

# Alejandro López Besteiro

www.lopezbesteiro.es  
+34 637 223 576  
alelopbes@gmail.com  
linkedin.com/in/lopezbesteiro

## Resumen

Como diseñador, con experiencia en amplia variedad de proyectos y equipos, he desarrollado habilidades en múltiples fases del desarrollo de productos digitales. Desde etapas conceptuales, diseño, hasta validación analítica y mejora de las mismas.

## Experiencia

### Product Designer Freepik (Málaga)

Enero 2019 - Actualidad

Emplazado entre el Jefe de Producto, Project Owner, diseñadores y equipo técnico. Mis tareas se desarrollan desde fases de investigación (user test, a/b test, cuestionarios, analítica), pasando por fases de ideación (creación de prototipos y especificaciones, métricas de éxito) y culminando en fases de validación, controlando el rendimiento con vistas a futuras iteraciones.

### Web UI Developer Knockout Gaming (Málaga)

Febrero 2018 - Julio 2018

Como parte del equipo de front end mi labor se desarrolla en la organización de la arquitectura de CSS y maquetación del producto (HTML), así como servir de eslabón entre el equipo de diseño para la optimización del trabajo entre ambos departamentos.

### UX/Brand Designer Basebone (Málaga)

Junio 2013 - Febrero 2018

Encargado tanto del diseño corporativo, como del desarrollo de herramientas internas, desde su conceptualización, usabilidad y UX, diseño de interfaz hasta su implementación final. También mantengo la arquitectura de CSS y realizo la creación de guías de estilo para el posterior uso en el departamento de desarrollo.

### UX/UI Developer Yoin (Sevilla)

Enero 2013 - Diciembre 2013

Yoin pretendía ser una aplicación de micropagos a través de plataformas móviles, íntegramente construida en lenguaje web mi labor se desarrolló entre el grupo de diseño, colaborando en la creación de todo el material gráfico, y el de desarrollo, encargándome del front-end del proyecto.

### Diseñador gráfico/web i2Factory (Huelva)

Febrero 2011 - Agosto 2011

Mi trabajo como freelance para esta empresa onubense del sector tecnológico consiste en la supervisión /creación de los proyectos tanto gráficos, audiovisuales como interactivos. El último proyecto en el que he participado ha sido la creación de la aplicación móvil para las fiestas onubenses Colombinas 2011.

### Diseñador gráfico O.L.A (Sevilla)

Julio 2010 - Septiembre 2010

Prácticas en OLA (Onda Local de Andalucía) en el departamento de publicidad ejerciendo tareas de diseño, producción y elaboración de campañas.

### Diseñador gráfico Sogel Magazine (Huelva)

Junio 2010 - Julio 2010

Prácticas como diseñador y maquetador para la revista Sogel. De carácter gratuito y orientada en su totalidad al sector femenino.

## Educación

### Curso Digital Product Designer

The Hero Camp (Madrid) 2021 (73 horas)

### Master en Usabilidad y Experiencia de Usuario

Kschool (Madrid) Noviembre 2016 - Abril 2017

### Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas

Universidad Sevilla Septiembre 2016 - Junio 2011

### Técnico Superior en Imagen

Instituto Pablo Neruda (Huelva) Septiembre 2004 - Junio 2006

### Técnico Auxiliar en diseño gráfico

Curso FPO organizado por FAECA (Sevilla) 2008 (630 horas)

## Conocimientos

### Adobe Creative Suite



### A/B Testing



### Sketch



### CSS



### Figma



### HTML



### Google Analytics



### Less / Sass



### User testing



### Javascript

