Animación 3D: claves para el artista digital en el mundo laboral

Fechas: 24 de febrero de 2017

Horario: 12:00 - 13:30 h.

Lugar: Salón de Grados

Plazas: abierta hasta completar aforo

En la conferencia Animación 3D: claves para el artista digital en el mundo laboral, Ana Cobos hablará de su trayectoria curricular y de su experiencia profesional en la industria cinematográfica, ofreciendo las pautas para elaborar un currículum profesional, un portfolio y la demo reel de un artista digital. Así mismo, dará algunos consejos sobre cómo afrontar una entrevista de trabajo en una empresa de primer nivel.

El auge en la formación y enseñanza de la animación 2D y 3D va unida al desarrollo profesional del sector audiovisual (cine, televisión, vídeo...). En la industria del entretenimiento, el mercado de los videojuegos ocupa un lugar relevante con un sector empresarial cada vez más consolidado, donde la formación también es más especializada. La importancia de saber manejarse en el mercado laboral es clave para acceder a él. En este sentido, la gran trayectoria profesional de Ana Cobos permitirá al público asistente conocer de primera mano, el funcionamiento de los procesos de selección y la formación curricular que debe cumplir un artista digital que quiera trabajar en la animación 3D.

Imparte: Ana Cobos

Licenciada en Bellas Artes, Ana Cobos tiene una extensa y reconocida trayectoria profesional como artista 3D en las principales empresas del sector, tales como: Illumination Mac Guff, Lightbox Entertainment y Sony Pictures Imageworks. Destaca su participación como animadora 3D en numerosos largometrajes cinematográficos a nivel nacional e internacional: Planet 51, Tadeo Jones, Metegol, Justin y la Espada de Valor, Lluvia de albóndigas 2, Atrapa la Bandera y su última película más reciente Mascotas. Su experiencia profesional no sólo abarca el ámbito de la animación, también es profesora de animación en la Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, ESNE; labor que compagina con la ilustración de libros de texto y libros de lectura infantil en editoriales como Anaya, Everest, Oxford University, etc.

Coordinan: Mónica Oliva y María de Iracheta

Mónica Oliva es profesora en la Facultad de Bellas Artes desde 2008. Doctorada en Bellas Artes (2013) y licenciada en Derecho por la Universidad Complutense de Madrid (1996), forma parte del grupo de investigación LAMP (El libro de artista como materialización del pensamiento), cuya actividad le ha llevado a participar en diversas ferias, tanto nacionales como internacionales, a realizar exposiciones como comisaria y artista, a publicar libros y dar conferencias en torno al libro como medio artístico. Compagina su trabajo artístico con la investigación y producción cultural en otros ámbitos. Desde 2014, colabora con el Espacio Fundación Telefónica en la elaboración de las actividades educativas relacionadas con el arte y la tecnología, o el arte y la comida.

María de Iracheta es doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid (2013). Actualmente compagina su trabajo como profesora en la facultad de Bellas Artes y en ESNE (Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología), junto a su proyecto artístico, que gira en torno a la interrelación personal y los mecanismos de camuflaje del individuo. En su proceso creativo hace uso del dibujo, que complementa con la imagen digital, el collage y la fotografía. Ha sido premiada y seleccionada en diversos certámenes artísticos y ha participado en exposiciones nacionales e internacionales. Desde el 2012, colabora con la productora OgonFilms, en trabajos de producción y creación de storyboard, caracterización y maquillaje de FX, tanto para cortometrajes como videclips.

Programa Acciones Complementarias 2017

ANIMACIÓN 3D:
CLAVES PARA EL ARTISTA DIGITAL EN EL MUNDO LABORAL

Impartida por: **ANA COBOS OBRERO**

VIERNES 24 DE FEBRERO
12:00 a 13:30 h.
SALÓN DE GRADOS

FACULTAD DE BELLAS ARTES.UCM

Coordinan: **Mónica Oliva Lozano**
María de Iracheta Martín