

# Ana Miranda Toledo

INGENIERA INFORMÁTICA &  
DISEÑADORA UX/UI



## OBJETIVO PROFESIONAL

Formar parte de una empresa en la que pueda aplicar y ampliar las habilidades y conocimientos adquiridos durante mi formación. Que me brinde la oportunidad para desarrollarme tanto profesional como personalmente.

Nutrirme de los profesionales de la empresa para mejorar la calidad del trabajo y del equipo. Con vocación por lograr que la empresa crezca gracias a mi aportación.

## DATOS DE CONTACTO

✉ [anamiranda1997@gmail.com](mailto:anamiranda1997@gmail.com)

☎ +34 682 45 19 32

🌐 <https://anamirandatoledo.es>

## IDIOMAS

**Español:** nativo

**Inglés:** Nivel intermedio, First Certificate in English (University of Cambridge)

**Euskera:** Nivel básico, B1

## SOFTWARE



Whimsical

## EXPERIENCIA

- **Diseñadora UX/UI/ Diseñadora Gráfica / Programadora**

*OREKA IT, Oct 2020 - Mar 2021, Vitoria-Gasteiz*

Creación de diferentes webs corporativas mediante Wordpress, HTML y CSS.

Creación de prototipos interactivos para una app de control horario en versión desktop y móvil, adaptando el diseño a la imagen corporativa de cada empresa solicitante.

Traducción y re-maquetación de diapositivas para las presentaciones de otros equipos de trabajo de la empresa.

- **Diseñadora Web**

*Perianes y Calleja, Ene 2021 - Feb 2021, Vitoria-Gasteiz*

Creación en Wordpress de la web corporativa de la empresa.

## EDUCACIÓN

- **Bachillerato**

*Colegio San Viator, Sep 2013 - May 2015, Vitoria-Gasteiz*

- **Grado en Ingeniería Informática de Gestión y Sistemas de Información**

*UPV/EHU, Sep 2015 - Jul 2021, Bilbao*

- **Máster en Diseño UX/UI**

*Escuela Trazos, Mar 2022 - Ago 2022, Madrid*

## PROYECTOS

- **Trabajo de Fin de Grado - JoinMe!**

*UPV/EHU, Jul 2020, Bilbao*

Centrado el Diseño UX/UI con el objetivo de crear un prototipo de app móvil totalmente interactivo a partir de una idea propia.

- **Proyecto Final Máster UX - Linking Tastes**

*Escuela Trazos, May 2022, Madrid*

Investigación, análisis y desarrollo de un prototipo de aplicación móvil desde el punto de vista del diseño UX, que ofrece recomendaciones de series y películas en streaming en base a los gustos de un grupo de usuarios.

- **Proyecto Final Máster UI - Rediseño Wegow**

*Escuela Trazos, Ago 2022, Madrid*

Investigación, análisis y desarrollo de un prototipo de aplicación móvil desde el punto de vista del diseño UI, con el fin de rediseñar la app de la empresa Wegow, la cuál se dedica al marketplace social de la música en vivo.

## CURSOS Y CERTIFICADOS

- **Bootcamp 2022 diseño UX /UI: aprende Design Thinking y Figma**

*Udemy - oct 2022*

- **Curso Diseño de Interfaz con Figma**

*Udemy - sep 2022*

- **Curso Adobe XD CC - Máster: Diseño profesional de prototipos**

*Udemy - sep 2019*

- **Curso Diseño UX de productos digitales**

*Udemy - sep 2019*

- **Curso UX Design: Conceptos básicos para principiantes**

*Udemy - jul 2019.*

- **Curso UX/UI Design: Fundamentos en Experiencia de usuario**

*Udemy - jun 2019.*