

Victoria de la Rosa

Directora de Arte
Game Designer
UI / UX

Diseño sistemas de juego que hacen que lo complejo se sienta claro. Con base técnica en mecatrónica, acompaño a estudios indie y AA en dirección de arte, game design e interfaces para *Unity* y *Unreal Engine*.

Paquetes

Character Design Sheet

USD 200 por personaje

Hoja de referencia del personaje con notas de dirección, corregida a mano y lista para que tu equipo produzca el arte final.

UI / UX

USD 850

Wireframes, flujos de usuario, paleta y tipografía, más 5 mockups de pantalla en alta fidelidad. Pantalla extra: USD 90.

Mini Style Guide

USD 400

Guía visual compacta para que todo el equipo sostenga la misma dirección de arte. Precio de lanzamiento en MICSUR y descuento al combinarla con otro paquete.

Todos los paquetes incluyen 2 rondas de revisión. Entrego referencias y dirección; no incluyen arte final ni assets listos para motor.

Acompañamiento

Dirección de arte mensual — USD 400 / mes
Unas 16 horas al mes a USD 25 la hora, para proyectos que necesitan una mirada constante.

Consultoría por hora — USD 30
La primera hora; cada hora adicional cuesta un 10 % menos.

Auditoría visual — USD 200
Diagnóstico de la identidad visual de tu juego. Se descuenta si después contratás el Mini Style Guide.

Trabajo seleccionado

Echo Front
Roguelike táctico en producción (2024–26). Dirección de arte, arquitectura UI y sistemas; facciones diseñadas para leerse de un vistazo.

The Glass Facade
Aventura detectivesca 2.5D. Diálogo ramificado con Ink en Unity, con un equipo remoto.

Herramientas: Unity (UI Toolkit), Unreal Engine 5 (UMG), Clip Studio Paint, Inkscape, ComfyUI.

Armemos algo juntos.

vichoffmann005@gmail.com
+595 982 773 360
victoria-de-la-rosa.vercel.app
linktr.ee/VictoriaDeLaRosa

