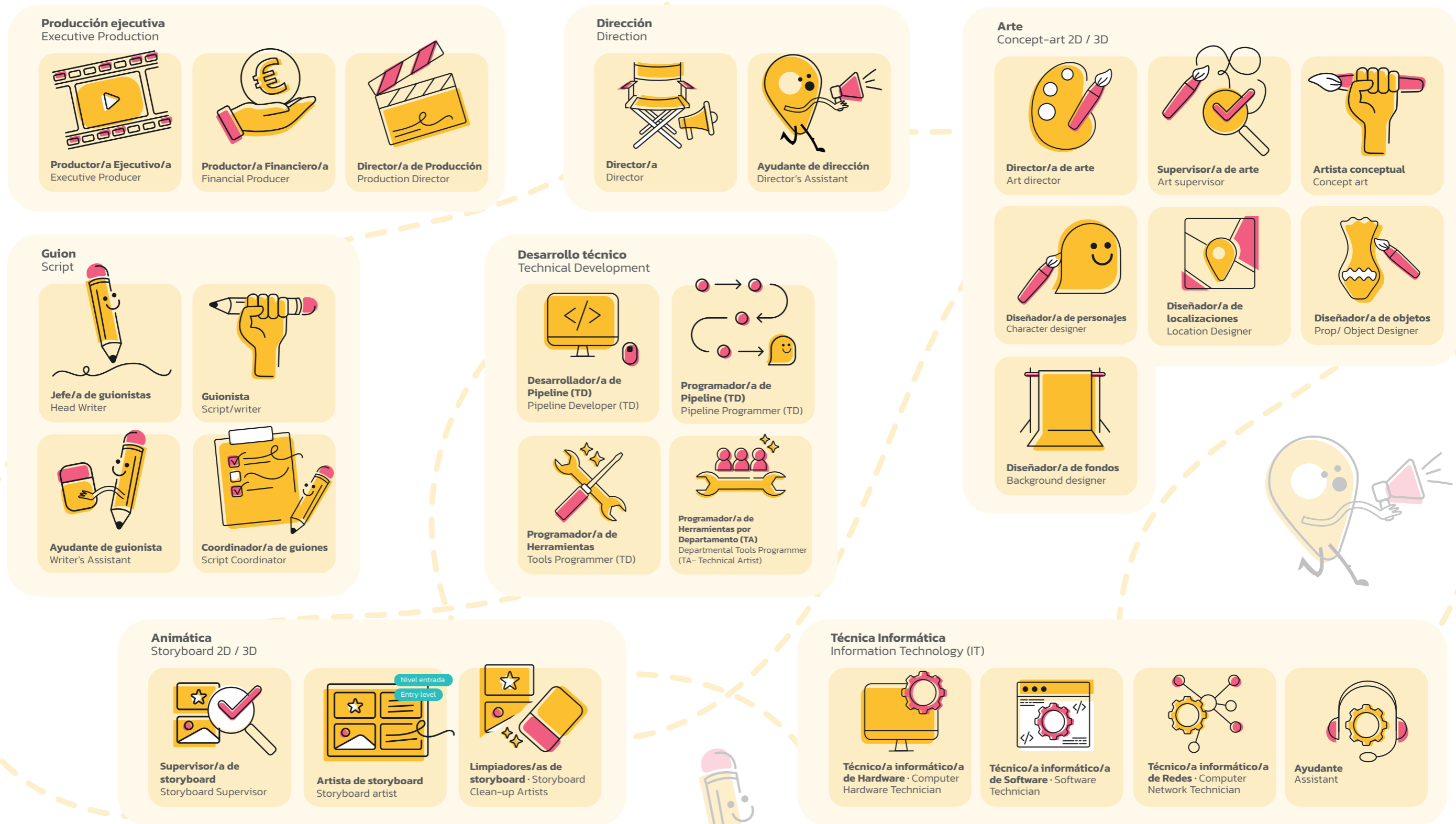


Animación 2D/3D

Preproducción

Mapa de Empleo

Sector Audiovisual en Canarias



Animación 2D/3D

Preproducción

Mapa de Empleo

Sector Audiovisual en Canarias



Productor/a Ejecutivo/a (Executive Producer): Supervisa el desarrollo y la ejecución de proyectos, asegurando el cumplimiento de los objetivos creativos y comerciales. Gestiona el presupuesto, las estrategias de financiamiento, y las relaciones con socios/as y distribuidores/as para asegurar el éxito del proyecto.



Ayudante de guionistas (Writer's Assistant): Apoya al equipo principal de guionistas en tareas administrativas y creativas, como la investigación, organización de documentos y la redacción de primeros borradores, asegurando un flujo de trabajo eficiente y la preparación adecuada de materiales para el desarrollo de proyectos animados.



Artista Conceptual (Concept-art): Crea ilustraciones y diseños que establezcan el estilo visual y la estética de personajes, entornos y elementos del proyecto. Sus obras conceptuales sirven como referencia visual para el equipo de producción y ayudan a definir la apariencia general de la animación.



Programador/a de Herramientas (Tools Programmer (TD): Desarrolla software personalizado y scripts para mejorar el flujo de trabajo en la producción de animación y efectos visuales. Su trabajo incluye automatizar tareas repetitivas, mejorar la eficiencia del equipo y desarrollar herramientas específicas según las necesidades del proyecto.



Productor/a Financiero/a (Financial Producer): Es responsable de asegurar la viabilidad financiera de los proyectos. Esto incluye la gestión del presupuesto, la obtención de financiamiento adecuado, y la evaluación de riesgos financieros para garantizar la rentabilidad y el éxito económico de las producciones animadas.



Coordinador/a de guiones (Script Coordinator): Supervisa el desarrollo y la organización de los guiones, asegurando la coherencia y continuidad narrativa. Trabaja en estrecha colaboración con guionistas, directores/as y productores/as para alinear los guiones con la visión creativa del proyecto y los plazos de producción.



Diseñador/a de personajes (Character Designer): Crea los diseños visuales y estéticos de los personajes que aparecerán en el proyecto. Trabaja en estrecha colaboración con el equipo de producción para asegurar que los personajes sean visualmente coherentes y expresen la personalidad y emociones requeridas.



Programador/a de Herramientas por Departamento (TA) (Departmental Tools Programmer (TA- Technical Artist): Es responsable de desarrollar herramientas y scripts específicos para satisfacer las necesidades únicas de cada departamento dentro del estudio. Este rol se centra en entender los requisitos específicos de producción de cada equipo (como modelado, rigging, animación, efectos visuales, entre otros) y crear soluciones tecnológicas que optimicen los flujos de trabajo y mejoren la eficiencia operativa.



Director/a de Producción (Production Director): Supervisa y coordina todos los aspectos del proceso de producción. Esto incluye la planificación y gestión de recursos, control del presupuesto, coordinación de equipos y aseguramiento de que los proyectos se completen a tiempo y dentro de los estándares de calidad establecidos.



Supervisor/a de Storyboard (Storyboard Supervisor): Guía y supervisa el equipo de artistas de storyboard, asegurando que las secuencias visuales estén alineadas con la visión del director/a y los requisitos del guion. Coordina el flujo de trabajo, revisa los storyboards para garantizar calidad y coherencia, y colabora estrechamente con otros departamentos para integrar las escenas visuales en el proceso de producción.



Diseñador/a de localizaciones (Location Designer): Crea y desarrolla los entornos y escenarios donde se llevarán a cabo las acciones del proyecto. Su trabajo define la atmósfera y el contexto visual, asegurando que los escenarios sean coherentes con la historia y el estilo artístico de la animación. Participa en las primeras etapas del desarrollo visual.



Técnico/a informático/a de Hardware (Computer Hardware Technician): Se encarga del mantenimiento, actualización y reparación de equipos de hardware utilizados en la producción de animación y efectos visuales. Su objetivo es garantizar que el equipo funcione de manera óptima para soportar las demandas del trabajo creativo.



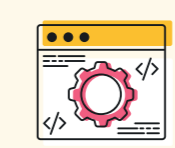
Director/a (Director): Supervisa y coordina todos los aspectos del proceso de producción, asegurando que los proyectos se completen a tiempo, dentro del presupuesto y con la calidad deseada. Gestiona equipos, recursos y cronogramas para optimizar la eficiencia y el flujo de trabajo.



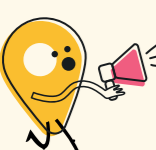
Artista de Storyboard (Storyboard artist): Se encarga de crear representaciones visuales detalladas de las escenas, traduciendo el guion en imágenes que guíen la producción. Trabaja estrechamente con el director/a y el equipo de producción para asegurar que las secuencias visuales capturen la narrativa y el ritmo deseados.



Diseñador/a de objetos (Prop Designer/ Object Designer): Crea y desarrolla los objetos y accesorios que los personajes utilizarán o con los que interactuarán. Su trabajo asegura que los objetos sean visualmente coherentes con el estilo general de la animación y funcionales dentro del contexto de la historia.



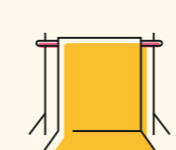
Técnico/a informático/a de Software (Software Technician): Se enfoca en la instalación, configuración y soporte de software utilizado en la producción de animación y efectos visuales. Asegura que todas las aplicaciones funcionen correctamente y sean compatibles con los flujos de trabajo establecidos.



Ayudante de Dirección (Director's Assistant): Apoya a la dirección de producción en la coordinación y supervisión de las tareas diarias, asegurando que los proyectos se mantengan en el cronograma y dentro del presupuesto. Colabora en la gestión de recursos, equipos y comunicaciones del proyecto.



Limpiador/a de Storyboard (Storyboard Clean-up Artists): Revisa y perfecciona los bocetos iniciales de los storyboards, asegurando claridad y calidad visual. Trabaja para transformar los dibujos preliminares en representaciones limpias y detalladas que guiarán a la parte de animación en la producción.



Diseñador/a de fondos (Background designer): Crea los escenarios y entornos donde se desarrollan las escenas, asegurando que los fondos complementen y enriquezcan la narrativa visual. Trabaja estrechamente con la dirección de arte y otros diseñadores/as para mantener la coherencia estilística y la calidad visual del proyecto. Participa en las etapas posteriores, elaborando detalles como iluminación y perspectiva para cada escena.



Técnico/a informático/a de Redes (Computer Network Technician): Se encarga del diseño, implementación y mantenimiento de la infraestructura de redes utilizada en el estudio de animación. Su objetivo es garantizar la conectividad eficiente y segura entre todos los sistemas y dispositivos.



Jefe/a de guionistas (Head Writer): Es responsable de liderar el equipo de guionistas, desarrollando y supervisando el contenido narrativo, asegurándose de que los guiones cumplan con la visión creativa y las necesidades del proyecto. Además, colabora estrechamente con otros departamentos para asegurar la coherencia y la calidad de la historia durante la preproducción.



Director/a de Arte (Art Director): Es responsable de desarrollar y supervisar la dirección visual del proyecto, asegurando que el estilo artístico y la estética se alineen con la visión creativa. Colabora estrechamente con directores/as, diseñadores/as y animadores/as para establecer y mantener la calidad visual en todas las etapas de producción.



Desarrollador/a de Pipeline (TD) (Pipeline Developer (TD): Es responsable del diseño, implementación y mantenimiento del pipeline técnico que facilita la producción de animación y efectos visuales. Su objetivo es optimizar los flujos de trabajo y asegurar la eficiencia y calidad en la entrega de proyectos.



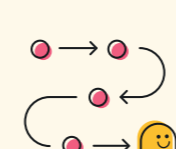
Ayudante (Assistant): Brinda apoyo administrativo y operativo en diversas áreas, facilitando el funcionamiento eficiente del equipo de producción y asegurando que los procesos diarios se realicen sin contratiempos.



Guionista (Script/ Writer): Desarrolla y escribe los guiones para proyectos animados, creando la estructura narrativa, los diálogos y las escenas necesarias para contar historias visualmente atractivas y coherentes con la visión del proyecto.



Supervisor/a de Arte (Art Supervisor): Es responsable de implementar y mantener la dirección visual establecida por la dirección de arte, supervisando la creación y coherencia de los elementos visuales. Coordina el trabajo del equipo artístico, asegurando calidad y cumplimiento de los estándares estéticos a lo largo del proceso de producción.



Programador/a de Pipeline (TD) (Pipeline Programmer (TD): Es responsable del desarrollo y mantenimiento del pipeline técnico que sustenta la producción de animación y efectos visuales. Este rol implica diseñar y programar herramientas y sistemas automatizados que optimizan los flujos de trabajo, facilitando la colaboración entre diferentes equipos y asegurando la eficiencia y consistencia en la producción.