

CONTACTO

+57 (310) 615-4250

marolinhv.ui@gmail.com

www.linkedin.com/in/marolin-holguin-
uidesign

Quindío, Colombia

EDUCACIÓN

Coderhouse

Carrera de desarrollo UX/UI

02/2024 - 01/2025

- Photoshop e Illustrator
- Diseño UX/UI
- Diseño UX/UI Avanzado
- Desarrollo web

CURSOS

Inglés

Colombo Americano 11/2024 - Presente

Prototipado

Coderhouse - 06/2024 - 08/2024

HABILIDADES

Figma · UI Design Tools · Adobe Illustrator ·
Adobe Photoshop · HTML5 y CSS3 (básico)

IDIOMAS

ESPAÑOL

Nativo ●●●●●

INGLES

Intermedio ●●●●●

MAROLIN HOLGUIN

DISEÑADOR UI | DISEÑO DE SISTEMAS VISUALES E INTERACCIÓN

RESUMEN

Diseñadora UI con experiencia en diseño UX/UI y dominio de herramientas como Figma, Adobe Illustrator y Photoshop. Experimentada en el rediseño de plataformas digitales orientadas a causas sociales y bienestar, aplicando principios de usabilidad, diseño visual e interacciones para mejorar la experiencia del usuario. Diseña interfaces digitales para web y mobile, combinando sistemas de componentes, arquitectura de información y prototipos interactivos. Se destaca por su enfoque en crear productos funcionales, limpios y visualmente consistentes, siempre buscando transformar ideas en soluciones significativas.

EXPERIENCIA

Fundación Gatitus – Proyecto de rediseño de sitio web 08/2024 - 11/2024

Diseño UX/UI Avanzado

- Realización de un análisis heurístico y pruebas de usabilidad para identificar problemas de navegación y accesibilidad en la web original.
- Rediseño de la arquitectura de información y la interfaz de usuario, implementando un sistema visual claro y accesible.
- Simplificación de los flujos de donación y adopción mediante soluciones centradas en el usuario.
- Desarrollo del sitio web desde cero utilizando HTML y CSS, aplicando principios de diseño responsivo.
- El rediseño mejoró la experiencia de navegación y alineó la plataforma con los objetivos sociales de la fundación.

Marofit – Proyecto de plataforma web 06/2024 - 08/2024

Prototipado

- Diseño de una plataforma digital enfocada en el bienestar femenino, combinando entrenamiento personalizado, e-commerce y suscripciones.
- Construcción del branding, arquitectura de información, sistema de diseño y prototipo navegable.
- Aplicación de investigación UX, pruebas de usabilidad y definición del MVP desde cero.
- Logro de una experiencia visual atractiva y estructurada, orientada a mujeres activas.

FitMentor – Proyecto de aplicación móvil 03/2024 - 06/2024

Diseño UX/UI

- Diseño de una app móvil para entrenadores personales, centrada en la planificación de rutinas, seguimiento de clientes y comunicación.
- Desarrollo del sistema visual completo con componentes reutilizables, aplicando las Human Interface Guidelines para iOS.
- Construcción de flujos de usuario, wireframes y prototipos interactivos en Figma.
- Logro de una interfaz funcional, clara y visualmente coherente, optimizando la experiencia de uso en dispositivos móviles.