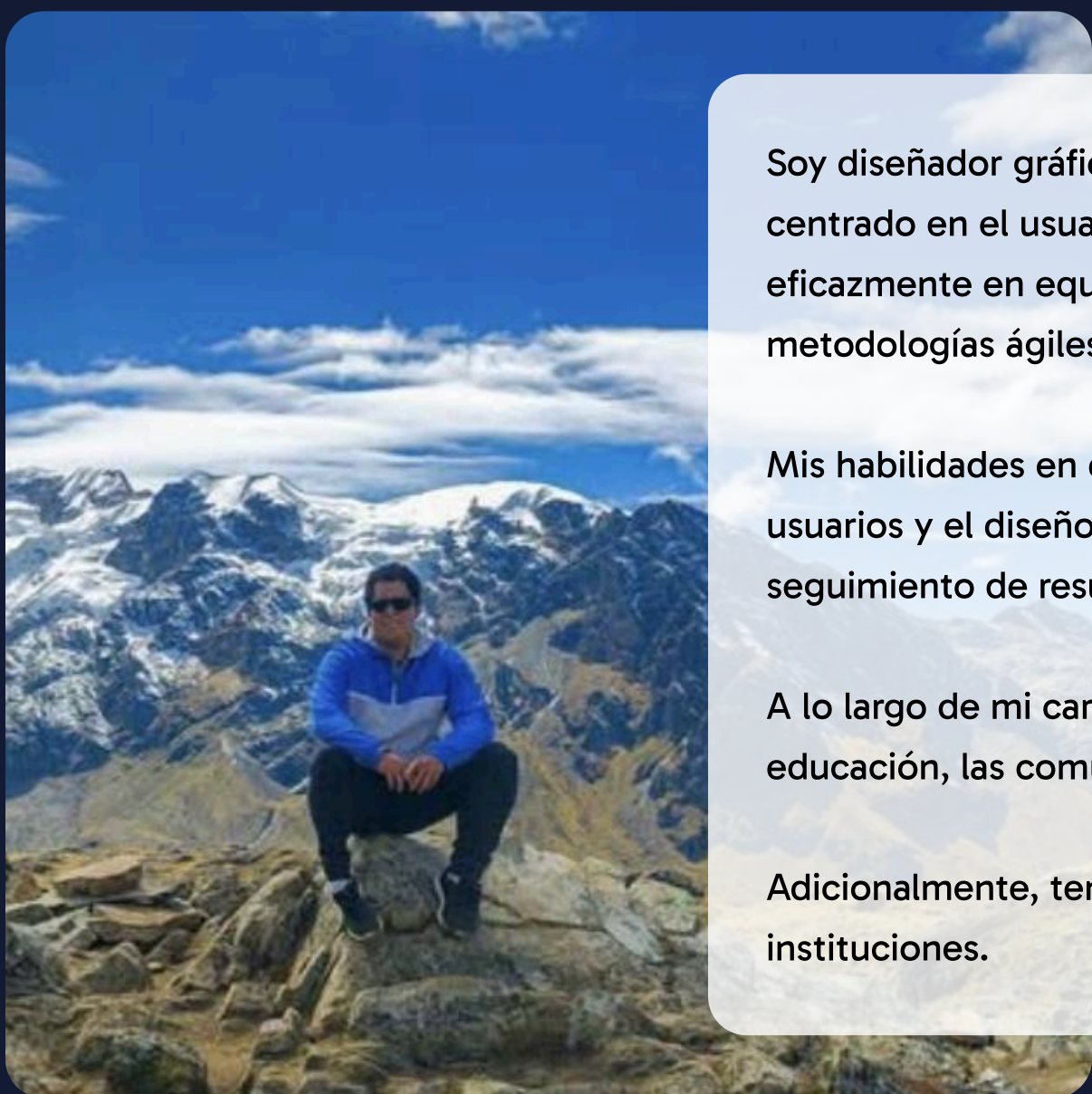




Ernesto Tarrillo Pérez

Lead UX Strategy & Product Designer



Soy diseñador gráfico de profesión, con más de 10 años de experiencia en proyectos de experiencia de usuario centrado en el usuario, combinando mi pasión por las nuevas tecnologías y la innovación. He trabajado eficazmente en equipos multidisciplinarios, aplicando procesos estructurados y gestión de proyectos utilizando metodologías ágiles.

Mis habilidades en desarrollo Front-End enriquecen mi enfoque, permitiéndome abarcar desde la investigación de usuarios y el diseño de prototipos hasta la entrega de elementos visuales, el desarrollo de soluciones y el seguimiento de resultados alineados con los objetivos de negocio.

A lo largo de mi carrera, he diseñado e implementado soluciones para diversos sectores, entre ellos la banca, la educación, las comunicaciones, la salud, los seguros y el transporte.

Adicionalmente, tengo un fuerte compromiso con la docencia, habiendo impartido docencia en diversas instituciones.

Mi experiencia en	Habilidades	Educación
Product Design UX Design UI Design UX Research Service Design Customer experience	Figma Sketch Miro Notion Adobe PSD & AI HTML5 & CSS3	CIBERTEC // Diseñador gráfico UTEC // Gestión de proyectos de Lean Ux & Service Design UPC // Gestión de la experiencia al consumidor CENTRUM // Especialización en Design Thinking New Horizons // Scrum Master Área51 Training Center // FrontEnd (HTML5, CSS3 & JS) Colectivo 23 // Digital Product Design Repensar Educativo // Programa especializado DesignOps
Claro está, he complementado cada rol de mi trabajo fue realizado siguiendo metodologías ágiles.	También sé de desarrollo y tengo capacidad para trabajar en Drupal, Moodle, Github, entre otros.	También tengo estudios en Marketing Digital, Growth Hacking, Storytelling, entre otros.

Trabajo

Siempre con metodología

Me enfoco en ofrecer soluciones personalizadas que superen expectativas, trabajando de cerca con el negocio y poniendo como foco principal el diseño centrado en el usuario.

Todo esto alineado a una visión estratégica y adaptación con equipos multidisciplinarios, mi trabajo es transversal, desde la concepción del producto hasta la puesta en producción.

Step 1



Definir el problema

Comienzo con una etapa de discovery para entender las necesidades del cliente.

Luego, defino el concepto que guiará toda la creación, alineando cada detalle con la visión de la marca.

Step 2



Investigar y plantear la propuesta

Inicio con la incepción de la idea, continúa con el planeamiento de la estrategia, todo esto validado por negocio, stakeholders y usuarios directos.

Se realiza las primeras versiones para validar con negocio y usuarios.

Step 3



Diseñar en alta de la solución

Empiezo con el refinamiento de los detalles para asegurar la calidad y la eficacia del diseño de nuestra solución

El diseño final debe alinearse a los objetivos establecidos con negocio, sin perder la estrategia y el valor de la marca.

Step 4



Desplegar la solución

Trabajo en sprints con iteraciones continuas con las diversas áreas involucradas, realizando retrospectivas para evaluar y mejorar en cada ciclo ongoing.

En el despliegue de cara a experiencia es importante medir la performance de la solución.

¡Descubre que tu idea se puede hacer realidad!

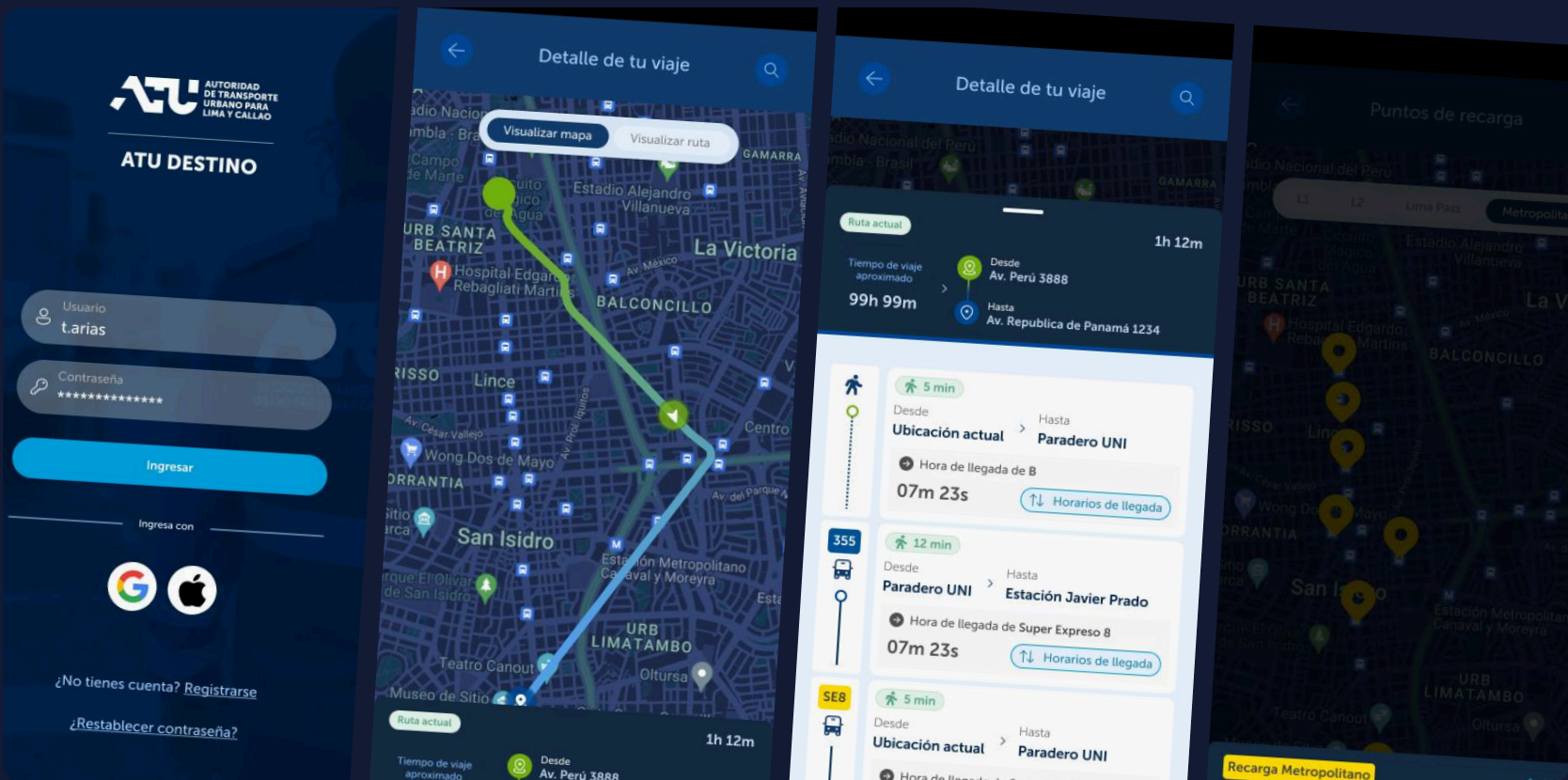
Con años de experiencia y una trayectoria de éxito, trabajé en proyectos importantes con clientes de todos los tamaños, desde startups hasta grandes corporaciones. Hemos impulsado proyectos exitosos en sectores clave como bancarios, transporte, educativos, seguros, entre otros, y sigo a la vanguardia de las últimas tendencias tecnológicas para ofrecer soluciones innovadoras que transforman negocios.



Portal USIL

USIL – Product Designer

- INTRODUCCIÓN:** El portal de USIL tenía mucho tiempo sin actualizarse y homologar sus landing pages.
- PROBLEMA:** Mucho desorden y áreas que hacían sus propias landings con diseños propios. No existía una línea gráfica unificada y las URL's no eran amigables.
- SOLUCIÓN:** Investigación con usuarios de diferentes perfiles: entre estudiantes, padres, profesores y personal administrativo que nos ayudaron con sus insights a tener claro lo que se requería.
- CONCLUSIÓN:** Una web moderna y actualizada, que cumpliera con normativas de usabilidad. Clara y concisa donde se priorizó la línea gráfica y la manera de como mostrar USIL al mundo.



ATU Destino APP

ATU – Product Designer

- INTRODUCCIÓN:** ATU cuenta con servicios de transporte y actualmente no existe manera de saber llegadas, paradas ni información relevante que ayude al usuario a transportarse.
- PROBLEMA:** Los servicios de transporte: Metropolitano, Corredores, Línea del tren, no cuentan con un sistema de avisos y viajes para el usuario. Asimismo, se requiere saber, rutas, precios, paraderos, etc.
- SOLUCIÓN:** Un app que brinde información en tiempo real de todos los servicios con los que cuenta ATU. Donde exista notificaciones y personalización de rutas y servicios.
- CONCLUSIÓN:** Una web moderna y actualizada, que cumpliera con normativas de usabilidad. Clara y concisa donde se priorizó la línea gráfica y la manera de como mostrar USIL al mundo.

Otros proyectos

Asimismo, trabajé en varios proyectos gestionados dentro de las consultoras con perfiles como UX, UI, Research o Product Design. Podemos conversar para contar como fue la experiencia con estos productos.

BCP // BBVA // UTEC // REPSOL // LATAM AIRLINES // LA POSITIVA // CLÍNICA ALEMANA // INTERBANK // ATU // SUTRAN

Portal USIL

Product Designer

Rediseñar estratégicamente la experiencia digital del portal público de USIL.

Mediante una comunicación coherente, cercana, centrada en las personas, aplicando el principio de mobile first. Además de un diseño minimalista e impactante, que nos ayudará a reforzar el relacionamiento e interacción con nuestros usuarios.

Rol



Product Designer

Mi Rol fue de Product Designer, me encargué de gestionar la comunicación entre negocio, desarrollo y equipo de diseño.

Asimismo, pude colaborar en la parte de investigación, diseño y prototipado.

Desafío



Rediseño de portal USIL

Existía una necesidad de organizar la información y el contenido, además de mejorar la parte gráfica de USIL.

Darle una nueva imagen, moderna y orientada al alumnado e interesados en general.

Objetivos



Aumento de leads y posicionamiento

Subir la tasa de leads, resaltar los beneficios de la universidad, mostrar las carreras, pilares y programas de manera más dinámica.

Refrescar USIL a una web moderna, rápida e intuitiva.

► Actividades del equipo de diseño

Metodología, planificación y entregables

Planificamos en la duración del proyecto versus el alcance del proyecto para determinar la cantidad de personal que necesitaríamos. Posterior a ello, determinamos la cantidad de esfuerzo y entregables que se harán a lo largo de ese tiempo.

Asimismo, se asignó a cada rol tareas correspondientes a su área alineados a cada proceso del trabajo

Entendemos		Definimos		Cocreamos			
Descubrir	Investigar	Planificar	Definir	Diseñar	Validar	Entregar	
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8

Entregables por semana

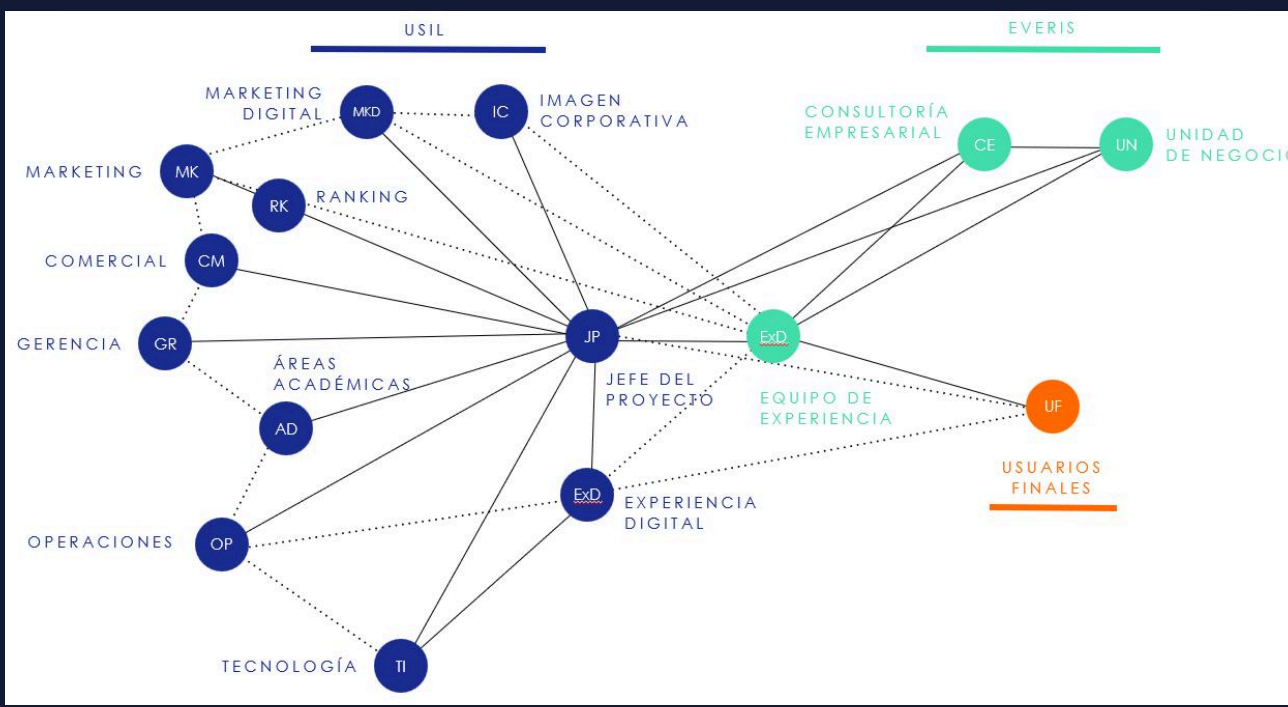
Semana 1 • Canvas de sesión de trabajo del context mapping. • Plantillas de información de arquetipos	Semana 2 • Informe de hallazgos e insights con el volcado de la información obtenida	Semana 3 • Journey TOBE • Flujo de interacción • Moodboard y comparativo UX Benchmarking	Semana 4 • Wireframes en baja fidelidad	Semana 5 • Pantallas tipo en alta fidelidad desktop y mobile	Semana 6 • Informe de hallazgos e insights	Semana 7 • Pantallas de todos los flujos • Prototipado navegable	Semana 8 • UI KIT de componentes de interacción • Presentación final del proyecto
--	---	---	--	---	---	---	--

► Proceso de trabajo

Entregables

Los entregables fueron semanales. Estos están sujetos a la planificación de actividades y colaboración de negocio para facilitar perfiles de usuario alineados al contexto.

Semana 1



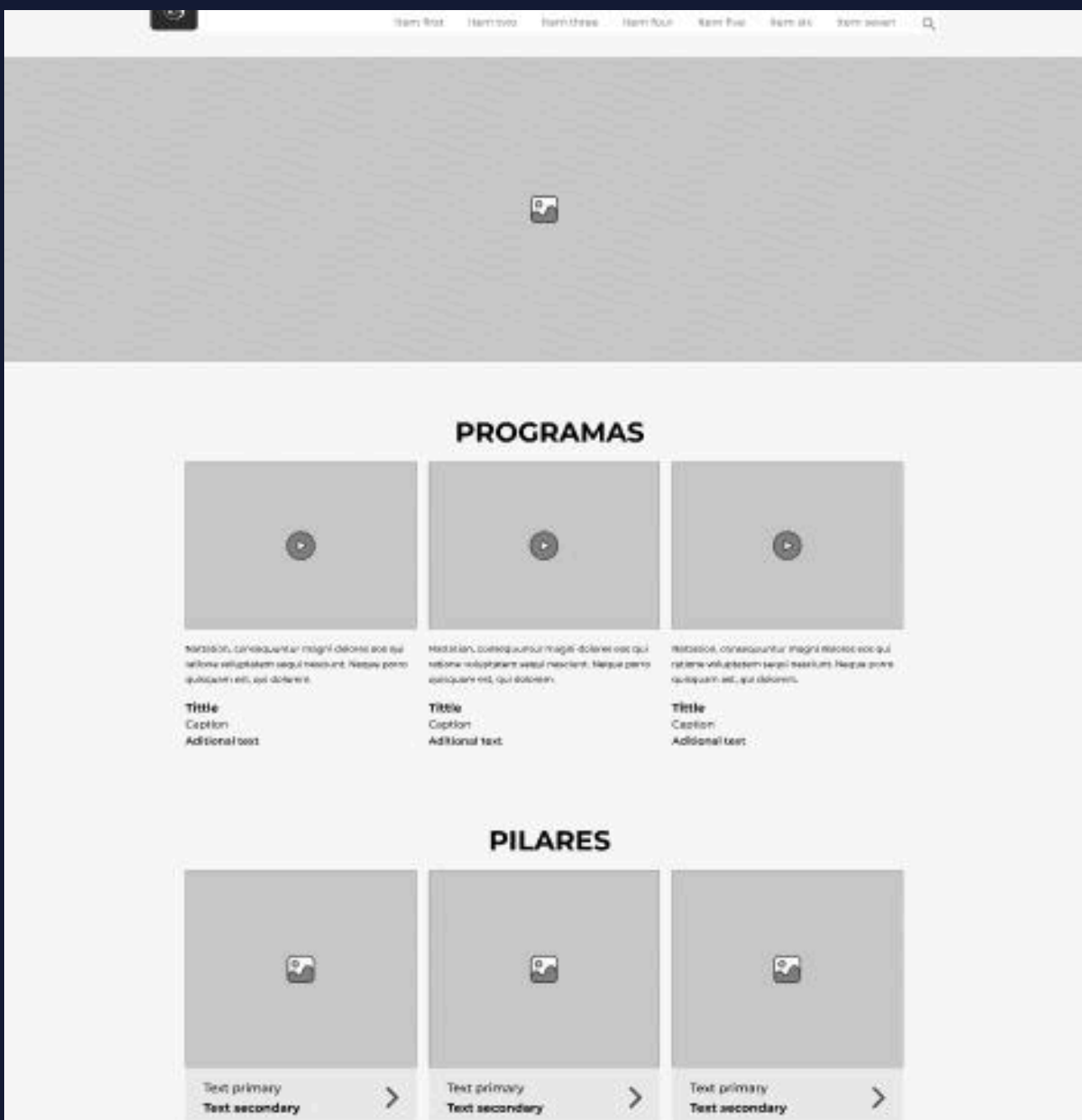
Análisis de negocio donde se mapea todas las áreas involucradas en el cual debemos apoyarnos para conseguir información y validaciones lo más pronto posible.

Semana 2 Semana 3



Se identifica los perfiles de usuario al cual queremos mejorar su flujo de experiencia en el portal. Asimismo, identificar los momentos claves y puntos de contacto para la mejora de los mismos.

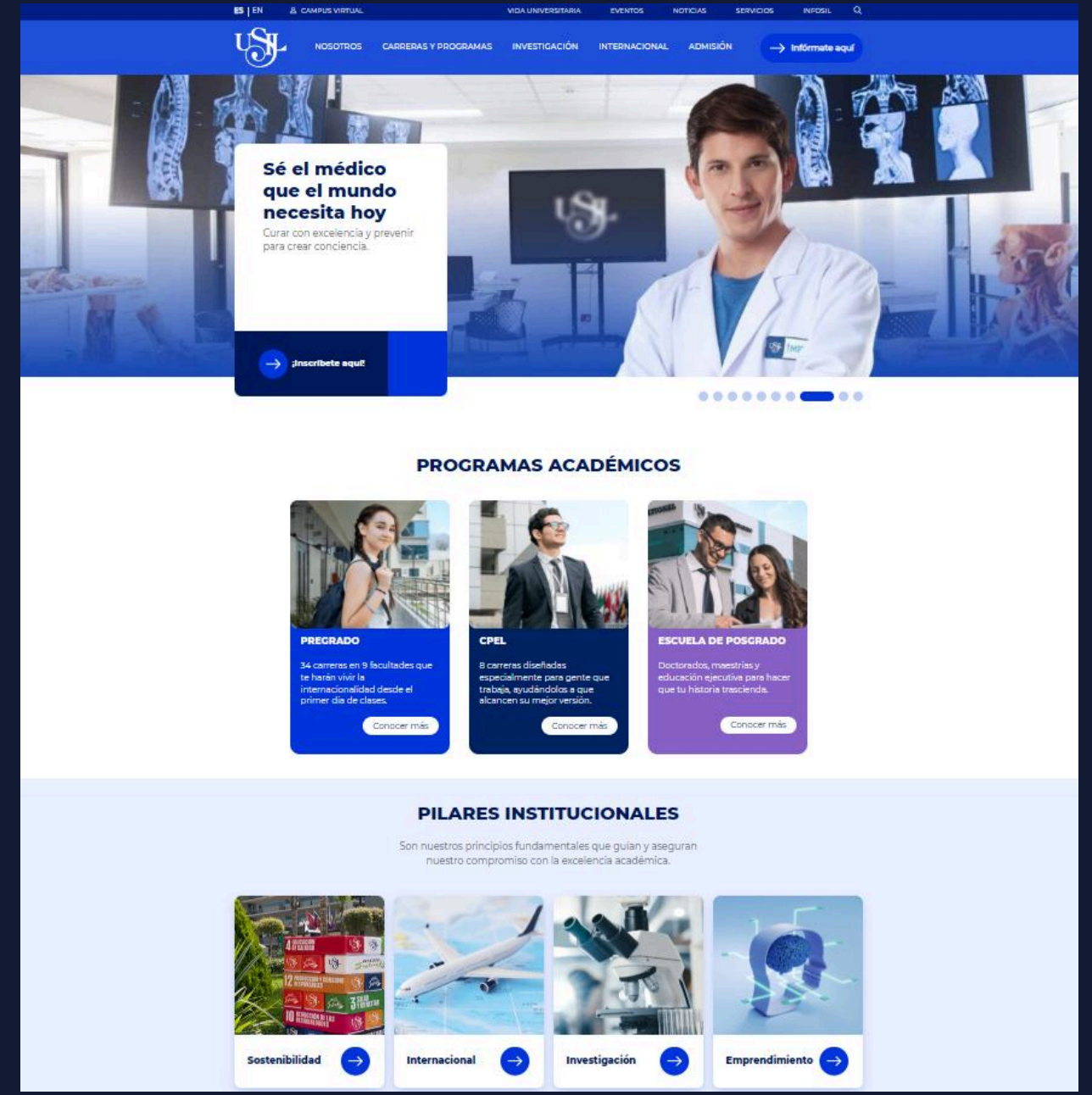
Semana 4



Se empezó con la parte de los wireframes y prototipado en baja fidelidad, estos con el fin de organizar mejor la arquitectura de toda la información planteada, para medir el nivel de comprensión del usuario.

Todo esto basados en las entrevistas e insights que obtuvimos a lo largo de la investigación.

Semana 5 Semana 6 Semana 7 Semana 8



Con toda la información ya validada, se empezó a diseñar todos los componentes utilizando el concepto de Atomic Design, esto con el fin de acelerar la construcción de todas las pantallas que se mapearon para dejar todo el contenido estructurado.

► Pasos finales

Impacto y aprendizajes

Se realiza la documentación a nivel diseño y experiencia y una presentación final donde se expone todo el recorrido para llegar al resultado final de la solución.

Impacto



Alcance en posibles usuarios de pregrado, postgrado y educación ejecutiva

Se elevó el % de visitas y consultas, de los perfiles mapeados anteriormente, estos manifiestan que la organización del portal es más ordenada, clara y con una imagen fresca.

Aprendizajes



Coordinación con equipos de trabajo de diversas áreas

USIL al tener muchas áreas involucradas a la hora de participar es difícil gestionar y tomar decisiones, por ende, la manera de atacar esta problemática fue involucrando más en las decisiones y validaciones, --sustentadas claro está-- para su posterior evaluación y priorización.

App ATU

Product Designer

Encargado de realizar el diseño y la investigación para el aplicativo de ATU, de nombre ATU DESTINO.

Se realizó un diseño estratégico donde se invita a la participación de todos los usuarios que están usando los servicios de ATU, tales como: Metropolitano, Línea 1, Corredores, entre otros.

Rol

Product Designer

El rol de Product Designer, que me encargaron liderar con negocio y desarrollo. Se solicitó la investigación para realizar una mejora en coordinación con equipo de desarrollo.

Me encargué del research, UX, UI.

Desafío

Rediseñar y potenciar el app ATU Destino

Rediseñar e implementar features y componentes que ayuden al usuario a manejar mejor el app. Se quiere utilizar este app para la mejora del uso de los servicios de ATU.

Objetivos

Mayor cantidad de descargas y uso continuo del aplicativo

Incrementar la tasa de usuarios, que se tenga un uso frecuente del app. Se establece que el app deba conocerse y descargarse para su uso.

Aplicar conocimiento de experiencia para el diseño y facilidad de uso.

► Actividades programadas

Metodología, planificación y entregables

La duración del proyecto era de 1 año, sin embargo, se estancó en la etapa de Diseño por temas de presupuesto y cambios en jefatura.

Sin embargo, se terminó toda la etapa de research y diseño que fueron entregados para pasar al equipo de desarrollo. Cabe resaltar, que las primeras etapas el área de negocio y desarrollo fue clave para aterrizar las propuestas y que los alcances no estén fuera de tiempo, esfuerzo ni presupuesto.

Entendemos		Definimos		Cocreamos		
Descubrir	Investigar	Planificar	Definir	Diseñar	Validar	Entregar
M1		M2		M3	M4	

Entregables por semana

Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4
- Sesiones de investigación y análisis de datos con el app actual. Descargas, uso, métricas, performance. - Gestión de nuevos componentes que agreguen valor al aplicativo. - Verificar con equipo que la propuesta esté dentro alcance considerando factor capacidad, tiempo y esfuerzo	- Informe de hallazgos e insights con el volcado de la información obtenida con negocio y usuarios. - Tra propuesta en baja fidelidad para testing con usuarios. - Prototipado de propuesta en baja fidelidad. - Iteración de propuestas según el avance de user tests.	2da propuesta en baja fidelidad para testing con usuarios finales. 2do Prototipado - Análisis de propuestas y observaciones de usuarios con negocio y desarrollo. - Documentación de procesos y avances de la solución.	- Diseño en alta - Creación de componentes reutilizables para mantener orden y una sola línea gráfica. - Prototipado de aplicativo para user test final con diseño en alta. - Entrega a negocio y equipo de desarrollo.

► Proceso de trabajo

Entregables

Los entregables fueron mensuales. Estos están sujetos a la planificación de actividades y colaboración de negocio y desarrollo para alinearse en tiempos y alcances.

Mes 1

Análisis de pantallas y aplicativos que estaban esparcidos en varias URL's y aplicativos, se consolidó la información y necesidades, así como los nuevos features y interacciones que encontramos en las entrevistas, estás agregan valor a los usuarios.

Mes 2

Las entrevistas con los diseños en baja fidelidad donde se mostró el prototipado y se obtuvo observaciones y mejoras de nuestra primera solución.

Esto sirvió de mucho ya que se pudo identificar varios puntos de dolor que fueron subsanados en la versión final.

Mes 3

Se mapearon los principales flujos, estos se pasaron a una estructura en baja para los user test con usuarios.

Estos diseños en baja donde se priorizó, la estructura de la información, el lenguaje utilizado, los componentes, entre otros.

Mes 4

Se realizó el diseño en alta verificando todos los casos de uso para que pueda ser construido por desarrollo.

Esto previamente validado con usuarios y también equipo de negocio.

► Pasos finales

Impacto y aprendizajes

Se realiza la documentación a nivel diseño y experiencia y una presentación final donde se expone todo el recorrido para llegar al resultado final de la solución.

Impacto

Actualización a nivel de diseño y experiencia agregando valor al usuario para su uso diario en transportes gestionados por ATU

Negocio y Gerencias estuvieron conformes con toda la presentación y cambios, se espera la implementación a nivel desarrollo y empezar a medir los porcentajes de satisfacción comparados con el anterior diseño.

Aprendizajes

Trabajar para el estado es complejo a nivel burocracia y alcance.

Empujar el proyecto en una institución tan burocrática como el estado es algo complejo, sin embargo, teniendo las herramientas adecuadas se puede implementar el UX/UI como parte estratégica y de valor.