



# ANA BURJACK

UX Designer | UI Designer | Product Designer | Interaction Designer

Diseñadora UX/UI con formación en experiencia de usuario, diseño de interfaz y metodologías ágiles (Design Thinking, Agile/Scrum). Apasionada por crear productos digitales accesibles, inclusivos y centrados en el usuario. Dedicada en hacer un buen User Research, prototipado, testing y diseño visual, uniendo estrategia, estética y usabilidad para generar experiencias digitales efectivas e intuitivas

## Email

lalaburjack@gmail.com

## Teléfono

(+34) 691136301

## Ubicación

Córdoba

## [Portfolio](#)

## [LinkedIn](#)

## Skills

Accesibilidad

WCAG

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

Design Sprints

Design Thinking

Figma

Framer

IA Tools

Metodologías Ágil

## Educación

Máster Web

Development

2025-2026

UX/UI Design

Jul-Oct 2025

Bootcamp Neoland

Grado en Bellas

Artes

2021-2026

Universidad de

Granada

## Idiomas

Portugués · Nativo

Inglés · Profesional

Español · Nativo

## Proyectos UX/UI

### Tedeache

Proyecto académico · Aplicación móvil

Rol: UX/UI Designer

Aplicación orientada a mejorar la rutina de personas con TDAH, ayudándoles a organizarse, reducir la procrastinación y gestionar distracciones digitales.

Metodología: Design Thinking (proceso iterativo)

Herramientas: Figma

Proceso UX: investigación de usuarios (encuestas, entrevistas, benchmark), definición de necesidades y propuesta de valor, ideación y priorización de funcionalidades, arquitectura de la información, wireframes y prototipos de alta fidelidad.

### Ágape

Proyecto académico · Diseño web

Rol: UX/UI Designer

Diseño de una página web para un supermercado ficticio, con funcionalidades y una interfaz innovadora y mejorada frente a la competencia, enfocada en la usabilidad y la experiencia de compra online.

Metodología: Design Thinking

Herramientas: Figma

Proceso: análisis de competencia, investigación de usuarios, arquitectura de la información, diseño de interfaz y prototipado.

### MentalizT

Aplicación orientada a apoyar a personas durante crisis de salud mental, ayudando a la relajación y a la prevención de episodios críticos.

Proyecto grupal · Aplicación móvil

Rol: UX/UI Designer · Trabajo en equipo

Metodología: Scrum

Herramientas: Figma, trabajo colaborativo en equipo

Proceso: definición de funcionalidades, diseño UX/UI y prototipado colaborativo.

## FREELANCE

### South Friends

Diseño Gráfico y Branding

Desarrollo de identidad visual, materiales gráficos y branding, optimizando la experiencia del usuario y fortaleciendo la imagen de marca.