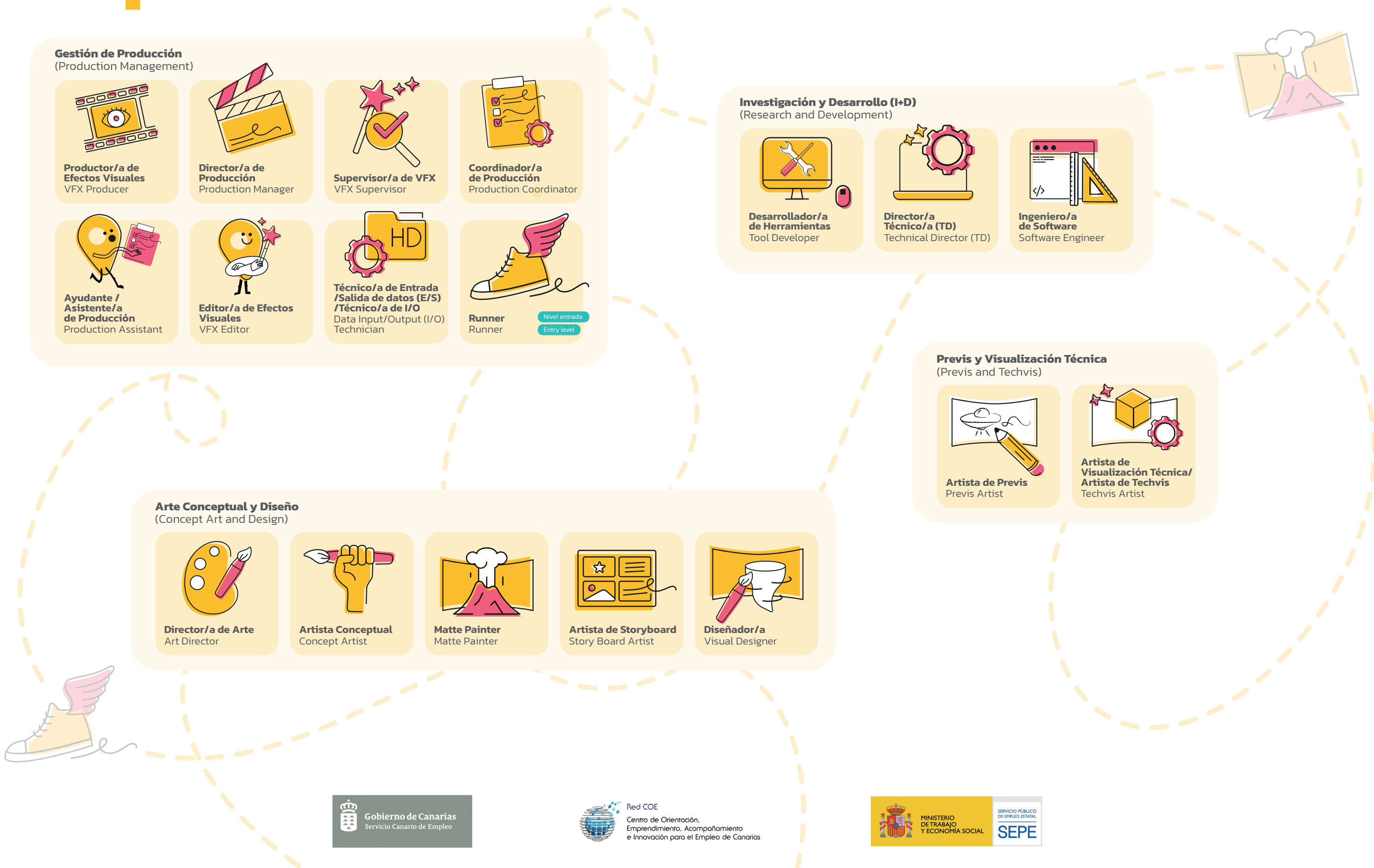


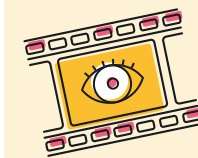
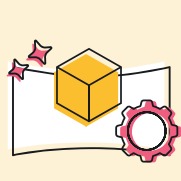
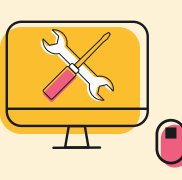
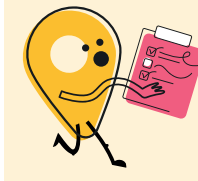
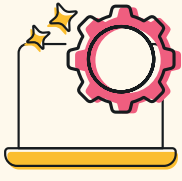
Efectos visuales (VFX) Preproducción

Mapa de Empleo Sector Audiovisual en Canarias



Efectos visuales (VFX) Preproducción

Mapa de Empleo Sector Audiovisual en Canarias

 Productor/a de Efectos Visuales (VFX Producer) Coordina la planificación estratégica de los efectos visuales, definiendo tiempos, presupuesto y recursos necesarios. Colabora estrechamente con el/la director/a, supervisor/a de VFX y otros departamentos. Su objetivo es garantizar que los efectos visuales sean viables y alineados con la visión creativa desde el inicio del proyecto.	 Editor/a de Efectos Visuales (VFX Editor) Prepara y organiza los materiales visuales necesarios para el seguimiento de planos con VFX, asegurando la correcta integración entre el montaje y los efectos. Colabora con el equipo editorial, el supervisor de VFX y producción. Su trabajo es clave para establecer la estructura técnica que facilitará el trabajo posterior de efectos visuales.	 Ingeniero/a de Software (Software Engineer) Desarrolla, mantiene y optimiza las aplicaciones, sistemas y pipelines técnicos necesarios para la producción de efectos visuales en la fase de preproducción. Su labor permite automatizar procesos, integrar herramientas y mejorar la eficiencia del equipo de producción. Colabora estrechamente con artistas, TDs y otros perfiles técnicos.	 Matte Painter (Matte Painter) Crea fondos digitales fotorrealistas o estilizados que representan entornos, paisajes y escenarios imposibles o costosos de filmar. Trabaja a partir de concepts, storyboards y referencias visuales para establecer la atmósfera y geografía del mundo visual. Su trabajo es clave para la planificación visual y continuidad estética del proyecto.
 Director/a de Producción (Production Manager) Supervisa la planificación logística y organizativa del proyecto, garantizando que los plazos, recursos y entregas estén alineados desde el inicio. Coordina al equipo de producción y mantiene la comunicación con otros departamentos clave.	 Técnico/a de Entrada/Salida de datos (E/S) / Técnico/a de I/O (Data Input/Output (I/O) Technician) Gestiona el flujo de datos y archivos entre los diferentes equipos y sistemas de la producción durante la fase de preproducción. Su trabajo incluye la organización, almacenamiento y distribución de archivos de alta resolución, garantizando que los recursos visuales estén disponibles y sean accesibles para el equipo de producción. Asegura que todo el material visual se ingrese y se distribuya correctamente en el sistema.	 Artista de Previs (Previs Artist) Crea versiones animadas simplificadas de escenas para visualizar la acción, el ritmo y el encuadre antes del rodaje. Su trabajo guía al equipo creativo y técnico en la planificación de efectos visuales, cámaras y narrativa. Es una etapa clave para anticipar desafíos técnicos y creativos.	 Artista de Storyboard / Storyboarder (Storyboard Artist) Visualiza y dibuja escenas clave a partir del guion, facilitando la planificación de tomas, movimientos de cámara y efectos visuales. Sus ilustraciones secuenciales sirven como guía para equipos de dirección, cámara y VFX. Su trabajo es esencial para prever la narrativa visual antes del rodaje.
 Supervisor/a de VFX (VFX Supervisor) Define la estrategia técnica y creativa para los efectos visuales, colaborando con la dirección y otros departamentos clave. Evalúa la viabilidad de las ideas, propone soluciones y diseña el enfoque del pipeline.	 Runner (Nivel de entrada) (Runner- Entry level) Se encarga de asistir en tareas generales dentro del flujo de trabajo de preproducción, como la entrega y recepción de material, la organización de archivos y la asistencia en la logística del equipo de producción. Su labor es fundamental para asegurar que los recursos lleguen a tiempo y de manera eficiente a los diferentes departamentos. Nivel entrada Entry level	 Artista de Visualización Técnica / Artista Techvis (Techvis Artist) Traduce conceptos creativos en soluciones técnicas viables mediante animaciones y modelos 3D que simulan cómo se rodarán las escenas con efectos visuales. Colabora estrechamente con los equipos de rodaje y VFX para planificar cámaras, movimientos y equipos físicos. Su trabajo garantiza que la visión creativa sea técnicamente posible en el set.	 Diseñador/a (Visual Designer) Desarrolla elementos gráficos clave que contribuyen a la identidad visual del proyecto, como interfaces, señalética, tipografías o gráficos animados. Colabora estrechamente con la dirección de arte y otros equipos creativos para asegurar coherencia estética. Su trabajo traduce conceptos visuales en diseños funcionales y atractivos.
 Coordinador/a de Producción (Production Coordinator) Apoya la organización y logística del proyecto desde la preproducción, gestionando agendas, documentación, flujos de comunicación y seguimiento de tareas. Actúa como enlace entre equipos creativos y de producción. Su labor garantiza que el proyecto se mantenga ordenado y dentro de los plazos establecidos.	 Desarrollador/a de Herramientas (Tool Developer) Crea y mantiene las herramientas y scripts que optimizan el flujo de trabajo de la producción, permitiendo una integración más eficiente de los procesos en la fase de preproducción. Su trabajo incluye el desarrollo de soluciones personalizadas para facilitar la gestión de archivos, automatización de tareas y la mejora de la colaboración entre los diferentes departamentos.	 Director/a de Arte (Art Director) Define la estética visual y el estilo artístico del proyecto, asegurando la coherencia con la visión de la dirección. Colabora con concept artists y diseñadores/as para establecer el tono visual, escenarios, personajes y atmósferas.	
 Ayudante de Producción / Asistente/a de Producción (Production Assistant) Brinda soporte administrativo y logístico al equipo de producción desde las primeras etapas del proyecto. Se encarga de tareas como organizar agendas, preparar documentos y coordinar la comunicación entre departamentos. Su rol es clave para mantener el flujo de trabajo ágil y eficiente.	 Director/a Técnico/a (TD) (Technical Director) (TD) Supervisa y optimiza los aspectos técnicos de la producción visual en la fase de preproducción. Su función incluye la gestión de los sistemas y herramientas utilizadas por el equipo, la resolución de problemas técnicos complejos y la implementación de soluciones que faciliten el flujo de trabajo en los departamentos de animación, modelado, y efectos visuales.	 Artista Conceptual / Concept Artist (Concept Artist) Crea ilustraciones visuales que sirven como guía para el desarrollo de escenarios, personajes, criaturas y objetos. Trabaja en estrecha colaboración con la dirección de arte y otros departamentos creativos para establecer el estilo visual del proyecto. Sus diseños ayudan a visualizar ideas antes de su producción.	