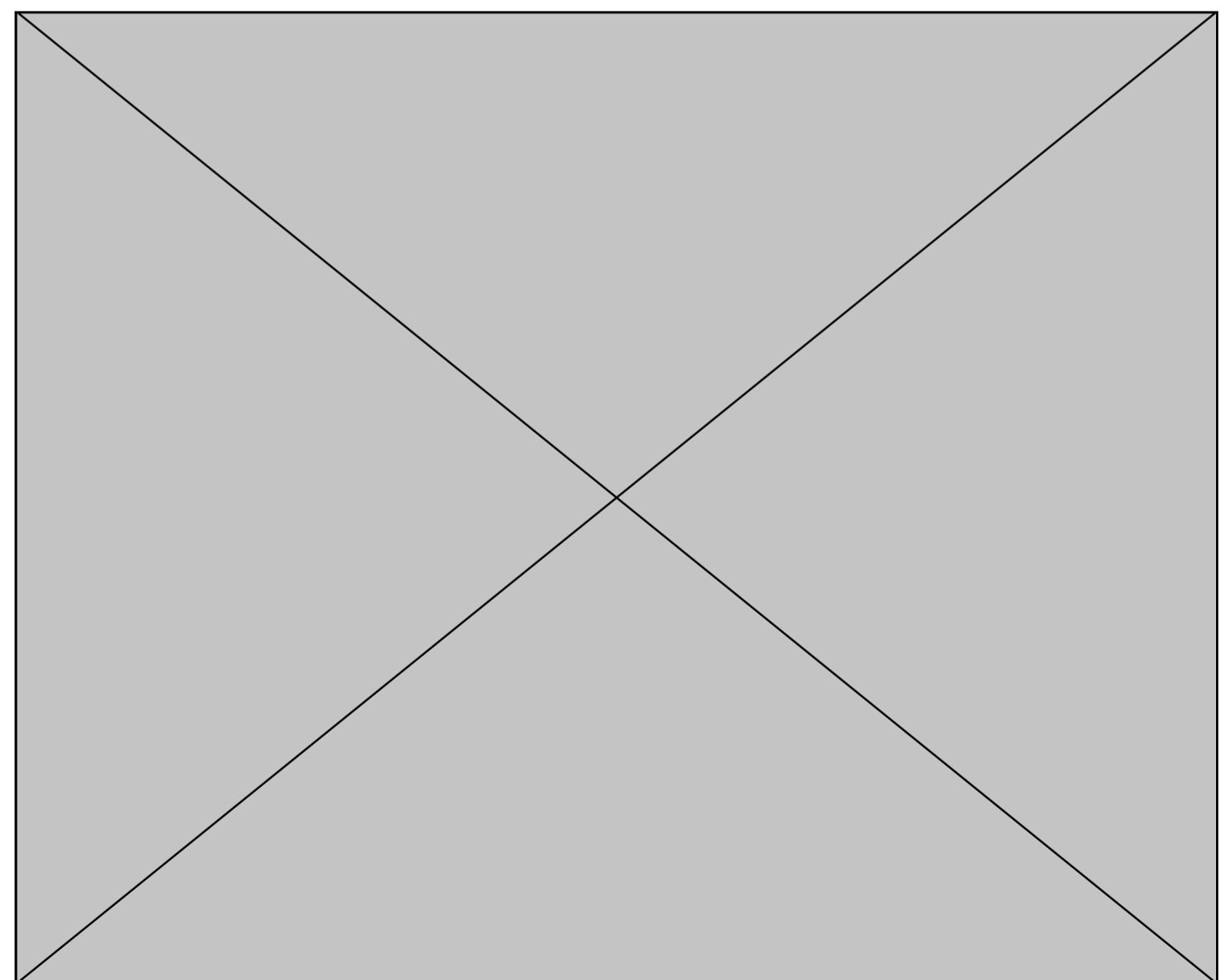
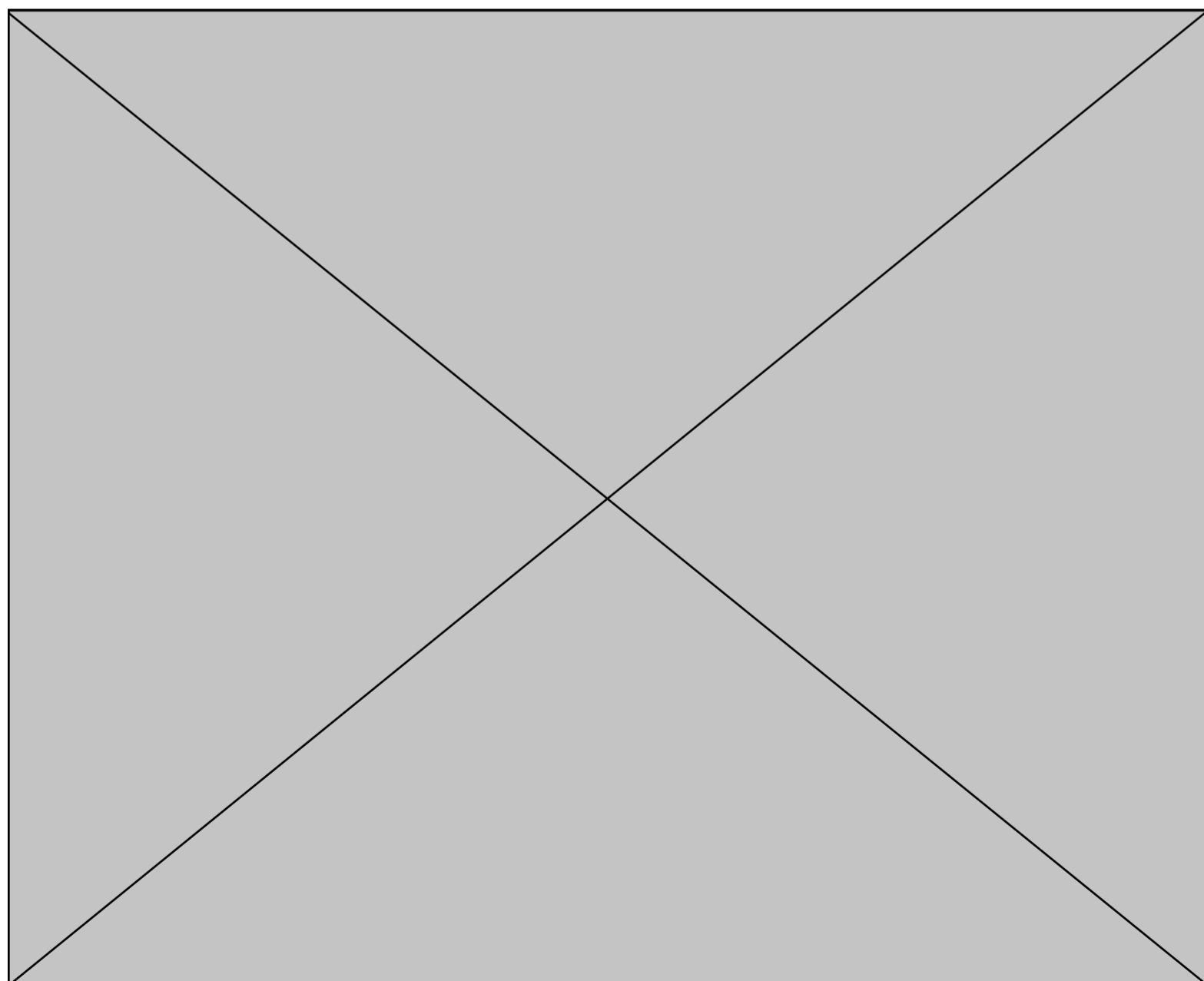
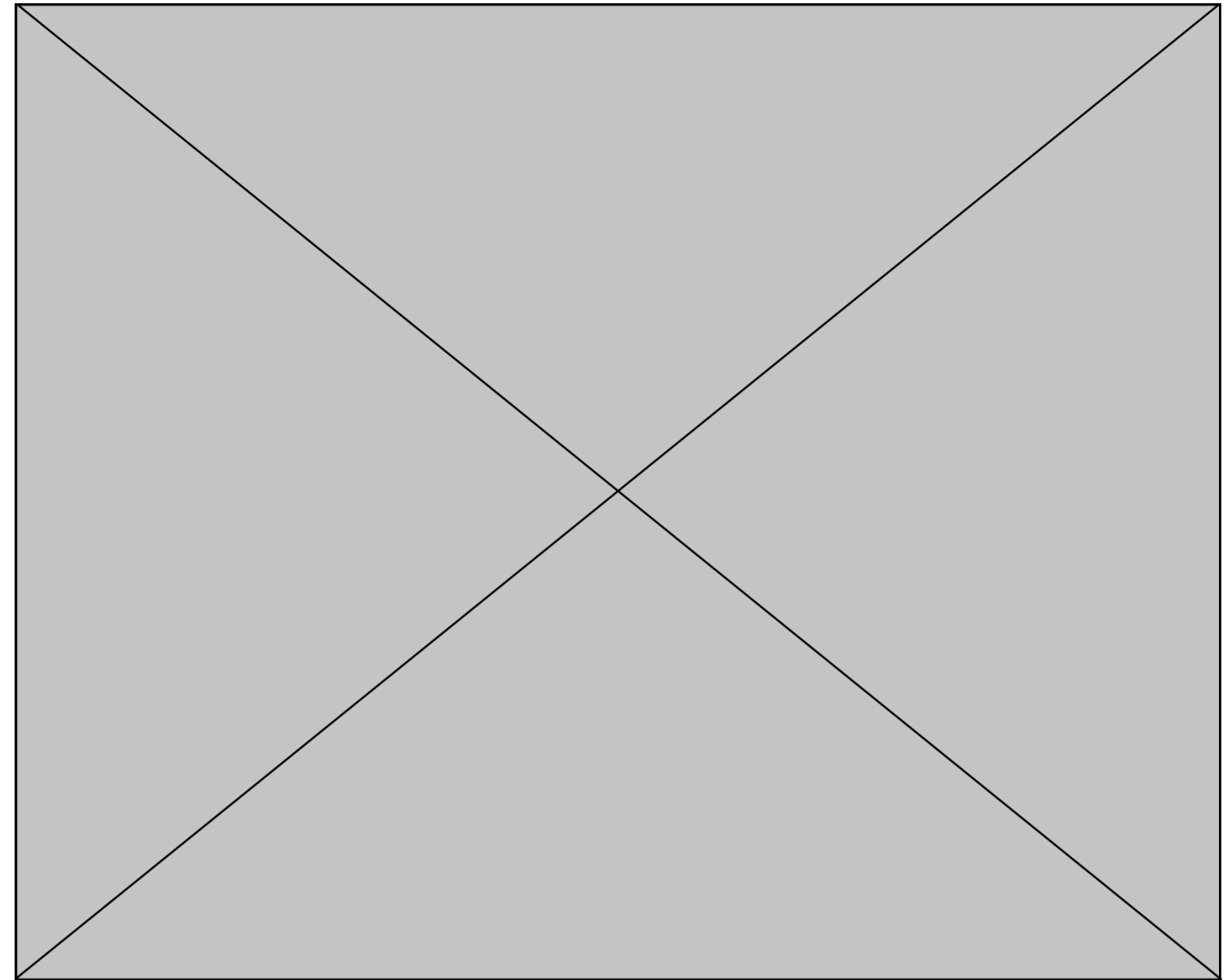
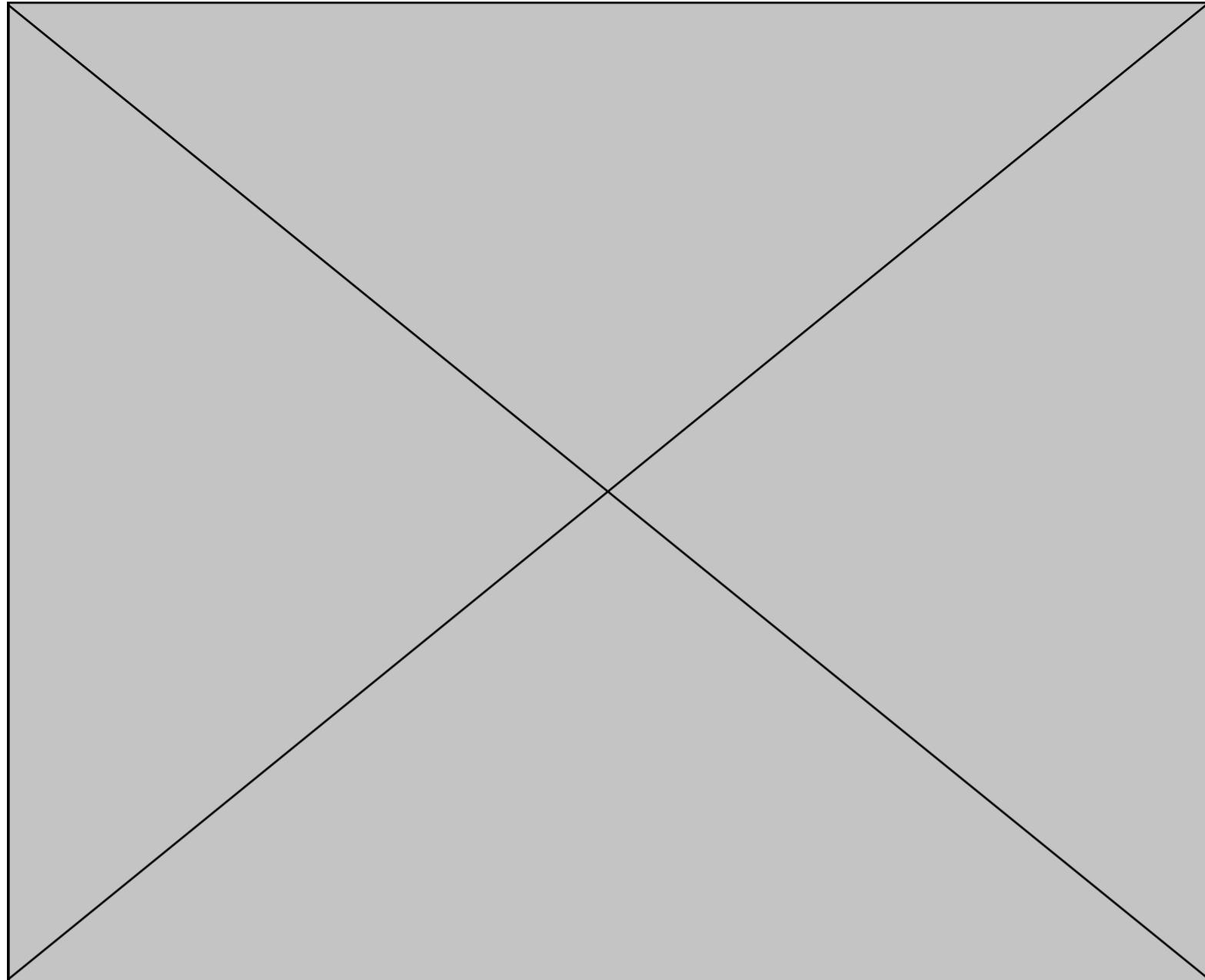
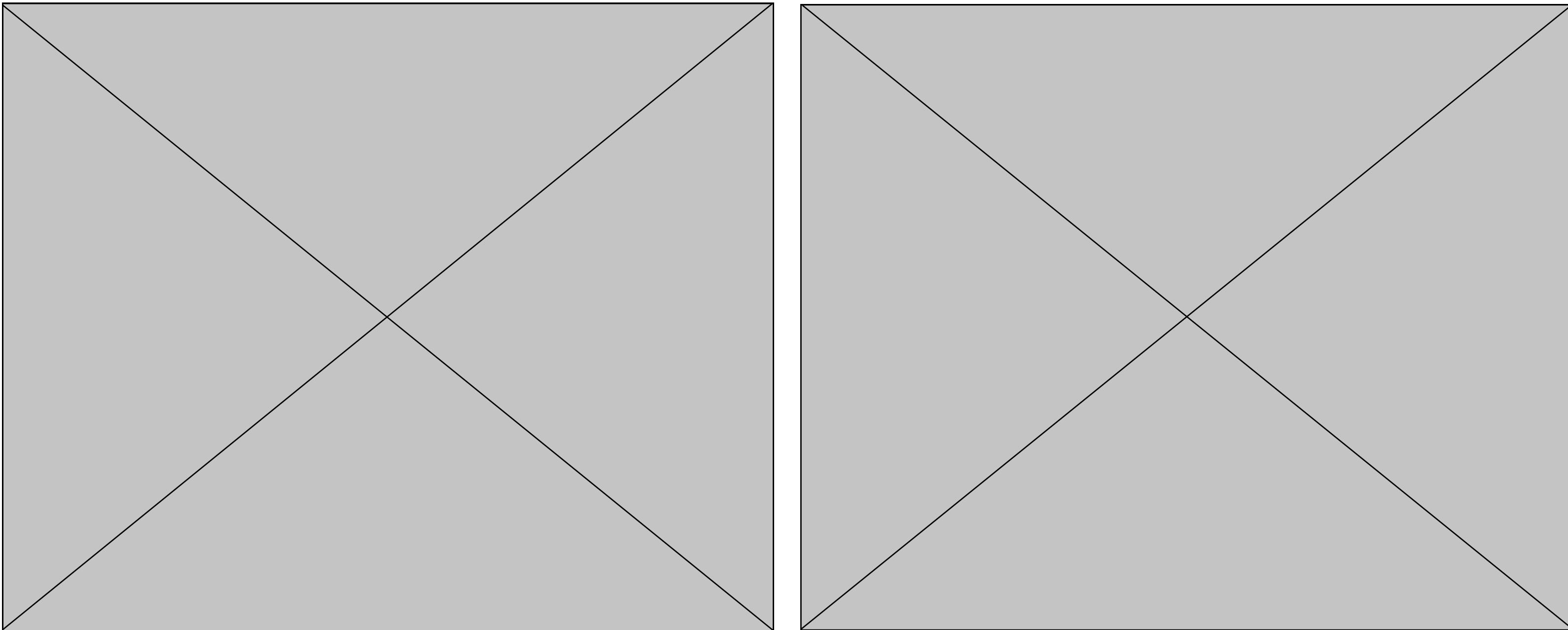
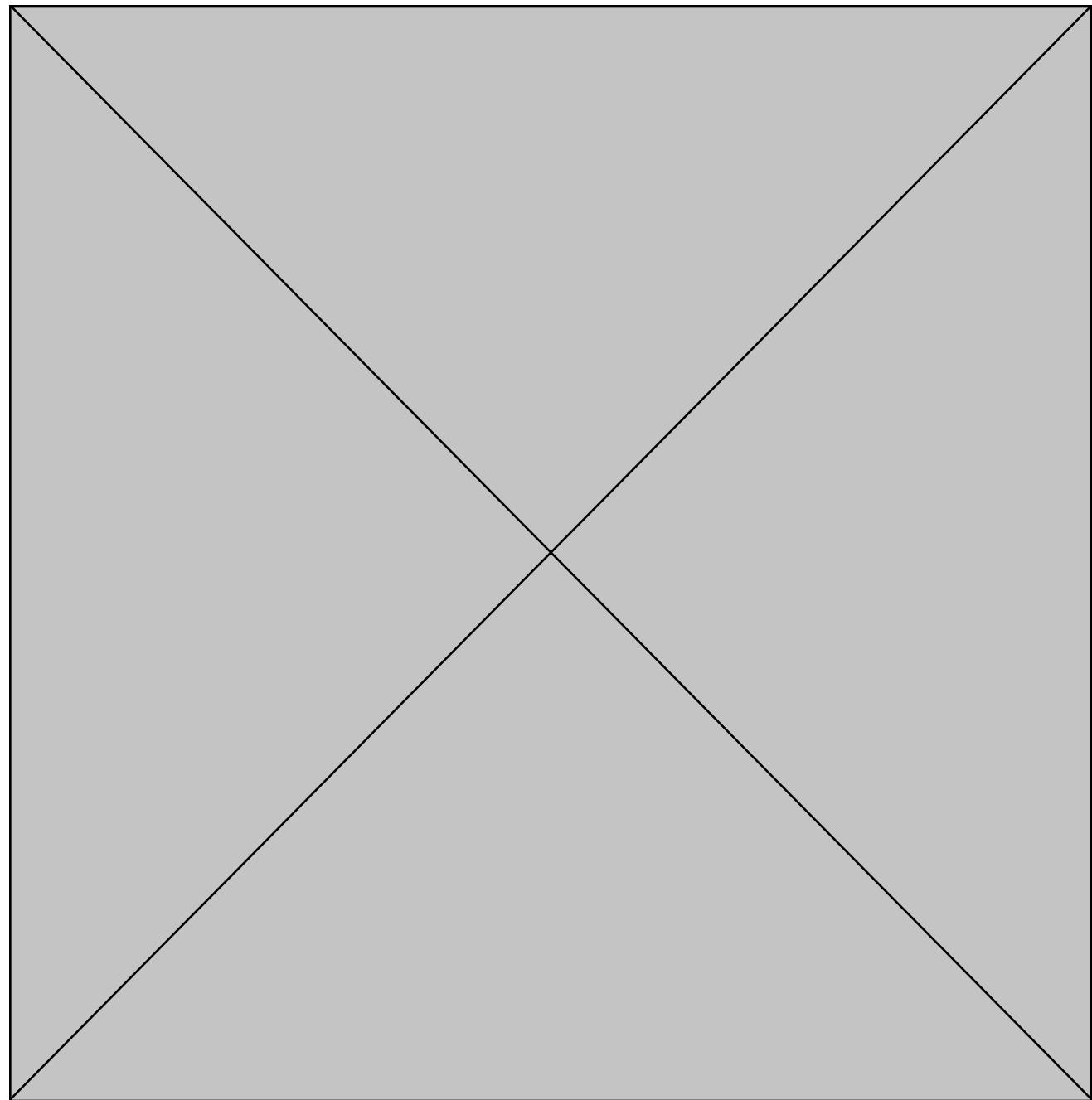


Diseñadora, Ilustradora.



Diseñadora, Ilustradora.





Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Correo Electrónico: mail@gmail.com

[RESUME](#)

[CV](#)

[LinkedIn](#)

[Behance](#)

PONGÁMONOS EN CONTACTO!

Actualmente viviendo en Córdoba, Argentina

Nombre *

Nombre/s

Apellido/s

Dirección de email *

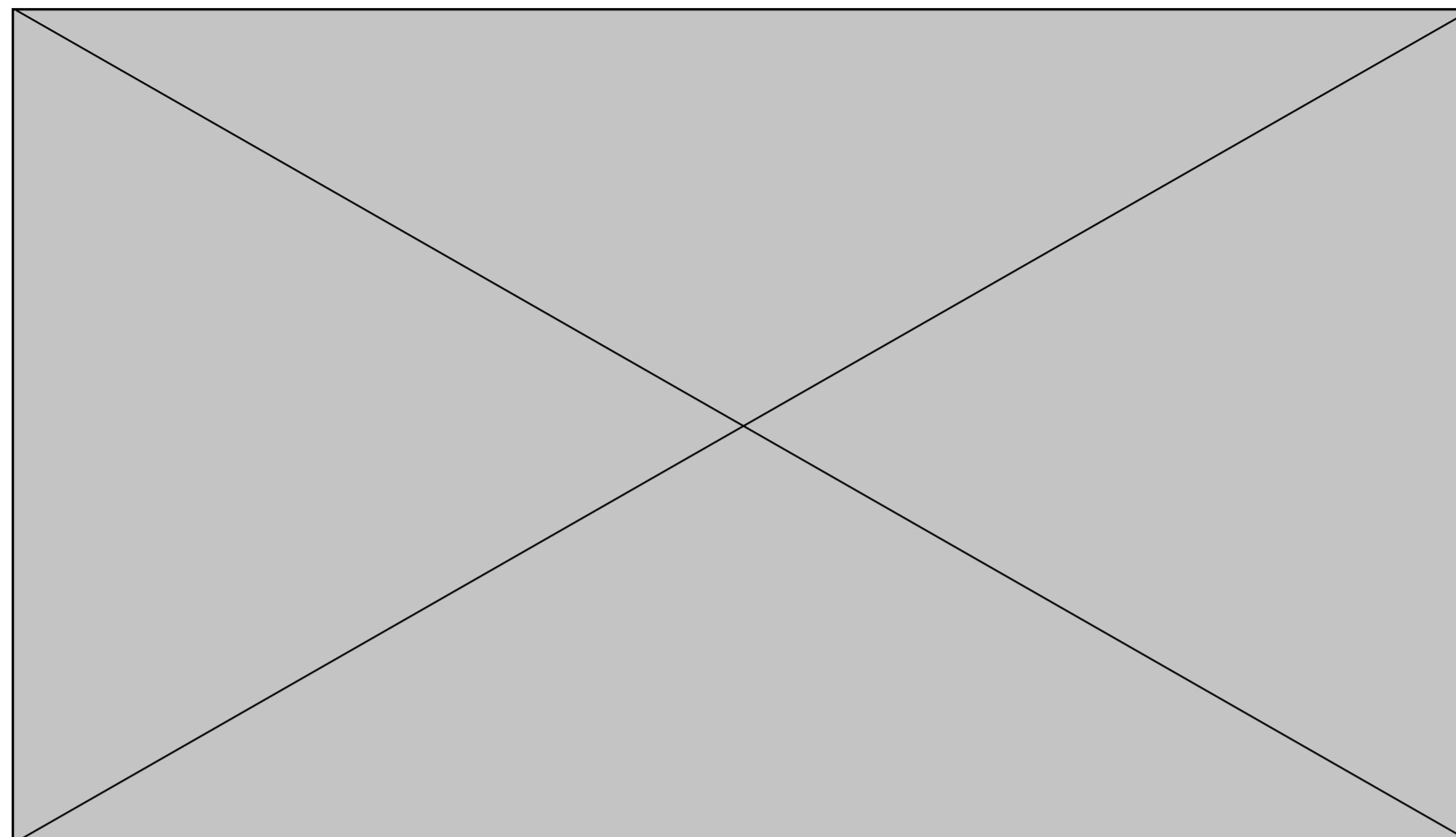
Asunto *

Mensaje *

[Enviar](#)

VERDE ARMONÍA

Diseño Gráfico



VERDE ARMONÍA

Multidisciplinary space, mostly related to holistic therapies and as a secondary sale of plants.

Concept:

East and South Asian culture as the mother of holistic therapies / body mind and soul in harmony

Outcome:

Through the design system, the common theme of the representation of the three important parts that holistics deals with as a whole (body, mind and soul) is observed and these parts are represented by three colors, plus the base color of a large part of Asian art, the color black or Chinese ink.

Design includes:

Institutional stationery

Web page

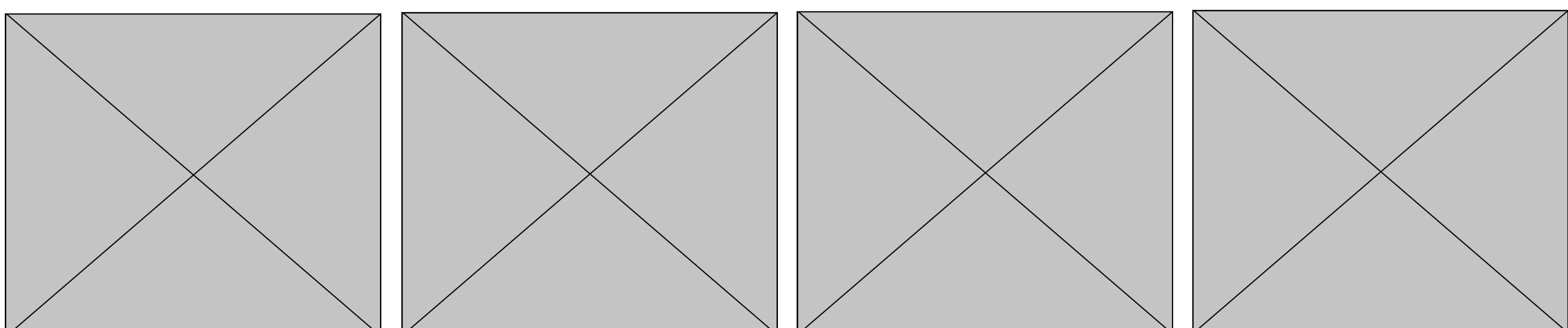
Packaging

Posters

Flyer

Year: 2019

[CLICK HERE TO SEE THE COMPLETE PROCESS](#)



[Volver](#)

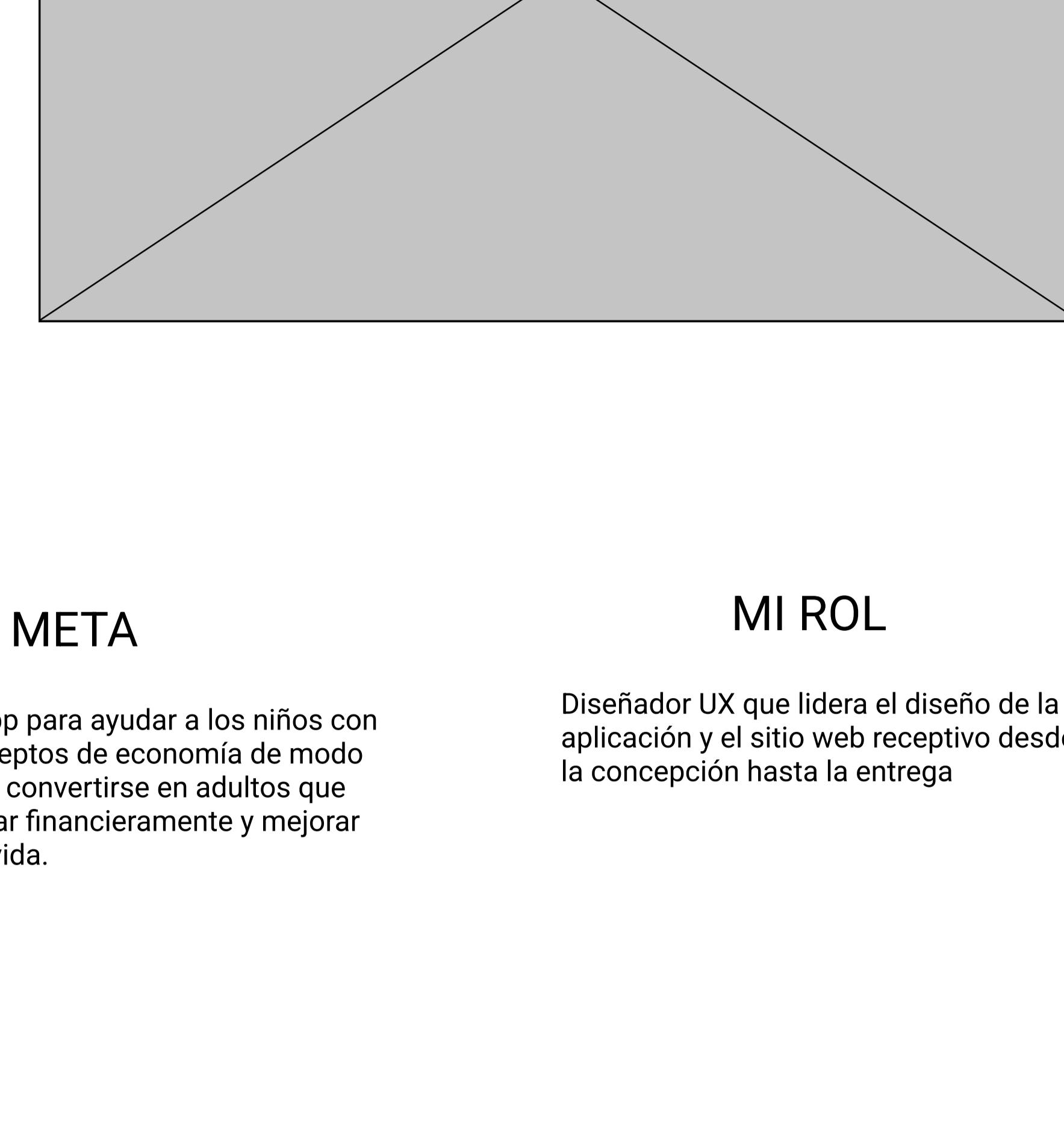
ECONOMICS FOR CHILDREN

Diseño UX

PRODUCTO:

Caso de estudio: La economía para niños surge de la necesidad de complementar la educación estatal y privada, la cual en su mayoría carece de enseñanzas sobre economía básica y lleva a que en la población argentina la mayoría de los adultos tengan escasos conocimientos en esta materia.*

*Argentina, entre los países con menos conocimiento y actitud financiera



PROBLEMA

Según los resultados de una encuesta realizada en 2017 por el Banco de Desarrollo de América Latina (CAF) y el Banco Central (BCRA), Argentina se encuentra entre los países con menor conocimiento y actitud financiera a nivel mundial. Ocupa el puesto 39 de 41 países, y al final, el documento destaca que los mayores desafíos en Educación Financiera se ubican en la población vulnerable según el nivel socioeconómico más bajo y principalmente el nivel de estudios más bajo alcanzado.

META

Diseñar una app para ayudar a los niños con lo básico conceptos de economía de modo que cuando se conviertan en adultos que puedan manejar financieramente y mejorar su calidad de vida.

MI ROL

Diseñador UX que lidera el diseño de la aplicación y el sitio web receptivo desde la concepción hasta la entrega

RESUMEN DE LA INVESTIGACIÓN

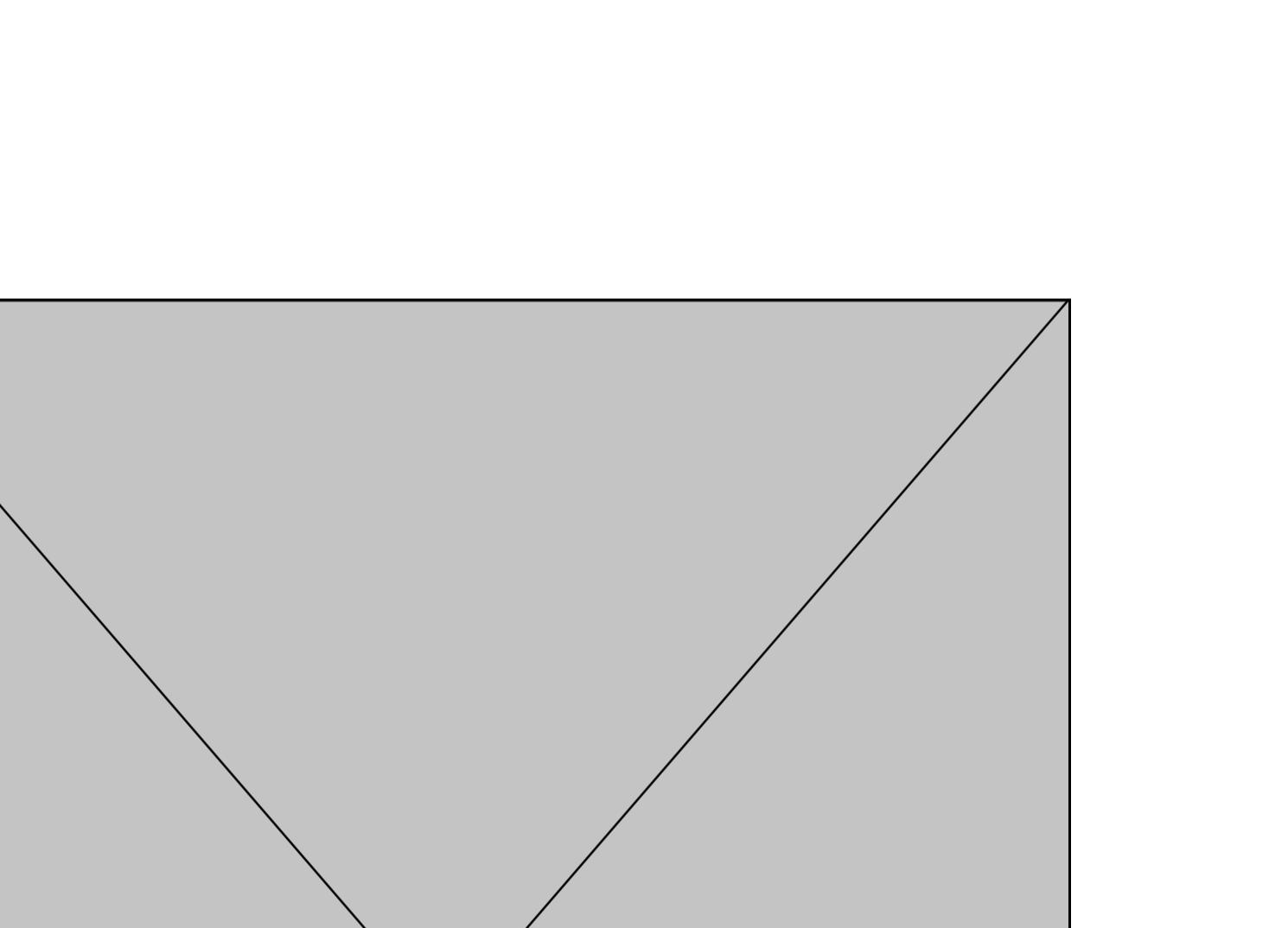
Utilicé datos de los currículos de primaria y secundaria, como estudios realizados sobre el conocimiento económico de los argentinos.

Antes de iniciar la investigación, pensaba que esta falta de conocimiento económico y financiero tenía mucho que ver con los problemas económicos que tienen muchas familias, a pesar de que sus ingresos son suficientes, además de estar relacionado con las elecciones de sus representantes políticos al momento de votar. (Argentina ha tenido 7 crisis económicas en los últimos 47 años).

Al entrevistar a los niños junto con sus padres, estos últimos fueron los que se mostraron más reticentes en cuanto a aprender los fundamentos de la economía, incluso la economía del hogar.

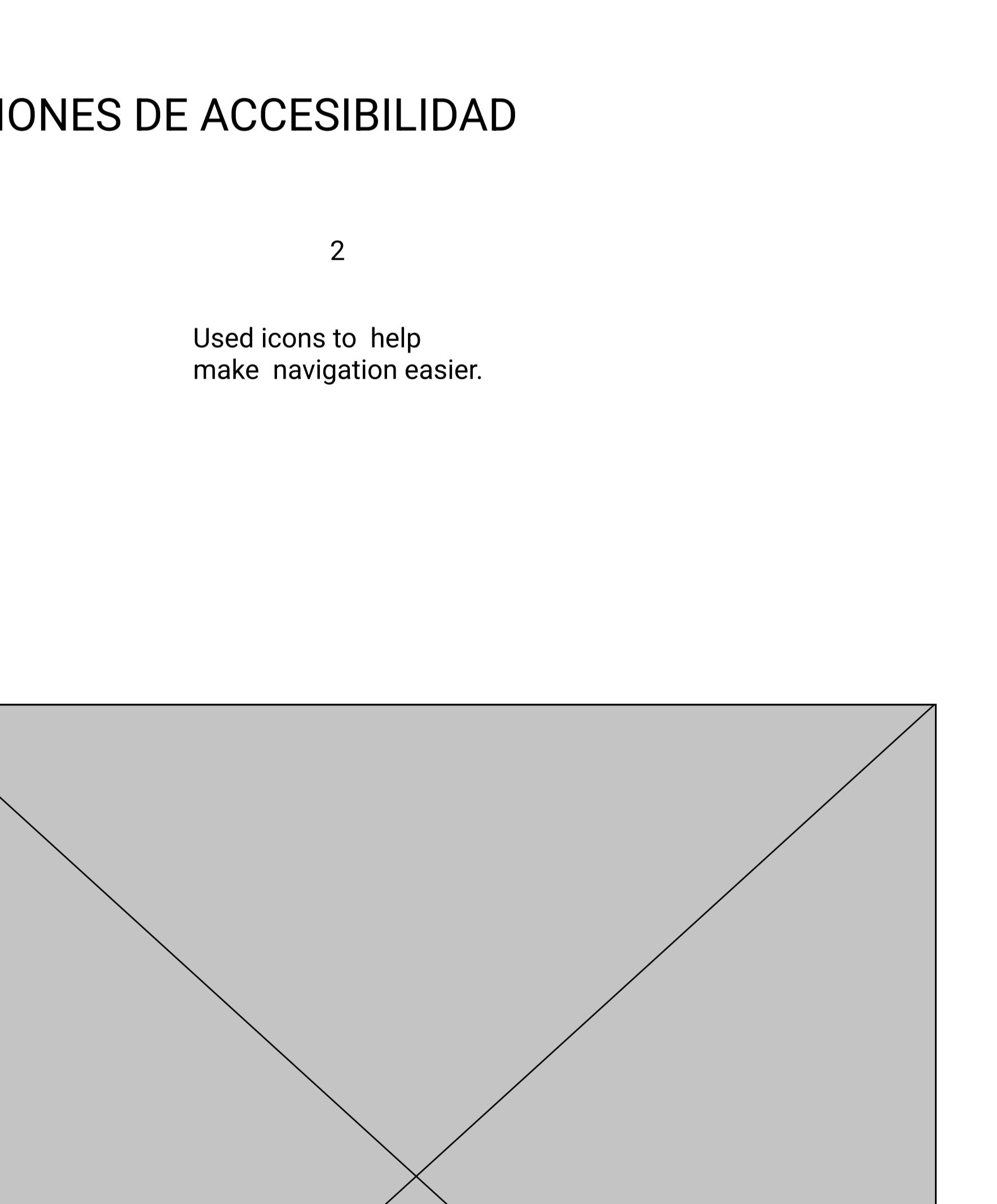
MOCKUPS

Basándome en los conocimientos de los estudios de usabilidad, apliqué cambios de diseño como una separación más clara de las lecciones y las categorías de juego, y la experiencia ganada y la que faltaba para el siguiente nivel.



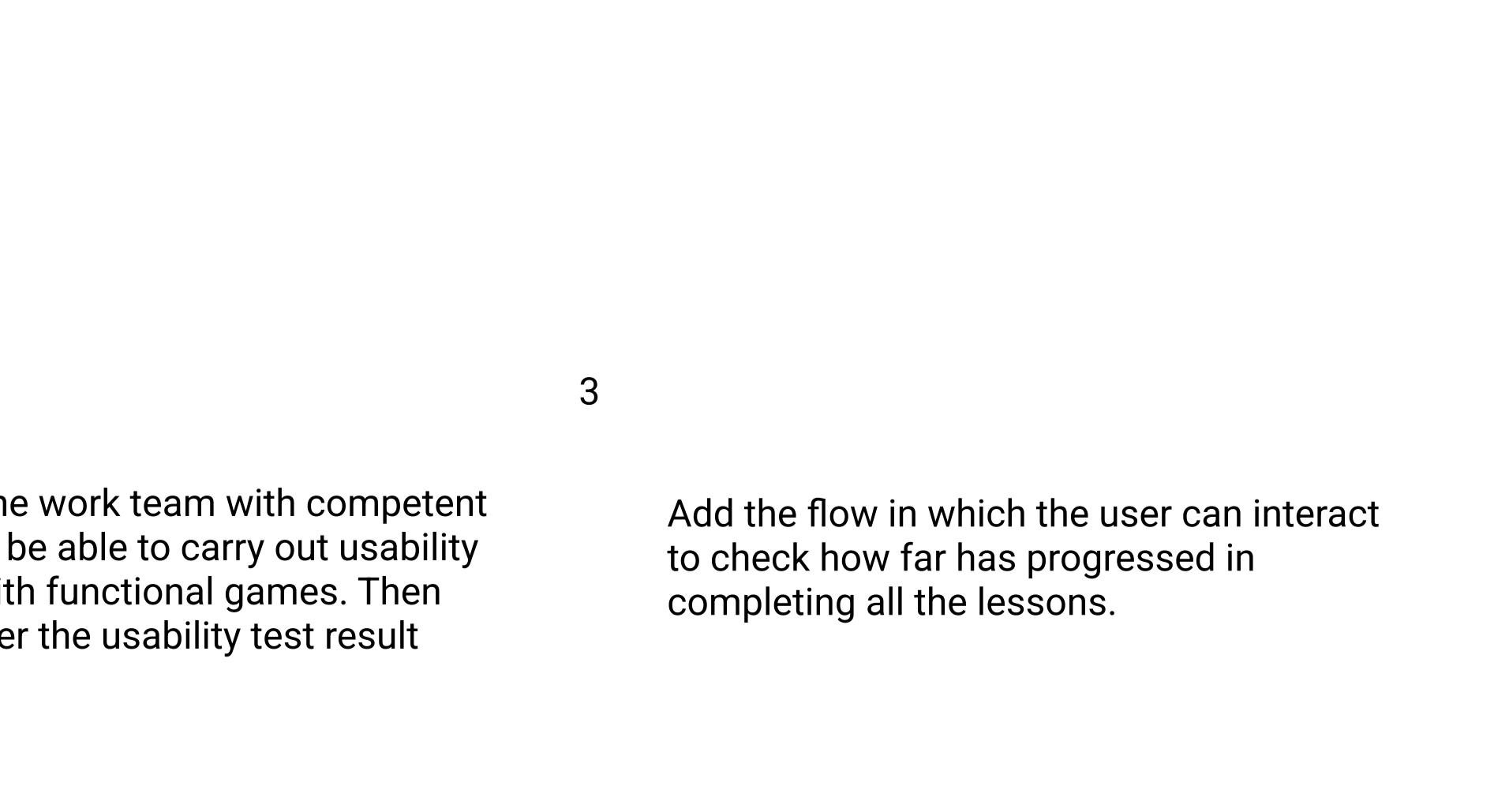
HIGH FIDELITY PROTOTYPE

El prototipo de alta fidelidad siguió el mismo flujo de usuarios que el prototipo de baja fidelidad, incluidos los cambios de diseño realizados después del estudio de usabilidad.



DISEÑO RESPONSIVE

Los diseños para la variación del tamaño de la pantalla incluyeron dispositivos móviles, tabletas y computadoras de escritorio. Optimicé los diseños para adaptarse a las necesidades específicas del usuario de cada dispositivo y tamaño de pantalla.



SIGUIENTES PASOS

Realice una investigación sobre el éxito de la aplicación para alcanzar el objetivo de enseñar a los niños sobre economía.

Enlarge the work team with competent people to be able to carry out usability testing with functional games. Then iterate over the usability test result

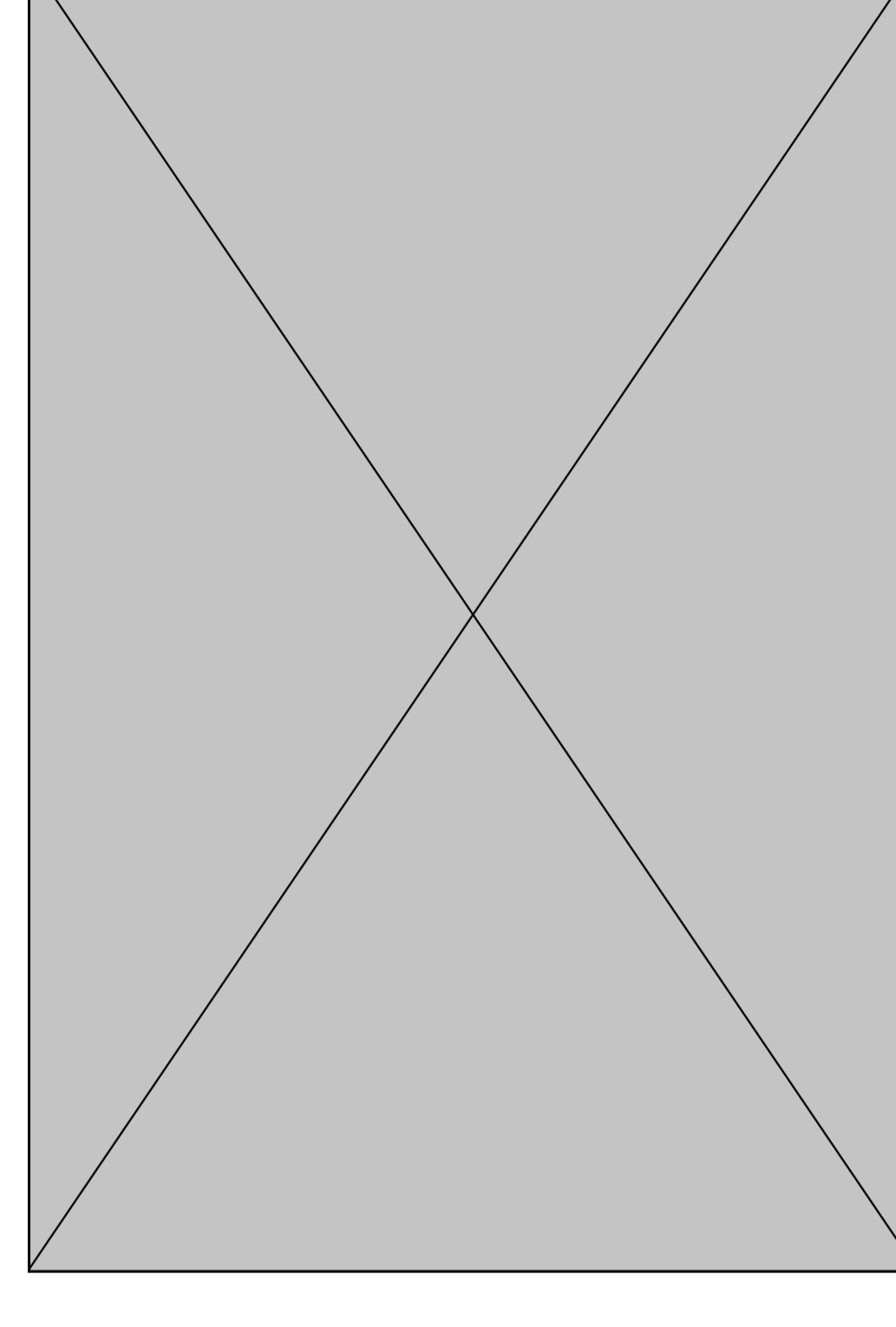
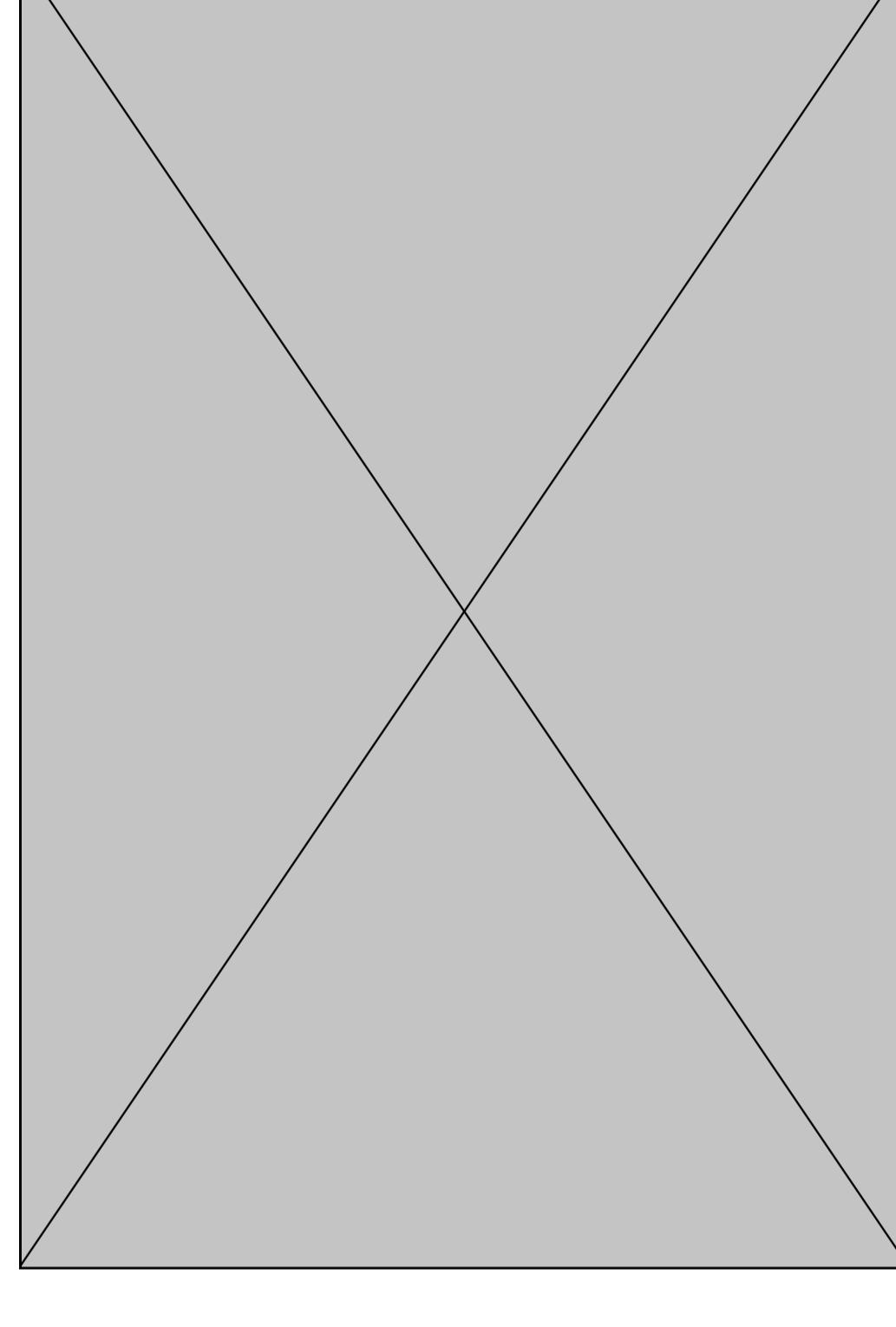
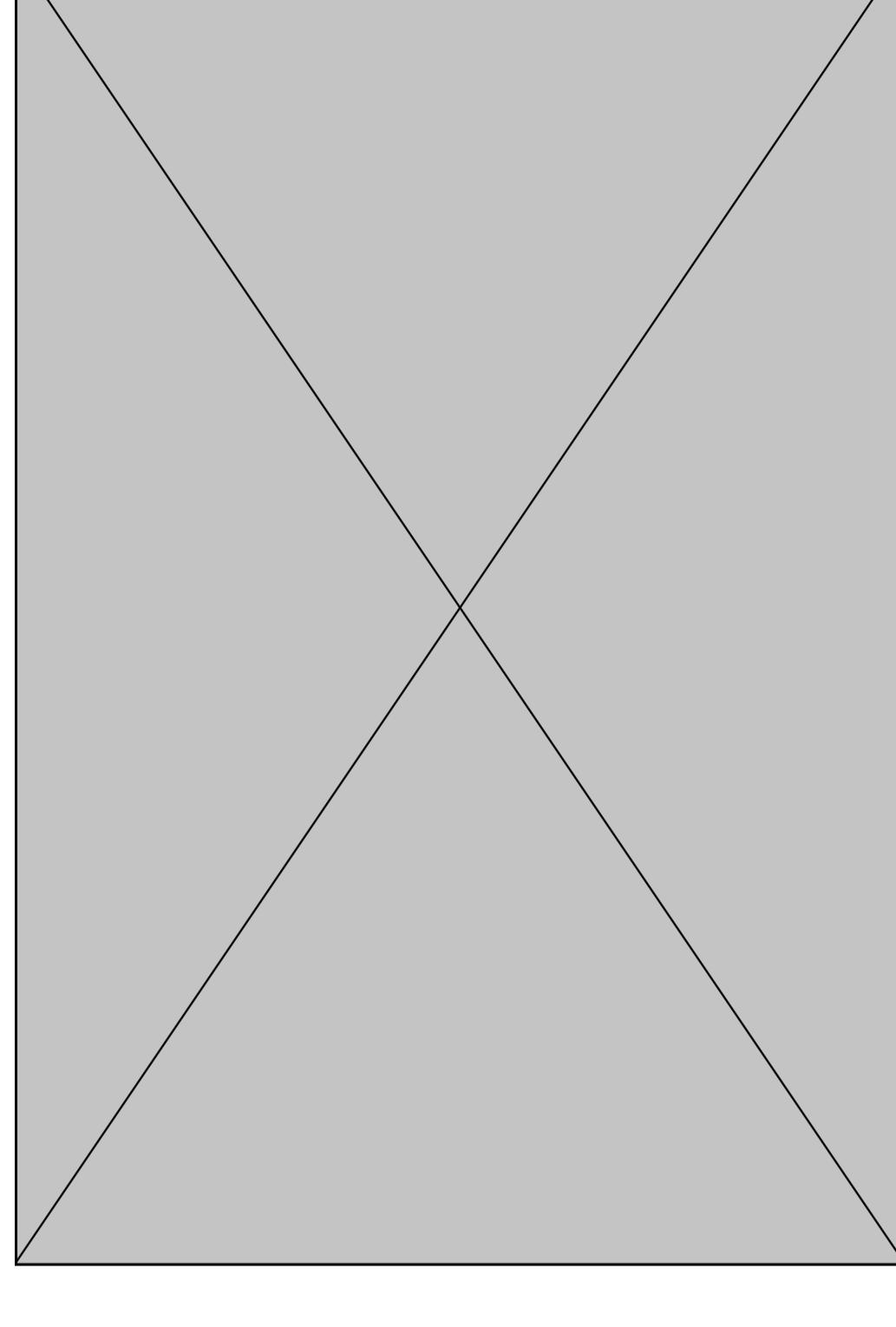
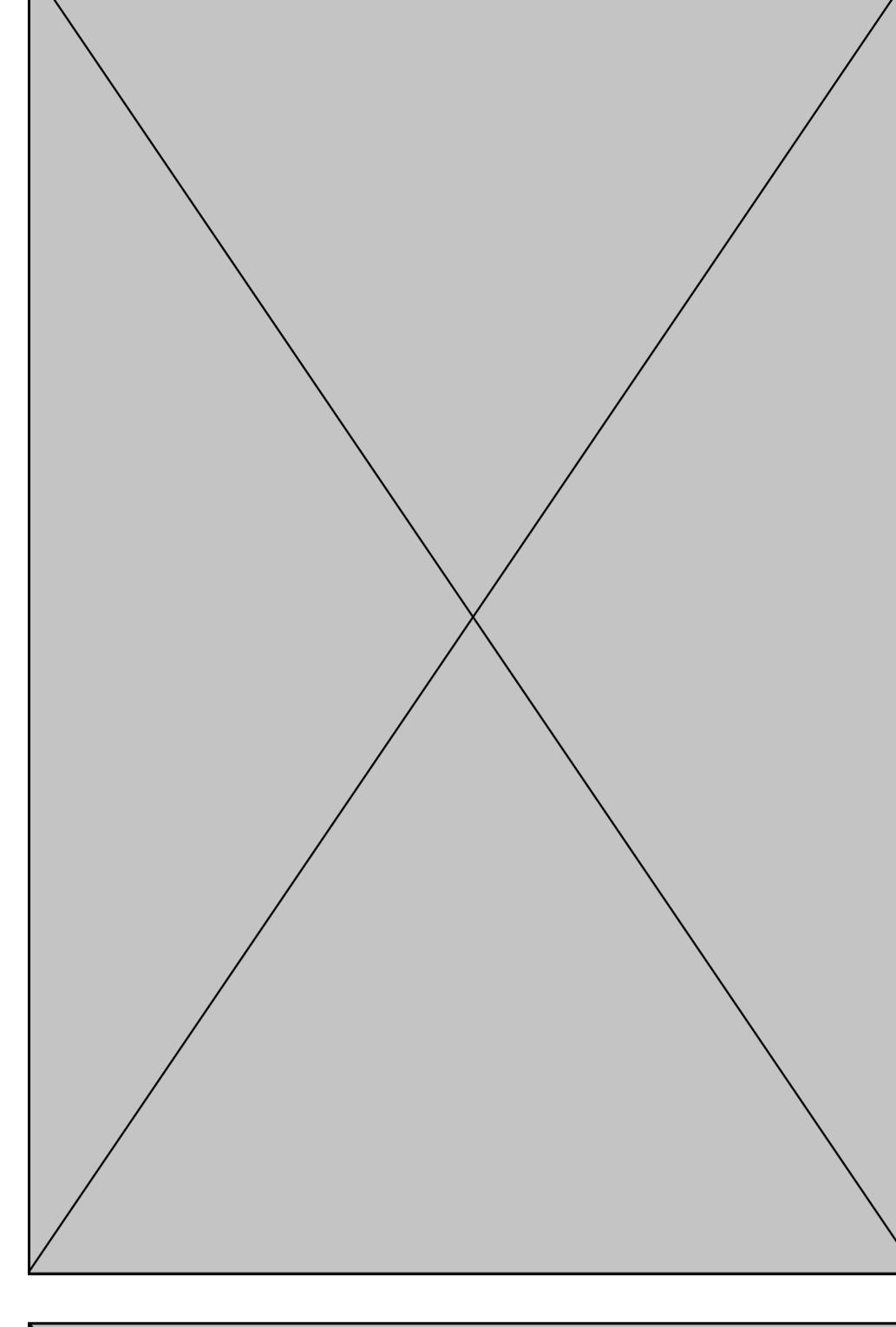
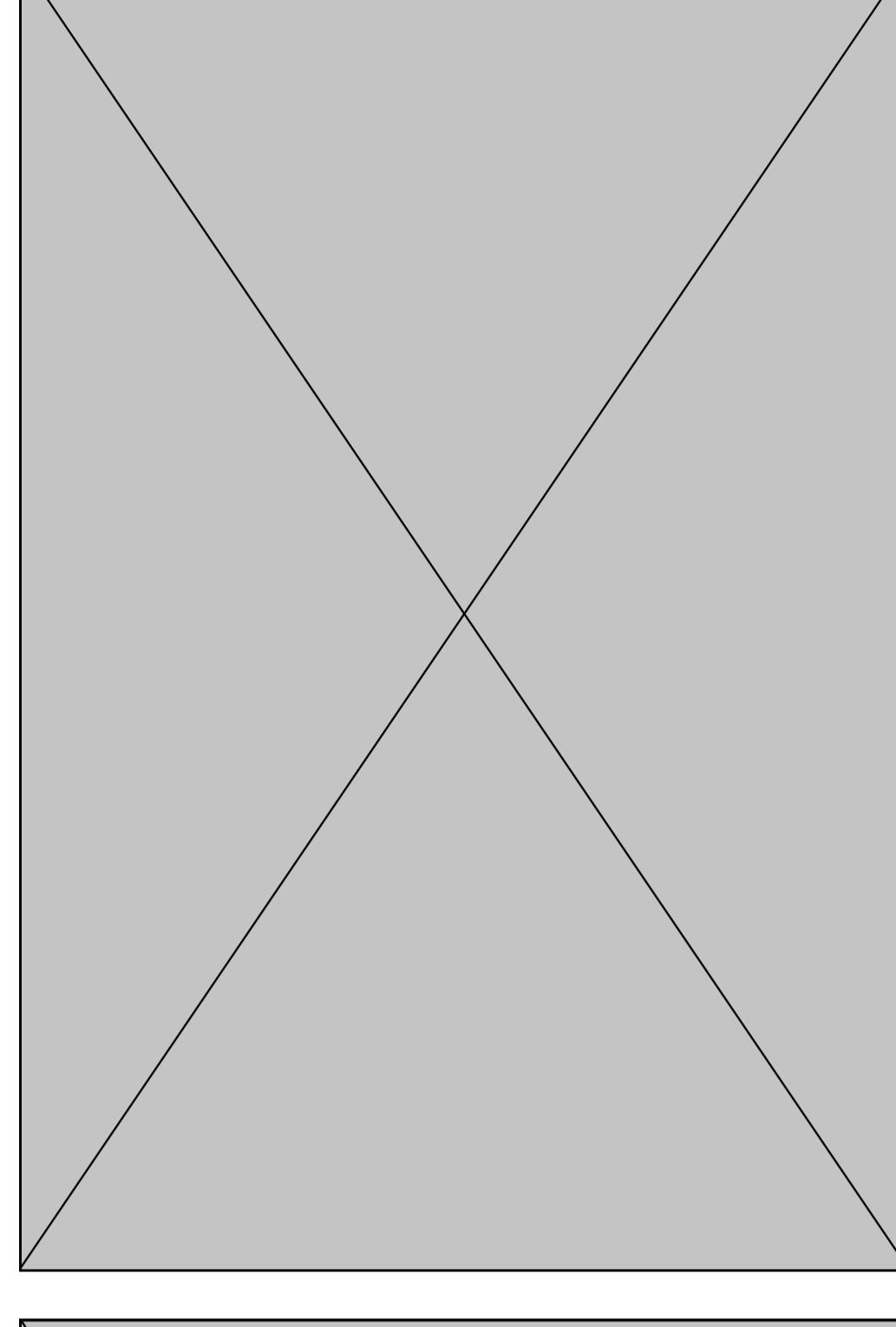
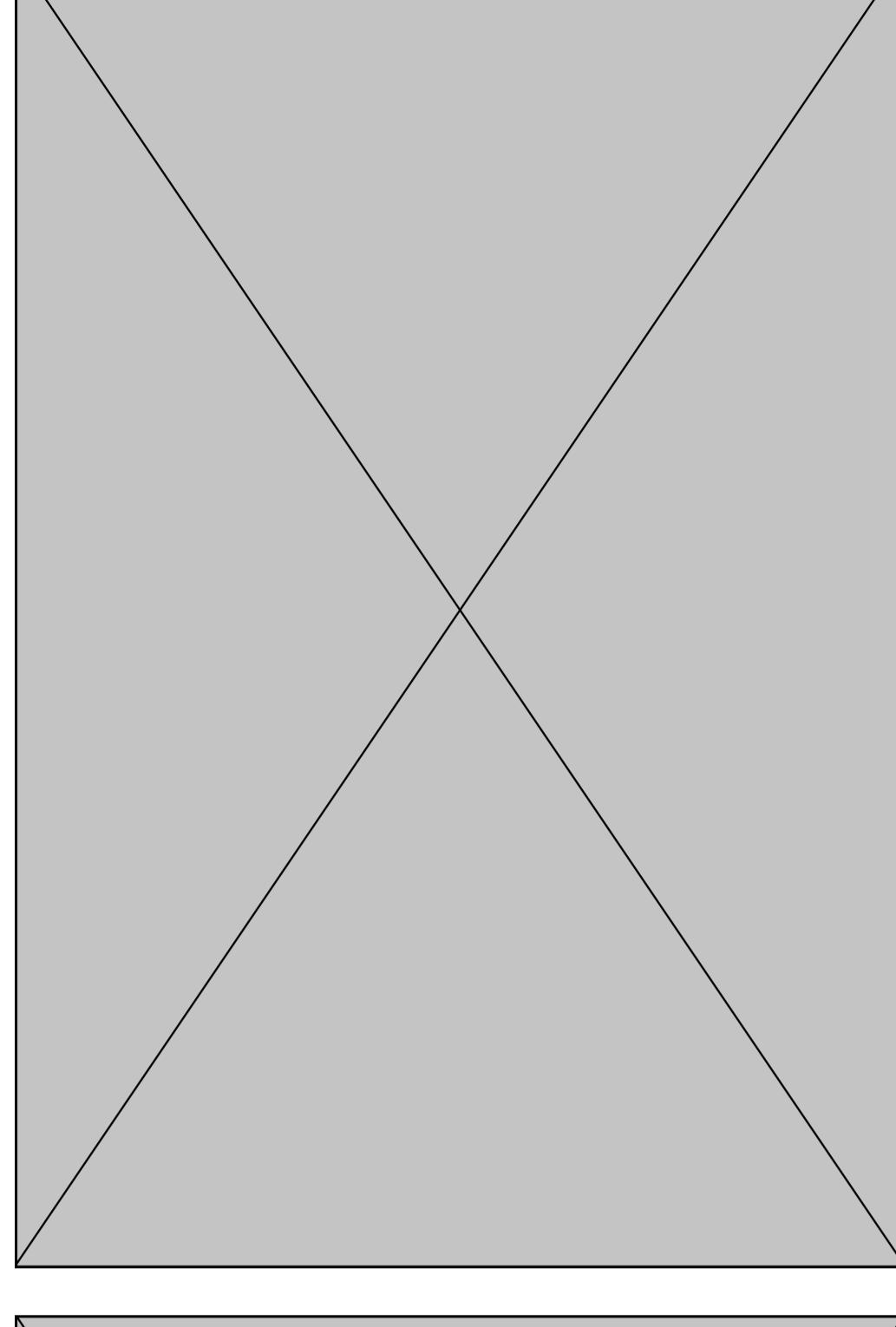
Add the flow in which the user can interact to check how far has progressed in completing all the lessons.

Volver

DISEÑO DE PERSONAJES

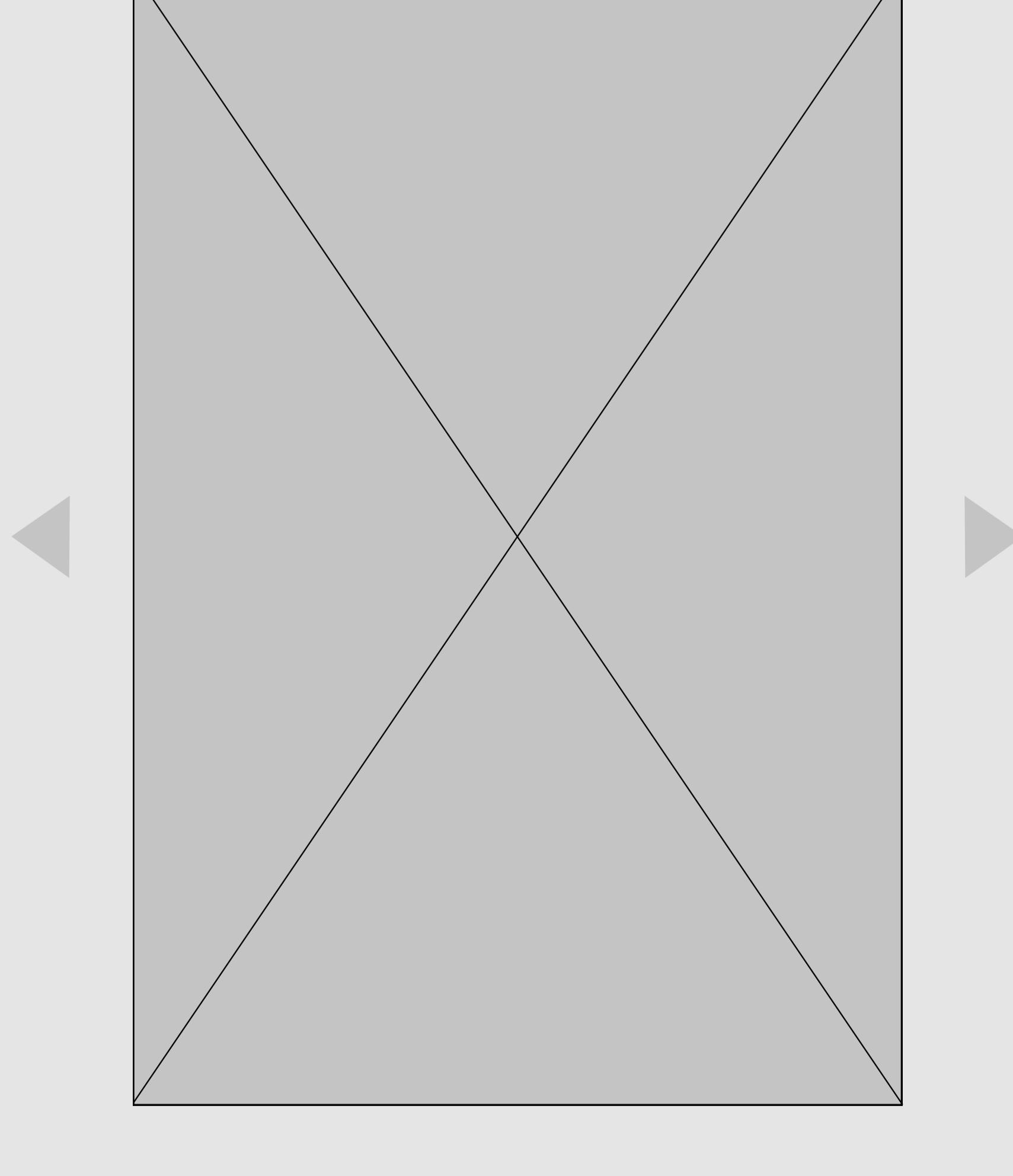
Ilustración

Personas para “Leyendas de Erkenia”



[Leer Webcómic](#)

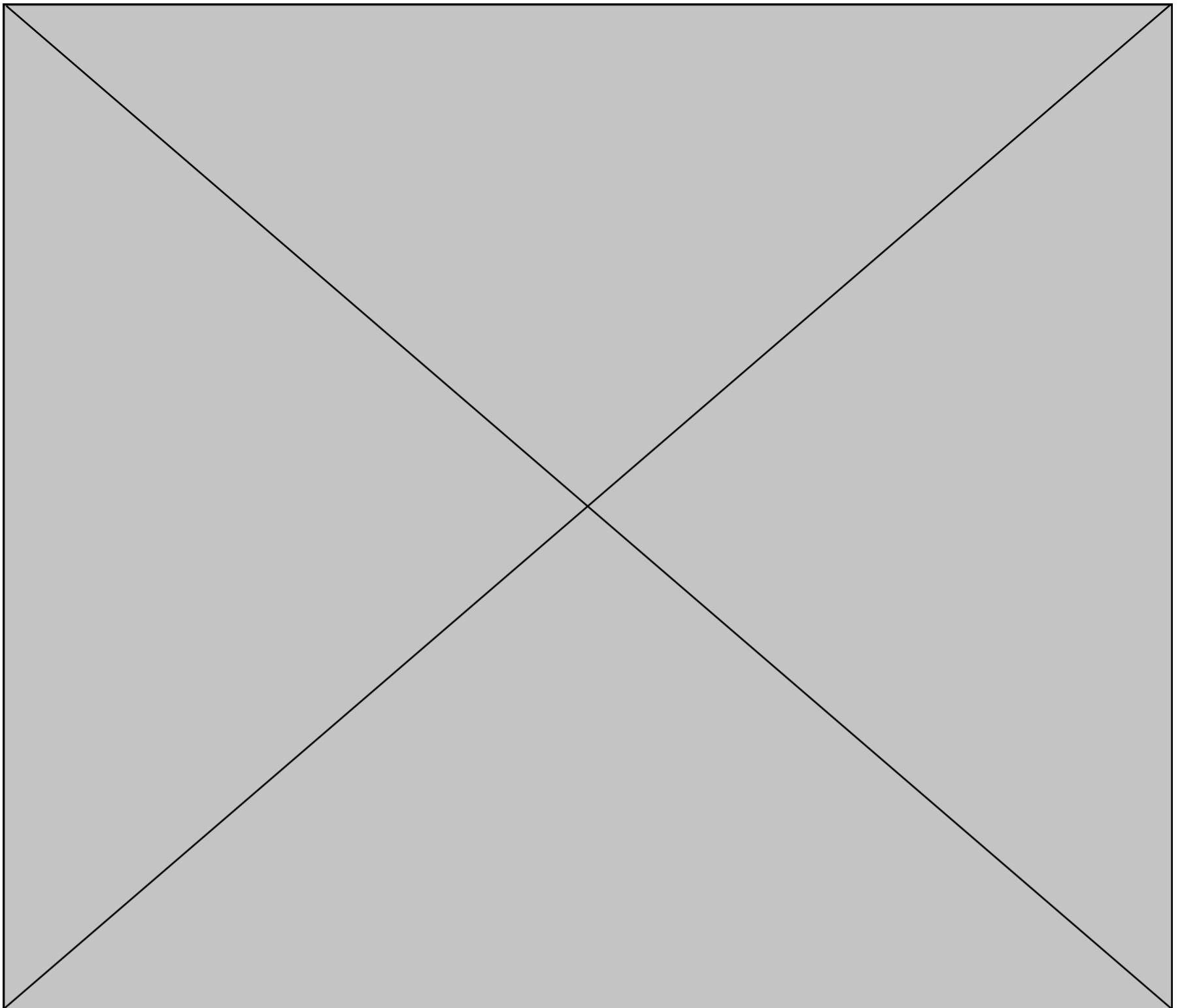
Serie “Dioses”



[Volver](#)

UPS!

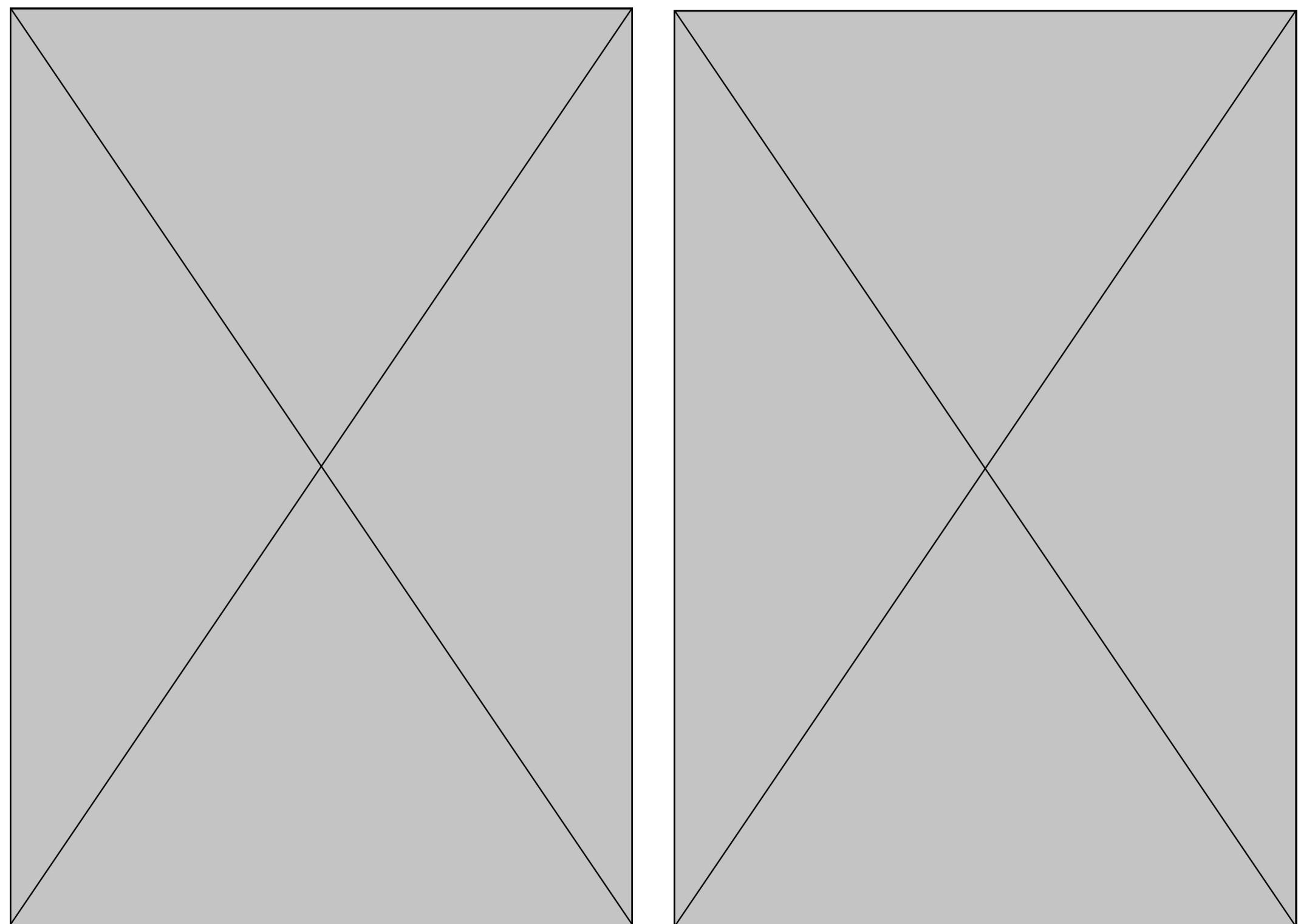
Ocurrió algún error...



[Volver al inicio](#)

L.F.I. WEBCÓMIC

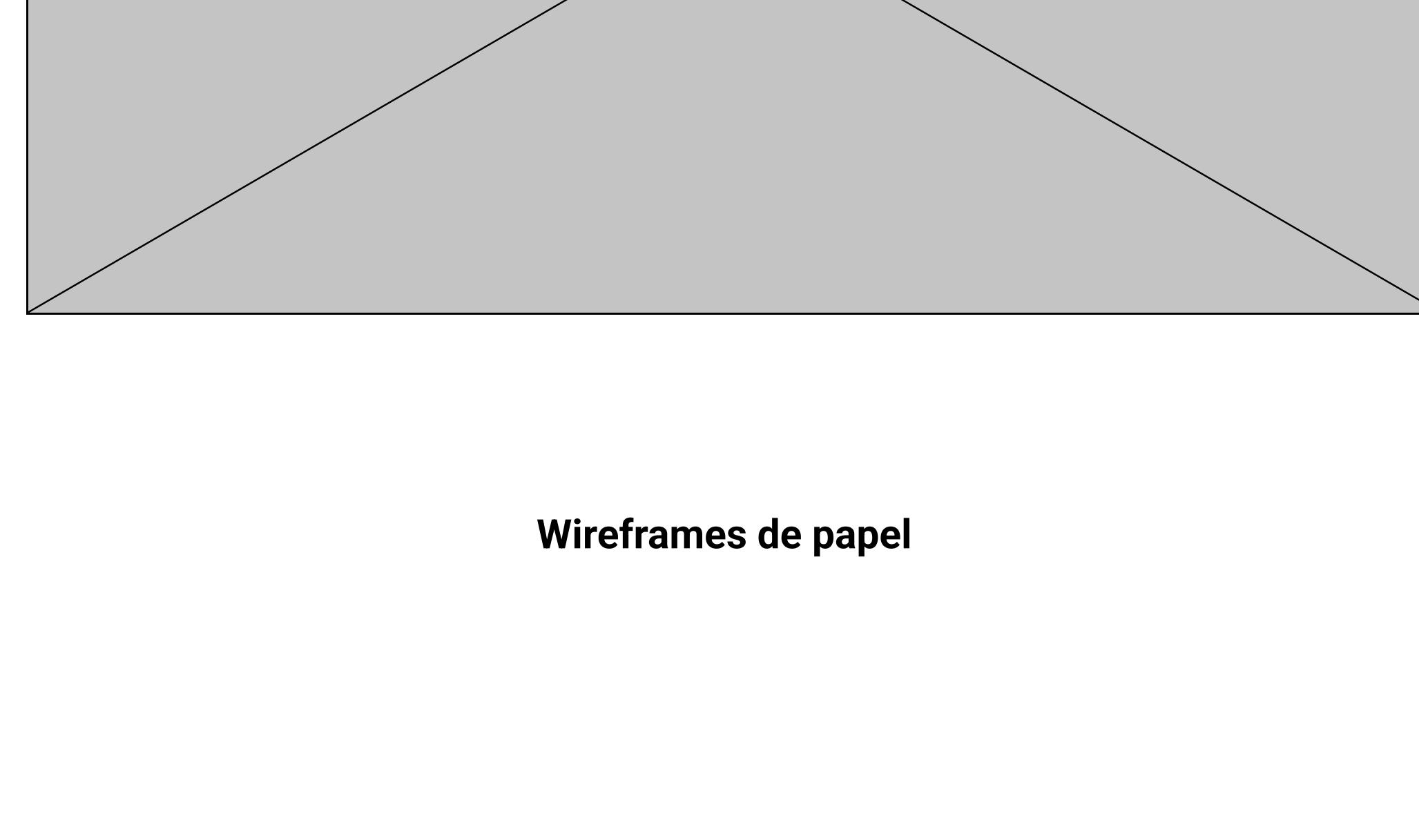
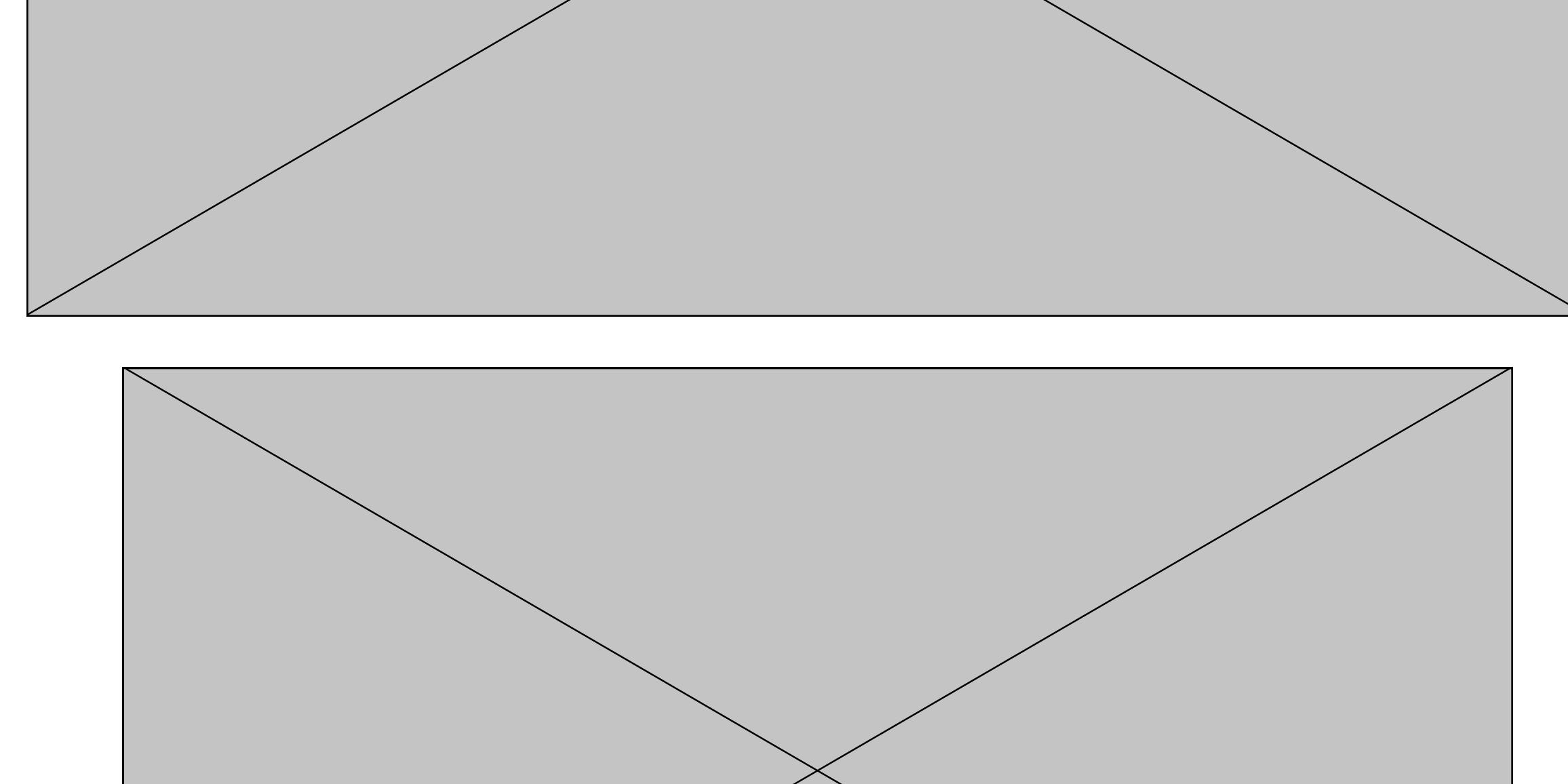
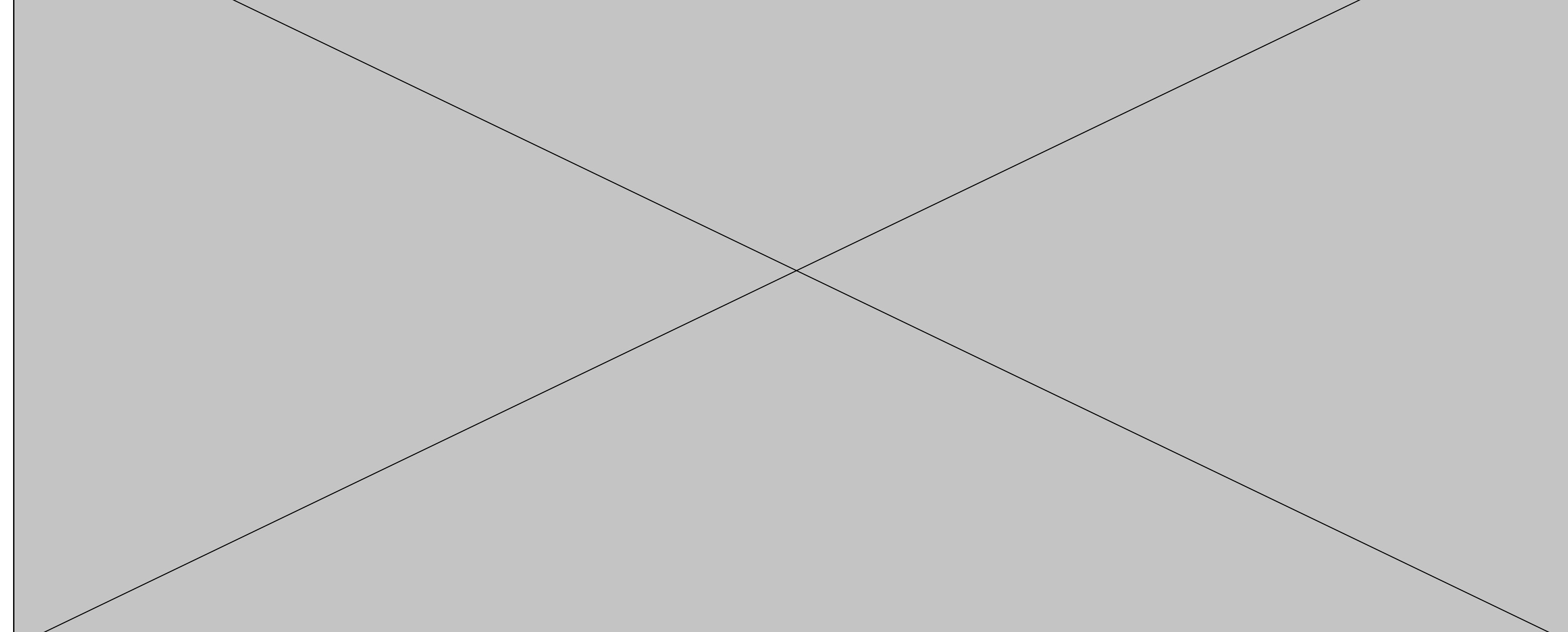
Ilustración - Storytelling - Comic Art



[Leer Webcómic](#)

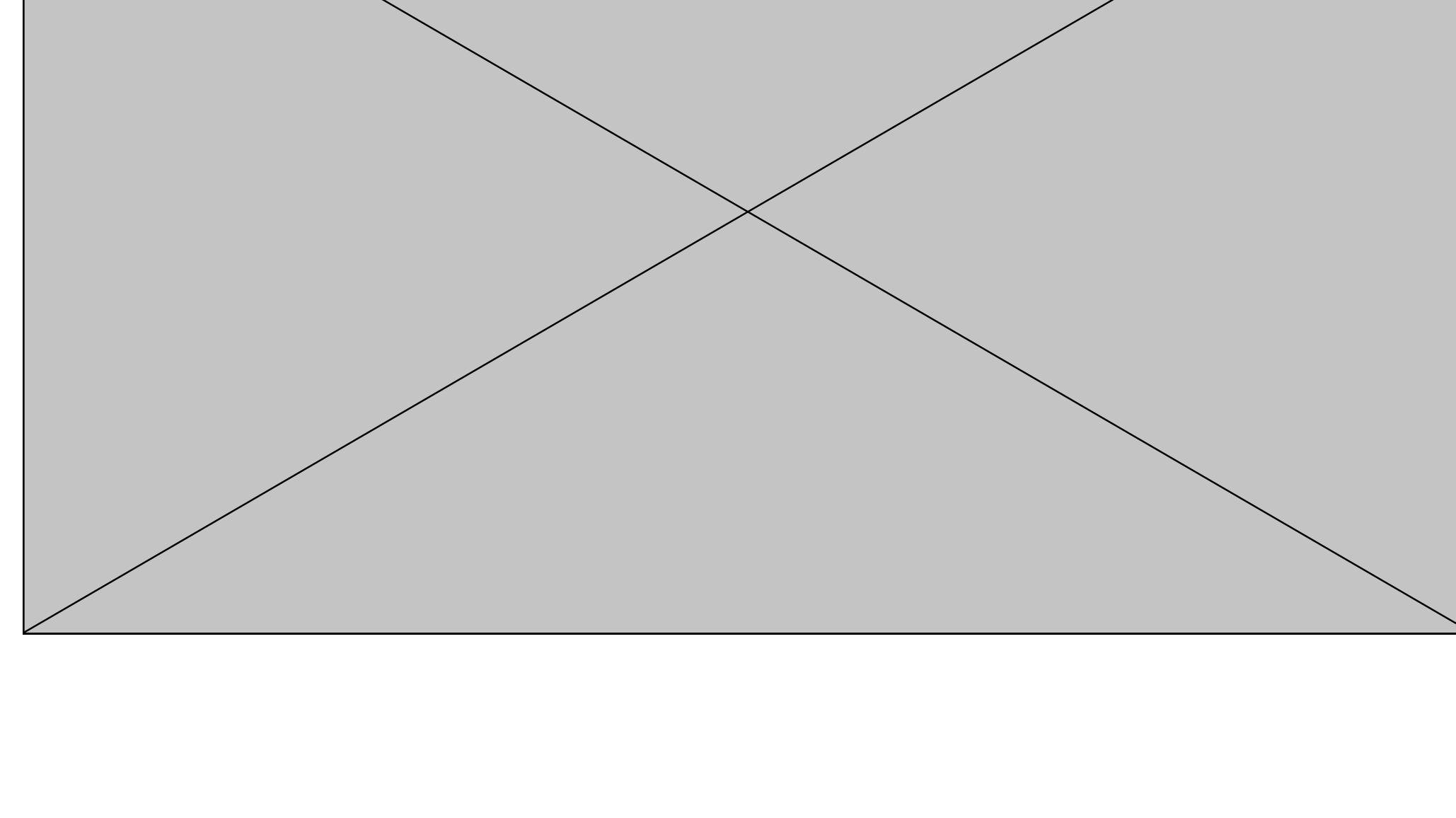
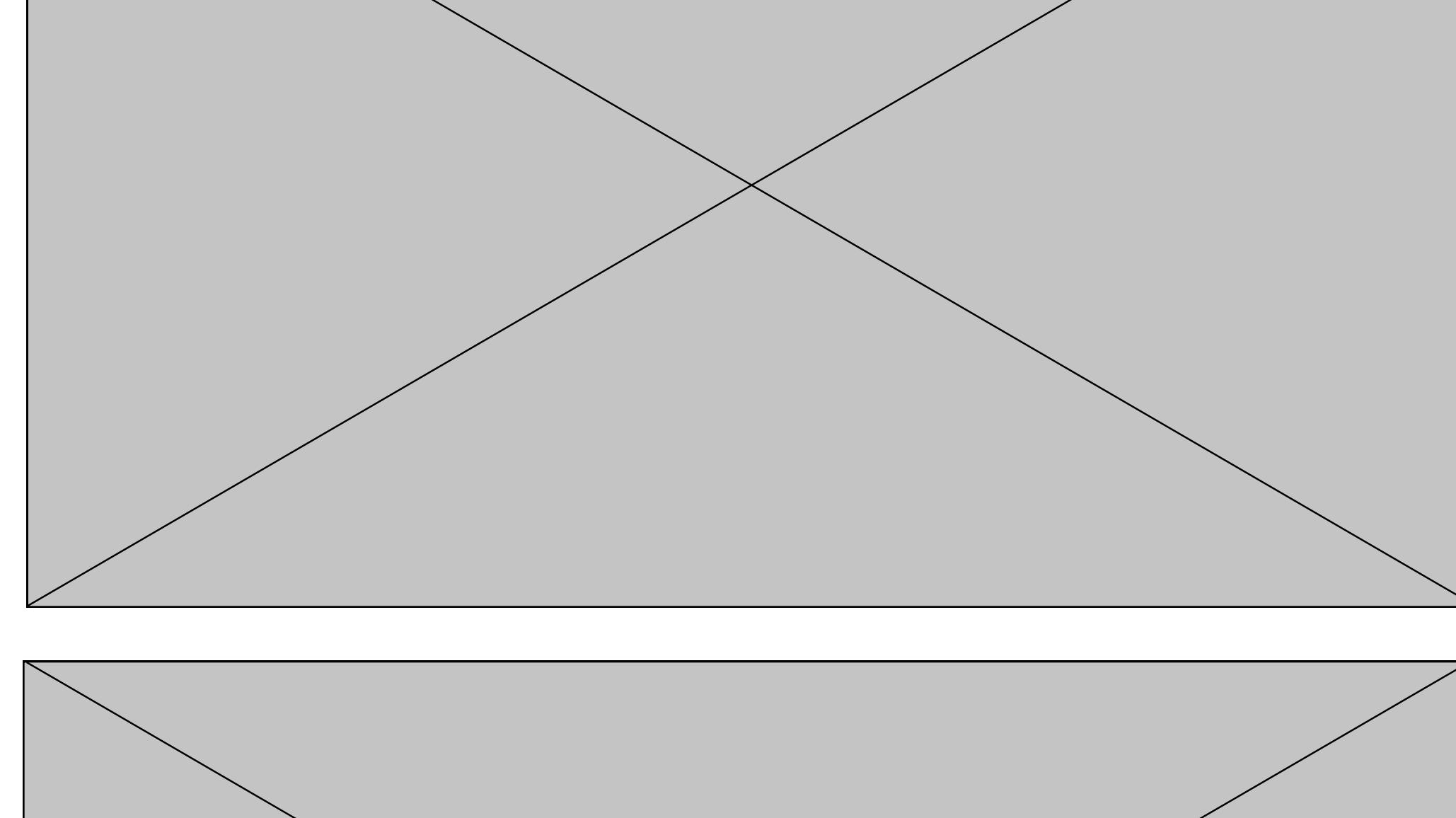
ERENMORE ARCADE APP

Diseño UX/UI

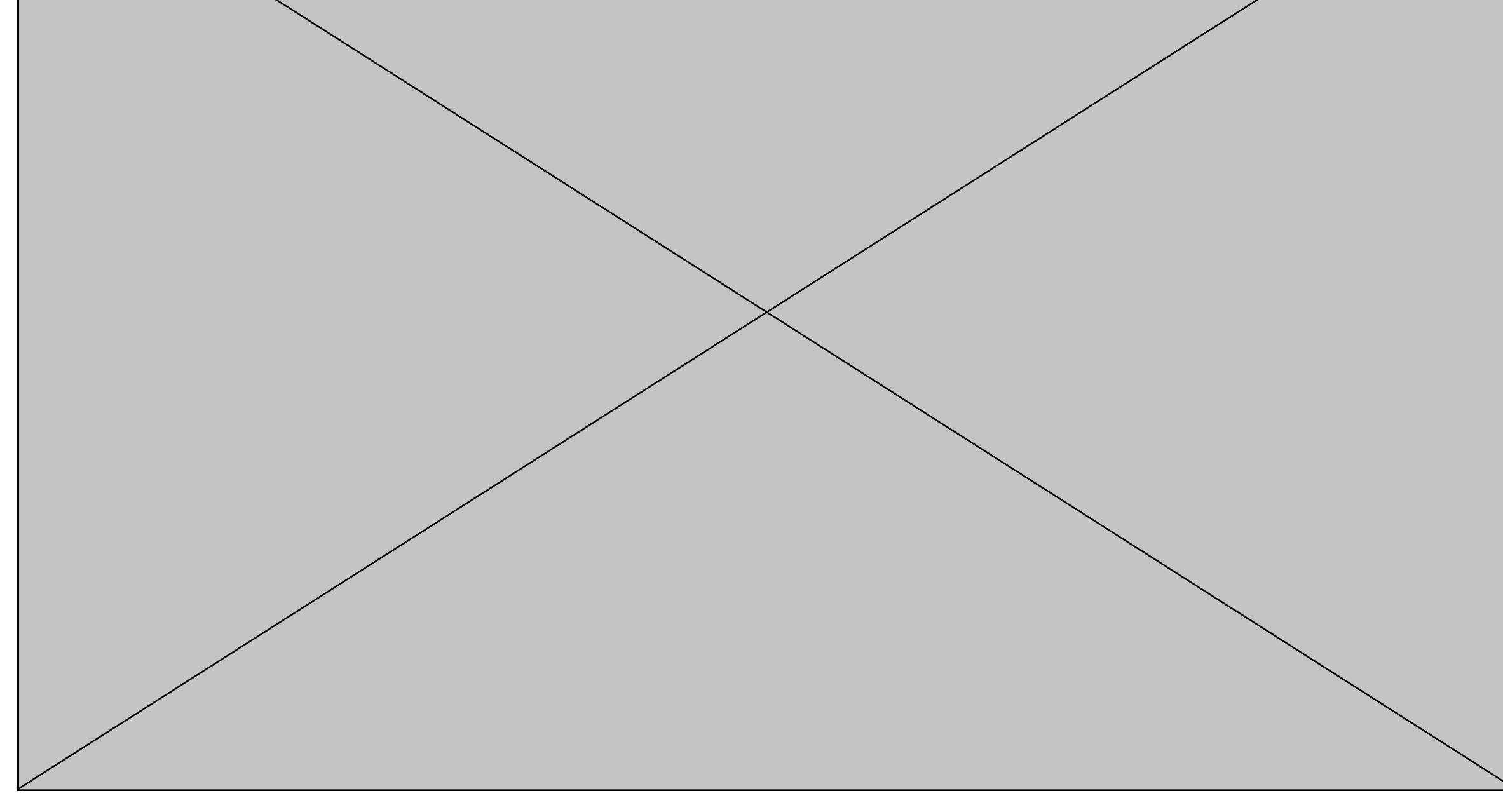


Wireframes de papel

Prototipo de baja fidelidad

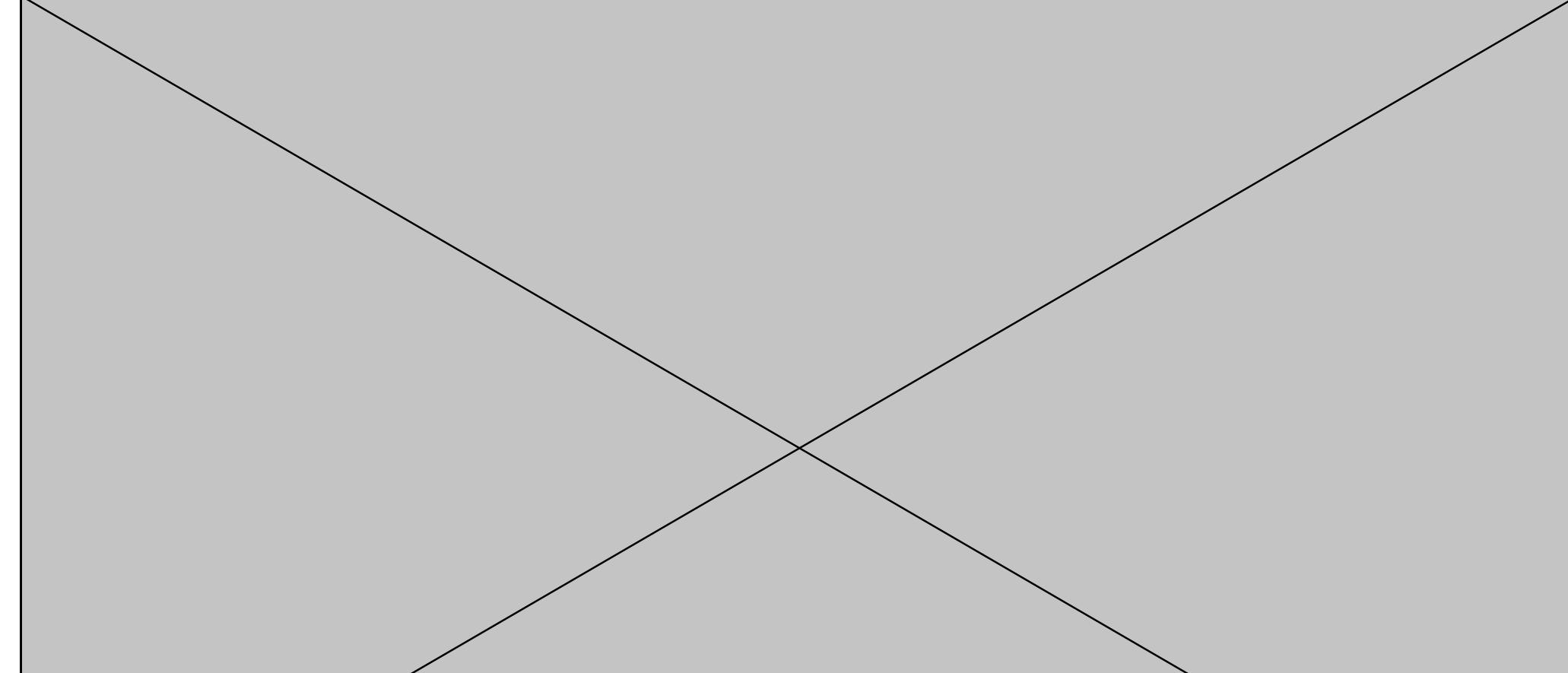
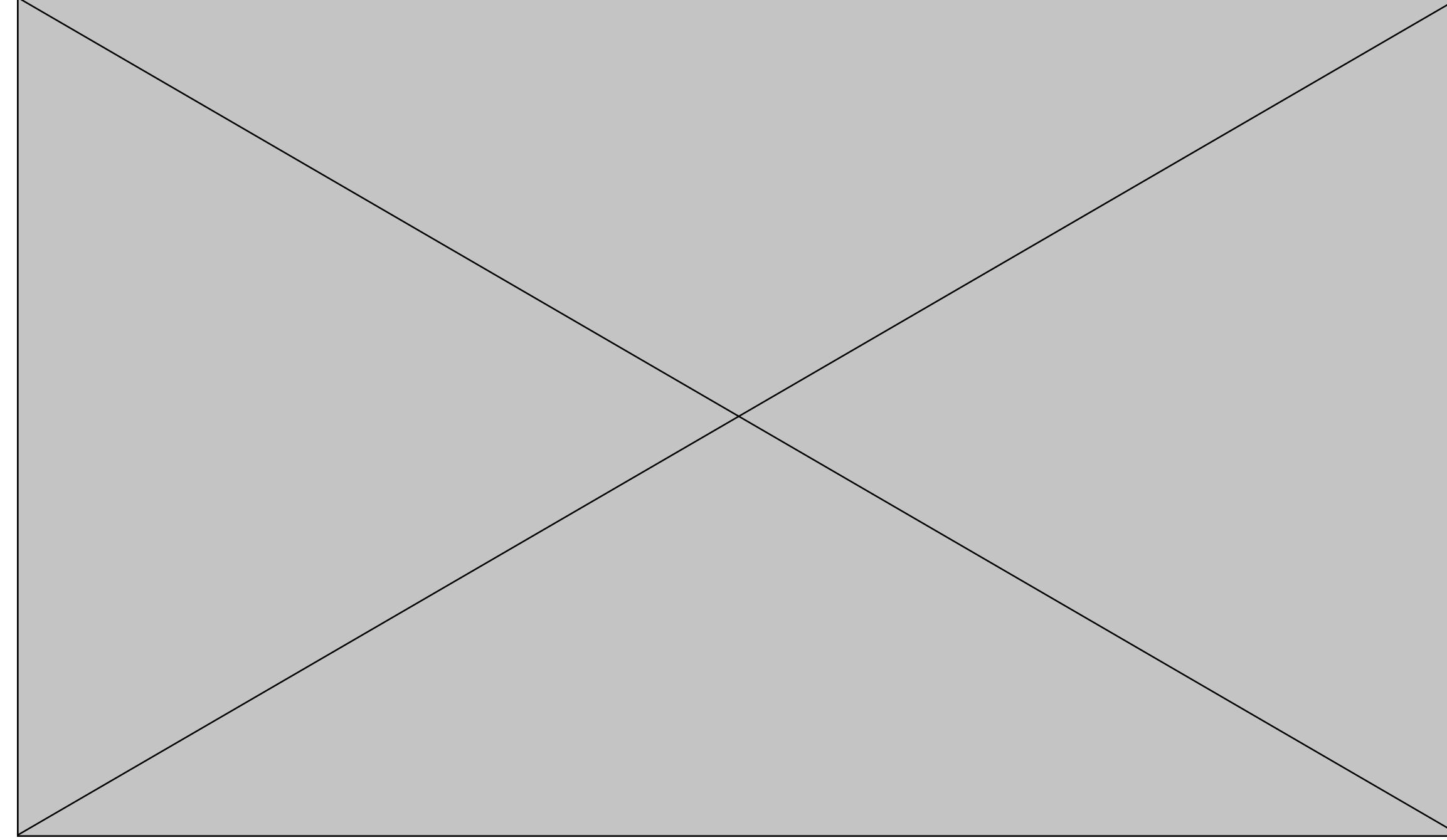
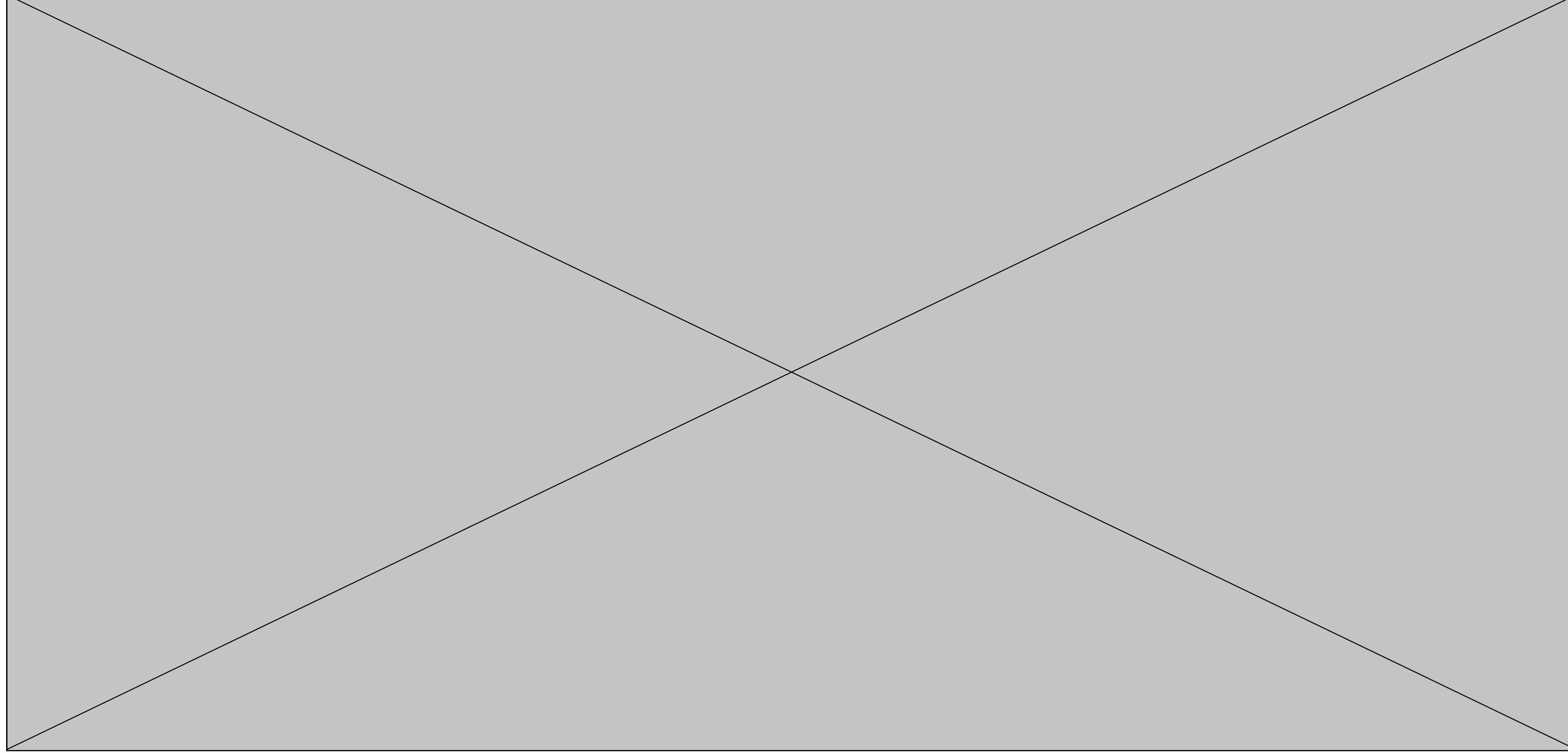


Prototipo de alta fidelidad

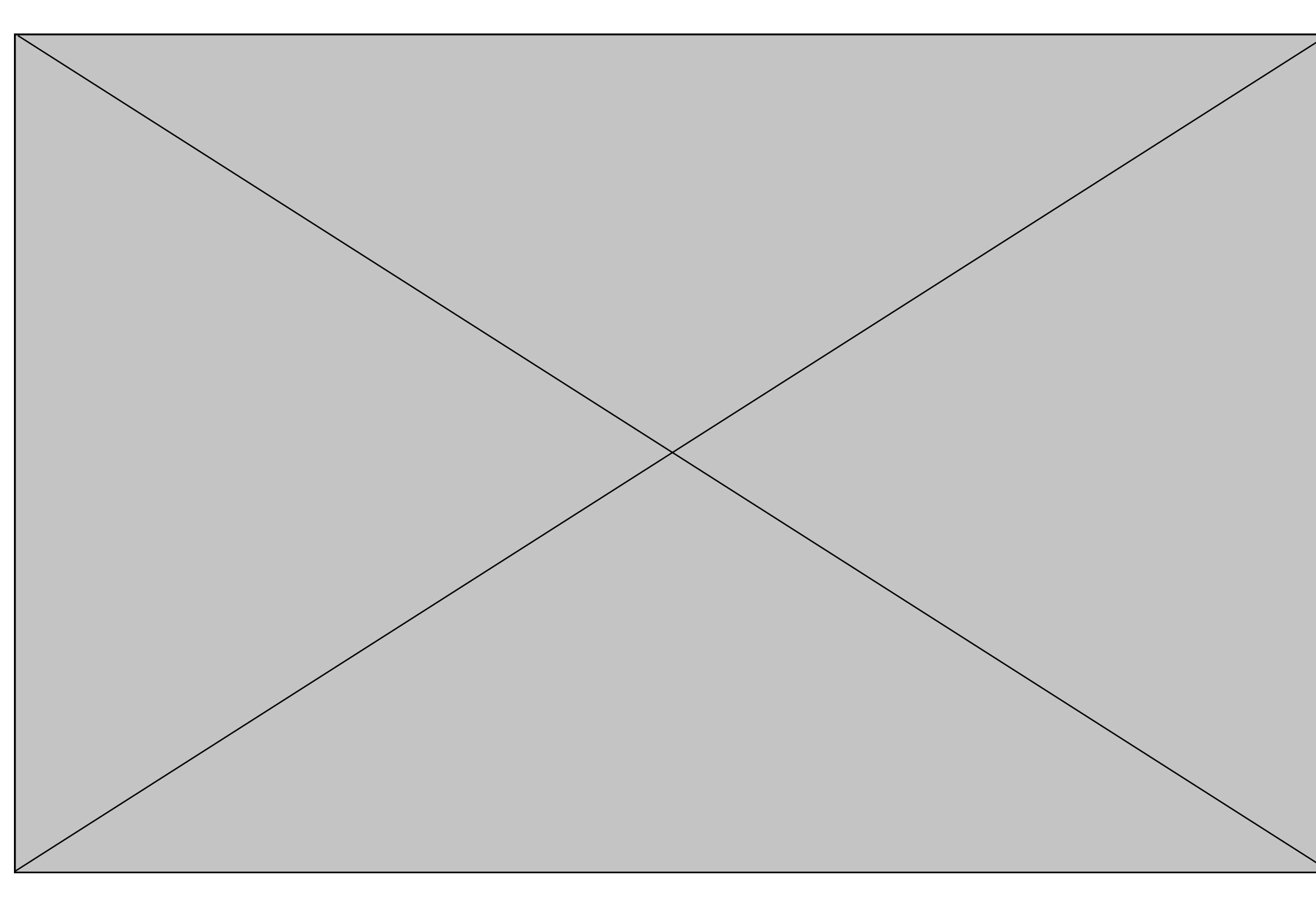
**Volver**

ERENMORE ARCADE APP

Diseño UX/UI



Site Map de Tanti Pert Shop



Volver