los 5 segundos
- Árbol de contenidos
- Card sorting
- A/B testing
- Mapas de calor
- etc.

UX Writing

- Microcopy y llamadas a la acción
- Emails transaccionales
- Textos para banners
- Textos para videos promocionales y explicativos
- Redes sociales
- Blogs y newsletters

Algunos proyectos

Plazox

(oct. 2023)

OBJETIVO: MEJORA DE CONVERSIÓN

Trabajamos el diseño con el foco puesto 100% en la mejora de conversión y para incluir nuevos productos en el servicio de pagos aplazados.

- Diseño visual con Figma
- Diseño de 3 opciones para realizar test de usuarios que permitan la selección de la versión más óptima
- Uso de componentes y seguimiento de la línea visual con foco de mejoras en la usabilidad
- Trabajo de copys comprensibles para el usuario



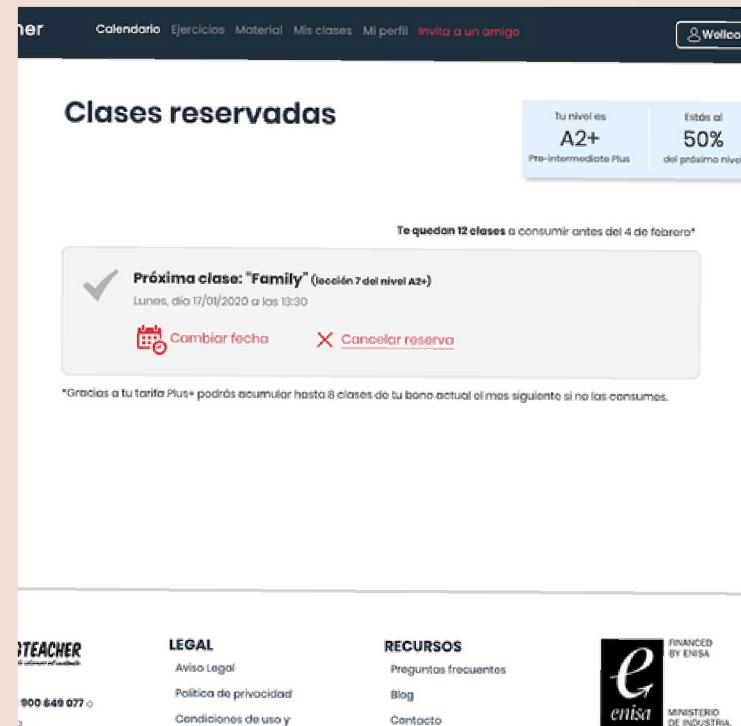
ringteacher.com

(dic. 2019 - abr. 2022)

OBJETIVO: DISEÑO DE SERVICIO

ringteacher ofrecía en 2019 clases de inglés por teléfono con profesores nativos. La llegada de la pandemia multiplica los clientes y abre canales de comunicación.

- Diseño de la intranet del estudiante y del panel de clases y objetivos para el profesor
- Mejoramos la visibilidad de la evolución del usuario para que su ciclo de vida sea superior
- Implementamos un flujo de emails transaccionales para crear engagement
- Identificamos los puntos de conversión como emails y contactos con el aula virtual, además de la interacción con el profesor
- Encuestas de satisfacción, perfil de usuario, etc.



Clases reservadas

Próxima clase: "Family" (lección 7 del nivel A2+)

Lunes, día 17/01/2020 a las 10:30

Cambiar fecha Cancelar reserva

Te quedan 12 clases a consumir antes del 4 de febrero*

*Gracias a tu tarifa Plus+ podrás acumular hasta 8 clases de tu bono actual el mes siguiente si no las consumes.

TEACHER

900 649 077

LEGAL

Aviso Legal

Política de privacidad

Condiciones de uso y

RECURSOS

Preguntas frecuentes

Blog

Contacto

FINANCED BY ENSA

ensa

MINISTERIO DE INDUSTRIA

Iberia

(2019 - 2020 / 2014 - 2016)

OBJETIVO: INTEGRAR DISEÑO EN MÉTODO SCRUM

Previo a la pandemia, Iberia se sumerge en una transformación digital donde las metodologías ágiles son el eje del trabajo de los equipos multidisciplinares.

- Scrum. Trabajamos en squads con metodología scrum donde el diseño forma parte de la célula que actúa como canal entre el negocio y el desarrollo
- La integración del diseño en los procesos de desarrollo es clave para una experiencia coherente para el cliente
- El equipo de diseño es un pull transversal que sirve de referente de experiencia de usuario

The screenshot shows the Iberia Plus website's 'Mi Tarjeta' (My Card) section. At the top, there's a navigation bar with links for 'España - ES', 'Empresas', 'Ayuda', 'Tienes dudas?', and 'Hola Manolo Manolez - 0 Avios'. The main content area has a sidebar with links like 'Viaja', 'Tus vuelos', 'Antes de viajar', 'Experiencia Iberia', and 'Iberia Plus'. The main content area is titled 'Tu tarjeta Iberia Plus - Iberia' and contains text about saving the card to a mobile device and printing it. It also includes a note about identifying the card holder when using associated airline services. Below this, there's a section for the cardholder's details, showing a red Iberia Plus card with the following information:

- Nombre: Manolo Manolez Manolez
- Número de tarjeta: IB 88476700
- Nivel de tarjeta: CLASICA
- Fecha de alta: 08/10/2018

At the bottom, there are three buttons: 'App' (with a note to download the app and save the card to the phone), 'Passbook' (with a note to download the card to the Passbook), and 'Imprimir' (with a note to use the card as a temporary reference until a new one is delivered to the address).

BBVA

(dic. 2018 - abril 2019)

OBJETIVO: MEJORAR LA EXPERIENCIA DE EMPLEADO

El banco, en constante evolución, plantea desde el departamento de Talento y Cultura una investigación para mejorar los mensajes y los procesos de transformación para los empleados.

- Investigación cualitativa. Llevamos a cabo entrevistas, focus group y dinámicas con empleados.
- Investigación cuantitativa. Trabajamos con datos de empleados: perfil, movilidad, consumo de herramientas...
- Dimensión internacional. Buscamos mensajes válidos para los empleados en sedes de distintos países y culturas.
- Actuamos como canal entre el negocio y el desarrollo.



Comercia Global Payments

(feb. 2018 - jun. 2018)

OBJETIVO: DISEÑO DE APLICACIÓN PARA RESTAURACIÓN

Creamos una aplicación tablet que sirva a los comercios como solución integral en función de su sector. Recoger comandas, organización del trabajo y empleados, control de la contabilidad...

- Defino distintas experiencias en función del sector del comercio.
- Diseño en función del dispositivo y de posibles handicap como la posible falta de conexión a Internet.
- Integración con plataformas de pago online y offline



Sondea

(may. 2018 - jun. 2018)

OBJETIVO: APP DE INVESTIGACIÓN DE MERCADOS

Creamos de cero una app para la medición del impacto publicitario en los usuarios a través de encuestas, seguimiento del uso de navegadores o grabación de sonido ambiente.

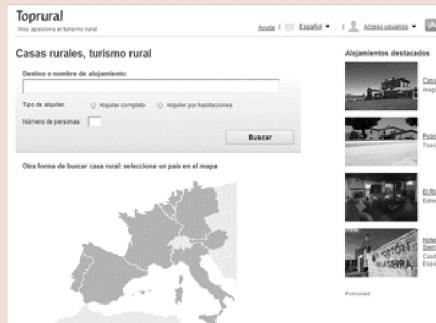
- Pongo el foco del diseño en la instalación de la app ya que implica que el usuario conceda bastantes permisos en su móvil y es el flujo con mayor abandono
- Instalar y olvidar. La conversión reside en el éxito de la instalación de la app puesto que después la aplicación funciona en segundo plano
- Simplifico las instrucciones usando copy sencillos, vídeos explicativos y mensajes tranquilizadores y motivadores.



Otros proyectos



Club Dia



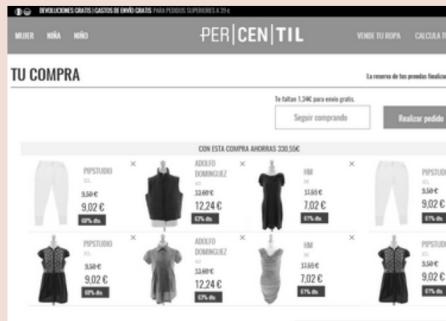
Toprural



The Style Outlets



reclamador



Percentil



Abanca



Endesa



City Winery