

[www.linkedin.com/in/zitareyes](http://www.linkedin.com/in/zitareyes)



[www.instagram.com/zeta.i.te.a](http://www.instagram.com/zeta.i.te.a)



[zita.v.reyes@gmail.com](mailto:zita.v.reyes@gmail.com)



55 - 6465 - 7682



## Educación

### Licenciatura en Diseño (Gráfico, textil e industrial)

Escuela de diseño del INBA  
2011 - 2015

## Habilidades

### Diseño

Human Centered Design  
Design Research  
Diseño de servicios  
Diseño de experiencia  
Diseño estratégico

### Observar y documentar

Etnografía  
Guías de entrevistas  
Focus Groups  
Entrevistas  
Test de usabilidad

### Análisis y síntesis

Personas  
Journey maps  
Blueprint  
Desarrollo de insights  
Reportes de investigación  
Wireframing

### Ideación y prototipado

Brainstorming  
Brainwriting  
Prototipado de baja y media complejidad

### Habilidades técnicas

Photoshop  
Illustrator  
InDesign

# Zita Reyes

## Human-Centered Designer

## Experiencia de trabajo

### ■ Consultora externa

**Intélite** - Marzo 2018 - Actualidad

Colaboración con investigación y definición de problemáticas, usuarios y contenido de plataformas digitales de uso y aprovechamiento de bases de datos.

### ■ Consultora

**INSITUM** - June 2017 - Febrero 2018

Colaboré en diversos proyectos bajo el enfoque de diseño centrado en el humano realizando investigación (de campo, digital, secundaria, etc), observación, análisis, realización de plataformas de innovación, tendencias, sesiones de ideación (con consumidor y de manera interna), estrategias de posicionamiento, evaluación, refinamiento y test de usabilidad de productos, servicios y experiencias para empresas como Diageo, Pepsico, Gentera, Amazon y AT&T.

Entre mis principales logros están el Branding de producto para llegar a un nuevo nicho de mercado con Buchanan's Select, producto exclusivo para México; diseño de producto de 15 propuestas para la categoría de productos chips basados en tres plataformas de innovación para ampliar el actual catálogo de la marca así como reforzar el engagement con su consumidor; y diseño de servicio para AT&T mediante el análisis de su situación actual y la propuesta general de acciones para su posicionamiento.

### ■ Design Research for digital interactions

**Virtualware** - Junio 2016 - Junio 2017

Participé con investigación y orientación para proyectos digitales de interfaz para móviles, Web, Realidad Virtual y Realidad Aumentada mediante el enfoque de diseño centrado en el humano para ofrecer soluciones con valor significativo y funcional a través de la observación del contexto de las personas (físico, social, cultural, tecnológico, de mercado) para resolver sus necesidades a partir de metodologías y modelos como Creative Problem Solving, Design Thinking y UX.

### ■ Becaría

**Centro de tecnología e innovación (CTIN)** - Marzo 2016 - Agosto 2016

Colaboré en la orientación de proyectos con base en la inmersión del contexto del usuario y apoyando con diseño gráfico a los distintos proyectos del centro de tecnología.

Durante mi estancia participé en el evento anual de inclusión digital "aldea digital" el cual busca intercambiar conocimientos y realizar actividades relacionadas con la tecnología digital, con la ponencia "La tecnología y el diseño al servicio del usuario", con el propósito de desvanecer la estigmatización de los avances tecnológicos como amenaza al contexto social y cultural de las personas.

## Proyectos y conferencias

### ■ Beyond the Surface

WIP (Sólo monitores de 1080p): [www.cemati.mx](http://www.cemati.mx)

Plataforma de divulgación de teoría y práctica del diseño en la época actual, la cual se basa en un cambio de paradigma en el que nos dirigimos a un modo de pensamiento sistémico más que mecanicista.

### ■ Conferencias

#### 1. Aldea Digital - 2016:

- La tecnología y el diseño al servicio del usuario

#### 2. Serie de conferencias para Virtualware - 2017:

Con el propósito de impulsar la filosofía del diseño centrado en las personas exponiendo procesos, métodos y herramientas, percepciones y casos de éxito.

- Design Thinking for Business Innovation
- Design Thinking for Business Innovation II: Design Process
- Prospectiva e innovación