

INFORMACIÓN PERSONAL

Soy mexicano, pienso diseño. Creo que el diseño puede hacer mucho para mejorar el contexto en el que nos desarrollamos y estoy convencido que para demostrarlo hay que diseñar. *Don't say, do.*

Me encanta la teoría y la investigación, observar y preguntar, colaborar con gente que sabe de otras cosas y conocer qué es lo que se ve desde diferentes puntos de vista. Me gusta aprender y compartir, es mejor ser un aprendiz a un sabelotodo.

CONTACTO y PORTAFOLIO



(044 55) 4637 1324



hola@diyei.mx



/daniel_jrz

EDUCACIÓN

- Licenciatura en Diseño en la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes (2012)
- Técnico en Mercadotecnia. Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos Luis Enrique Erro Soler (2007)

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Insitum / Visualizador / Desde Julio 2013

Soy responsable de generar las propuestas gráficas y prototipos de los entregables del proyecto. Defino modelos o recursos de visualización para comunicar los resultados de las investigaciones, pasando de información compleja a documentos claros y eficientes que pueden entenderse aún sin leer el documento completo. Mi trabajo se centra en templates de presentaciones, mapas, infografías, posters, sketches, storyboards, ilustraciones y empaques.

Argos Consultores / Diseñador - Pull / Noviembre 2012 - Junio 2013

Fui encargado de la visualización de las propuestas de proyectos para clientes potenciales. Participé con un equipo interdisciplinario, con periodistas, sociólogos, diseñadores y comunicólogos. Mi aporte principal fueron presentaciones y documentos ejecutivos (diseño editorial).

Centro de Tecnología e Innovación / Design Thinker - Pull Designer / Diciembre 2011 - Junio 2012

Participación en el desarrollo de diversos proyectos, desde su fase de conceptualización hasta el desarrollo de la interfaz de usuario, pasando por la comunicación a posibles usuarios e inversionistas a través de posters, presentaciones o documentos ejecutivos.

Revista Indie Rocks! / Auxiliar de Diseño / Agosto 2011 - Diciembre 2011

Participé en el desarrollo de conceptos para promocionales especiales, diagramación de secciones de la revista y en identidad gráfica para las bandas pertenecientes al sello discográfico de la revista. Además de apoyo general en actividades inherentes al diseño.

WORKSHOPS

Play Theory: Innovation Lab. Abril 2012

En tan sólo un fin de semana, con personas con las que nunca antes había trabajado, creamos una propuesta para mejorar la experiencia de los maestros en el Museo Universum, integrando los conocimientos de las diversas disciplinas de los miembros del equipo con una metodología de diseño centrada en el usuario y en actividades lúdicas para investigar.

Hubbers HackDay: 196925m. Febrero 2012

Durante 36 horas continuas realizamos una plataforma de diseño e investigación colaborativa que permitía compartir información documental geolocalizada, para difundir y construir sobre el proyecto 196,925 metros, para abrir nuevas oportunidades de ver, recorrer y vivir la ciudad. *Equipo ganador del 1º lugar*

Telmex Design Thinkers. Noviembre 2011

En un fin de semana se creó una propuesta para combatir la brecha digital en los emprendedores mexicanos. La propuesta incluía también un modelo de negocio para que el proyecto fuera auto financiable. Gracias a este workshop, nos invitaron a ser parte de CTIN

HERRAMIENTAS

- Papel
- Metodologías de diseño (mapas mentales, análisis de objetos, prototipos rápidos, etnografía para diseño...)
- Photoshop
- Illustrator
- InDesign
- Keynote
- PowerPoint
- Premiere
- HTML
- CSS3