



Juan José Barrera Romero

“Aportando fundamentos que trascienden al manejo del software”

Diseñador gráfico con experiencia en identidad visual, diseño editorial, fotografía, packaging, producción gráfica y gestión de proyectos. A lo largo de mi trayectoria he desarrollado un perfil multidisciplinar combinando creatividad, organización y visión estratégica. Además del diseño, he participado en la coordinación, optimización de trabajo en distintas áreas de negocio aportando una visión global orientada a la continua mejora. Me interesan especialmente los entornos donde convergen diseño, marketing, comunicación, producto y negocio.

En estos últimos años he ampliado mi especialización hacia la Experiencia de Usuario UX, incorporando metodologías de investigación centradas en las personas para comprender comportamientos, necesidades y procesos en la toma de decisiones a través de técnicas cualitativas y cuantitativas como desk research, benchmarking, entrevistas, user journey o card sorting poniendo el foco en la síntesis e interpretación de insights para la toma de decisiones de diseño.

Mis softskills como persona organizada, resolutiva y comprometida y la facilidad para adaptarme a nuevos retos y trabajar con equipos multidisciplinarios son innatas. Sigo un enfoque clave de un conocimiento sólido más un desarrollo de las habilidades, este a su vez multiplicado con la actitud.

ACCESO A LA VIVIENDA

Resumen

Investigación UX centrada en las dificultades durante el proceso de acceso a la vivienda. Se explora cómo los usuarios buscan vivienda, interpretan la información financiera y toman decisiones en un contexto marcado por la incertidumbre económica, complejidad hipotecaria y saturación de las plataformas inmobiliarias.



Proceso

Investigación documental sobre el mercado inmobiliario.
Diseño del proceso de investigación con usuarios.
Elaboración de un screener para la selección de participantes.
Realización y análisis de entrevistas.
Síntesis de resultados mediante mapas de afinidad.
Identificación de patrones, insights y gaps de conocimiento.
Definición de una persona representativa.
Construcción de un user journey y del proceso actual de la búsqueda de vivienda.
Priorización de oportunidades de diseño.
Formulación del problema.
Desarrollo de la propuesta de valor basada en los hallazgos obtenidos.

Métodos utilizados

Desk Research
 Benchmarking
 Definición de usuarios
 Proto-persona
 Screener
 Guión de entrevistas
 Entrevistas semiestructuradas
 Mapa de afinidad
 Insight de investigación
 User Persona
 User Journey
 Tabla de priorización
 Problem Statements
 Value Proposition Canvas



Resultados

La investigación mostró que el principal problema no es únicamente el precio, sino la dificultad de los usuarios para comprender su viabilidad económica real. Se identificaron tres áreas principales de oportunidad:

- Brecha en la comprensión de información financiera.
- Dificultad para relacionar ingresos, ahorro, capacidad real de compra y falta de control del esfuerzo económico.
- Saturación e ineficiencia de las plataformas inmobiliarias.

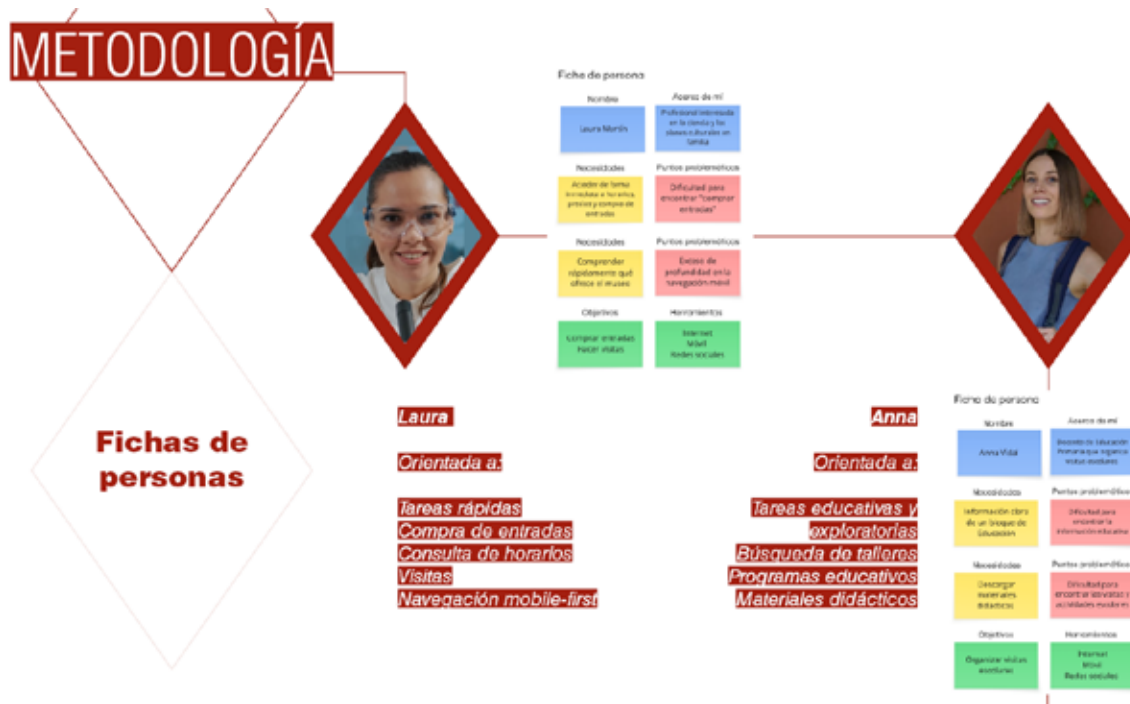
Se definió una propuesta de valor orientada a facilitar la comprensión financiera, reducir la incertidumbre durante la búsqueda y ayudar a los usuarios a tomar decisiones más informadas y fundamentadas.



REDISEÑO MUSEO EVOLUCIÓN HUMANA

Resumen

Rediseñar la arquitectura de la información del Museo de la Evolución Humana para transformar una estructura basada principalmente en la organización institucional del museo en una estructura orientada en los objetivos reales de los usuarios.



Proceso

El desarrollo de la propuesta parte de la metodología centrada en el Diseño Centrado en el Usuario DCU. Éste se ha centrado en analizar cómo los usuarios comprenden, recorren y utilizan el sistema con el fin de identificar problemas relacionados con la organización del contenido, la navegación y la localización de la información. A partir de la investigación, se ha reorganizado la estructura del sitio, se ha redefinido los recorridos principales y se ha desarrollado un prototipo interactivo mobile-first para materializar la propuesta.



Métodos utilizados

Investigación y definición
Fichas de personas
Escenarios de uso
User journey
Inventario de contenidos
Card Sorting
Insight
Arquitectura de la información
Reorganización de contenidos
Árbol de contenidos
Diagrama de flujo
Definición de recorridos principales y alternativos
Diseño y prototipado
Sketching de baja fidelidad
Wireframes
Prototipo mobile-first en Figma
Value Proposition Canvas

Diagramas de flujo



Resultados

Esta estructura centrada en el usuario ha conseguido obtener unos resultados como son una simplificación de la navegación, una reducción de la profundidad de algunos de los recorridos estudiados, la agrupación de varios de los procesos como los de visita, dando visibilidad a los contenidos educativos, generando orientación al sistema mediante conexión entre secciones, dando acceso directo a tareas frecuentes, ofreciendo navegación adaptada a distintos objetivos y modelos mentales y un diseño optimizado para dispositivos móviles.

Como resultado final se desarrolló un prototipo interactivo que integra los principales recorridos validando las decisiones tomadas durante el proceso de investigación y diseño.

INTERCULTURALIDAD

Resumen

El proyecto se centró en analizar cómo las diferencias culturales influyen en la convivencia y en la búsqueda de vivienda en ciudades, especialmente en Málaga. Un contexto marcado por la interculturalidad, el turismo y la transformación urbana.

A través de la investigación se identificó falta de información sobre las normas de convivencia, contexto social, características reales de los barrios y expectativas de los residentes, y como respuesta a esa problemática se propuso una aplicación orientada a reducir la incertidumbre de residentes locales y personas extranjeras, proporcionando información social, cultural y contextual de barrios y edificios antes de tomar decisiones relacionadas con la vivienda.



Proceso

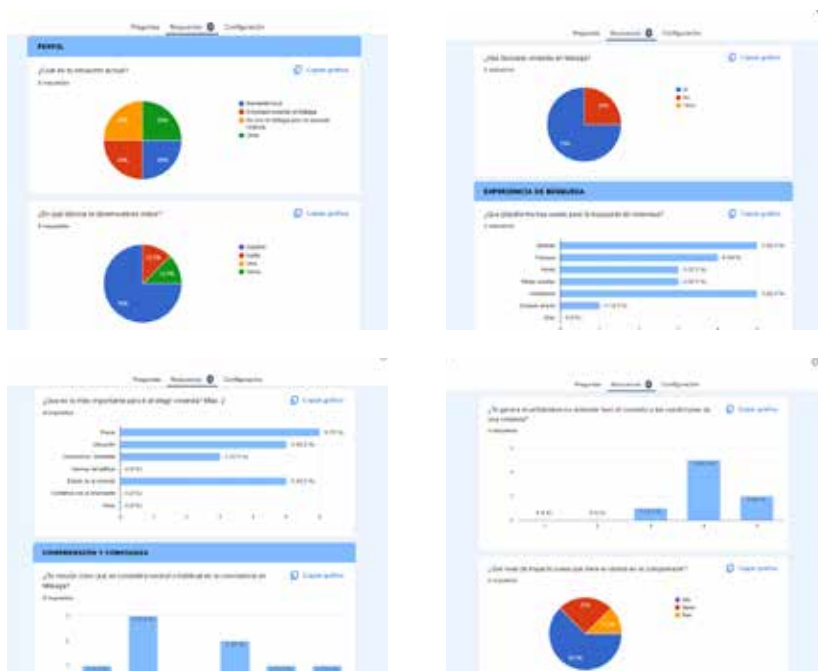
Se realizó un proceso de investigación con personas usuarias como la definición del contexto del estudio identificando Jobs, Pains y Gains. El diseño del cuestionario mixto de Google Forms, la recogida y análisis de las respuestas la identificación de patrones de comportamiento, necesidades y la obtención de insights

En la investigación sin personas usuarias se realizó un benchmarking, un análisis de estilos de interacción y una identificación de oportunidades de diseño no cubiertas por las soluciones existentes.

En tanto a la definición de la propuesta se realizó una elaboración del Value Proposition Canvas, todo ello centrada en comprensión cultural, convivencia, información contextual y reducción de incertidumbre.

Mediante el diseño especulativo se creó un prototipo basado en un espejo intercultural con el fin de una exploración de futuros plausibles y preferibles para una reflexión crítica, empatía, privacidad, manipulación y convivencia intercultural.

Se creó un storyboard y un desarrollo del sketching de baja fidelidad y a partir de los resultados de la investigación se desarrolló una propuesta en una aplicación centrada en las personas



Métodos utilizados

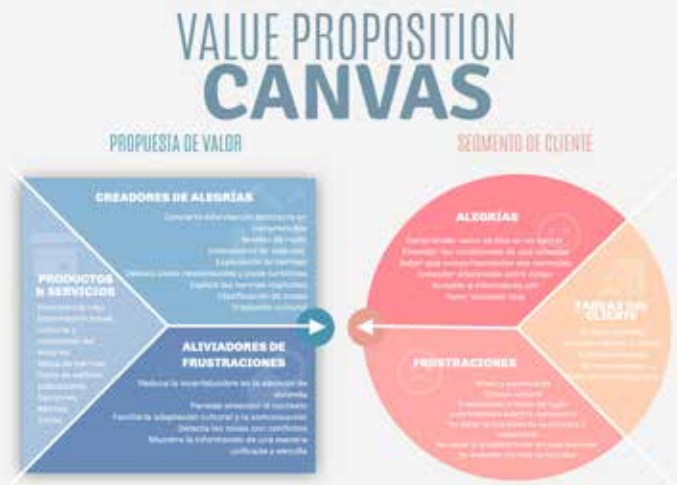
Contextualización del problema
Jobs, Pains y Gains
Cuestionario Google Forms
Análisis de resultados
Benchmarking
Tabla comparativa de plataformas
Identificación de oportunidades
Value Proposition Canvas (VPC)
Definición de propuesta de valor
Storyboard
Sketching de baja fidelidad
Prototipo conceptual Heicity
Diseño especulativo
Póster académico
Vídeo del prototipo de interacción
Reflexión crítica sobre futuros sociales y tecnológicos

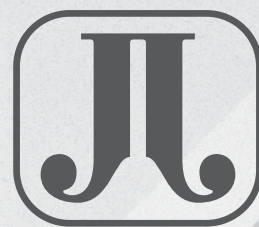


Resultados

La principal fricción que se detecta no proviene directamente de las diferencias culturales sino de la falta de información y contexto sobre la convivencia real, las normas implícitas y el entorno social, por lo que las oportunidades detectadas es la de mostrar dicha información no solo mostrar información sobre la vivienda como lo hacen las plataformas actuales sino ayudar a comprender cómo se vive realmente en un edificio o barrio antes de mudarse.

El diseño de Heicity, es un aplicación orientada a explorar barrios desde una perspectiva social y cultural, combinando información contextual con indicadores de convivencia y experiencias vecinales para facilitar la toma de decisiones. Este espera reducir la incertidumbre, mejorar la comprensión del contexto social y cultural y facilitar la ingración, además de complementar la información tradicional de las plataformas inmobiliarias contando con un diseño que reduce el uso de pantallas.





Juan José
Barrera
Romero



jbarreraro@uoc.edu



2026 - 2027



Málaga



Máster Diseño
Interacción y Experiencia
de Usuario (UX)