



"Un usuario frustrado no cumple los objetivos de negocio, y un negocio insostenible no puede servir a los usuarios. El diseño centrado en el usuario no es altruismo, es estrategia de negocio inteligente. Cuando ambos están alineados, los proyectos realmente funcionan"

Educación

Máster en UX/UI

Universidad Internacional de la Rioja
2025

Licenciatura en Bellas Artes

Universidad Complutense de Madrid
2008

Experta en Tecnologías Avanzadas para Difusión del Patrimonio Cultural

Uned
2025

Marketing digital

Uned
2017

Idiomas

Inglés - C1

Erika Romera

Diseñadora de Producto Digital | UX/UI

📞 616708370 ✉ erikaromeragarcia@gmail.com 🌐 www.erikaromera.com

Proyectos destacados

ArtVault - Un SaaS para la gestión profesional de obras de arte

Product Designer & No-Code Developer | 2024-2025

- **Desafío:** Permitir a artistas gestionar su obra profesionalmente, desde catalogación en estudio hasta presentación a galerías y venta, unificando procesos dispersos.
- **Metodología:** Investigación con 10 artistas mediante entrevistas y shadowing. Análisis competitivo de 5 herramientas. Diseño de arquitectura flexible para múltiples disciplinas. Prototipado iterativo en Lovable.
- **Herramientas:** Figma, entrevistas cualitativas, testing de usabilidad, Lovable para desarrollo no-code.
- **Resultado:** Plataforma funcional que reduce tiempo de catalogación en 40%, con 95% de satisfacción. Sistema que soporta múltiples medios artísticos.

ViveAlcorcón - Una aplicación para la gestión municipal

Product Designer & UX/UI (Proyecto de Máster) | 2024-2025

- **Desafío:** Unificar 15+ servicios municipales dispersos en una única experiencia digital accesible para todos los ciudadanos, desde nativos digitales hasta personas mayores con baja alfabetización digital.
- **Metodología:** Investigación exhaustiva con usuarios y Ayuntamiento, diseño de arquitectura de información, sistema de diseño completo, prototipado iterativo. Design Thinking con estándares WCAG 2.1 nivel AA.
- **Herramientas:** Figma, entrevistas cualitativas, card-sorting, testing de usabilidad.
- **Resultado:** Plataforma que simplifica la interacción ciudadano-administración reduciendo carga administrativa presencial en 30%, con 85% de satisfacción en testing. Sistema coherente con Design System documentado, 50+ pantallas y prototipos funcionales.

Habilidades

Product Design & Estrategia

- Discovery y research: entrevistas, shadowing, análisis competitivo
- Definición de producto: roadmap, priorización de funcionalidades
- Arquitectura de información y diseño de flujos complejos
- Sistemas de diseño escalables para múltiples plataformas

Diseño y Prototipado

- Figma avanzado: prototipado interactivo, componentes, auto-layout
- Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator, InDesign)
- Testing de usabilidad y validación iterativa
- Accesibilidad WCAG 2.1 (niveles A y AA)

Desarrollo No-Code / IA

- Lovable, Supabase para prototipado funcional
- WebFlow, Framer para landing pages y web apps
- Prompting con OpenAI y Claude para workflows
- Colaboración técnica con equipos de desarrollo

Metodologías

- Design Thinking y metodologías ágiles
- Trabajo en equipos multidisciplinares
- Métricas de producto y análisis de datos

Experiencia profesional

RCM Software

Marzo 2025 - Junio 2025

UX/UI Designer - Rediseño BI4WEB

Colaboré en el rediseño completo de BI4WEB, una plataforma de Business Intelligence compleja, enfocándome en mejorar su usabilidad y cumplimiento de estándares de accesibilidad. Realicé auditorías exhaustivas, propuse un sistema coherente de componentes y presenté documentación detallada al equipo de desarrollo.

- Auditoría heurística y de accesibilidad identificando 25+ problemas críticos
- Rediseño de 15+ pantallas con sistema de diseño coherente y navegación optimizada
- Cumplimiento WCAG 2.1 nivel A hacia AA documentado en 40+ páginas

Museo Nacional Thyssen-Bornemisza

2018 - Presente

Marketing y Desarrollo de Negocio

Desde hace 7 años, gestiono eventos corporativos como parte del equipo del museo, abarcando desde el contacto inicial hasta el seguimiento post-evento. Desarrollo experiencias digitales en Second Canvas y trabajo con equipos interfuncionales para crear propuestas que equilibran objetivos institucionales y necesidades del cliente.

- **Diseño de experiencias end-to-end:** Gestión completa del customer journey B2B, desde prospección hasta post-evento. Creación de propuestas personalizadas aplicando diseño centrado en usuario a eventos físicos y digitales.
- **Producto digital - Second Canvas:** Gestión de experiencias virtuales interactivas. Elaboración de guiones narrativos, diseño de flujos para visitas online, optimización basada en feedback de usuarios corporativos.
- **Diseño de comunicación:** Diseño y testing de materiales comerciales. Traducción de propuesta de valor compleja para diferentes stakeholders (C-level, RRHH, agencias).
- **Gestión de operaciones:** Trabajo con diferentes equipos para garantizar la ejecución de eventos de alto valor cumpliendo los estándares del museo.

BWitty Estudio

2018 - 2023

Diseñadora Visual & Productora de Contenidos

Durante 5 años desarrollé contenidos visuales educativos aplicando principios de psicología del aprendizaje y diseño centrado en niños. Creé ilustraciones digitales, modelado 3D para videojuegos educativos y materiales comerciales, adaptando el estilo visual según la audiencia objetivo en cada proyecto.

- **Ilustración digital:** Contenidos visuales para videojuegos educativos, cuentos digitales, materiales comerciales. Adaptación de estilo según audiencia (infantil, adultos, institucional).
- **Producción 3D:** Modelado y renderizado de personajes, objetos y entornos para videojuegos. Optimización de assets para performance técnica.
- **Fotografía y branding:** Documentación profesional de eventos. Diseño de identidades visuales completas para proyectos digitales.
- **Premios:** " ¡Muchas gracias, Madrid! Diseño del Oso y el Madroño (Cadena SER, El País, Ayuntamiento Madrid)