



Ficción Producciones

Programador de videojuegos/aplicaciones en tiempo real:

- Se requiere:
 - Conocimientos de Unity o Unreal Engine
 - Experiencia previa en entornos de desarrollo para tiempo real y/o videojuegos
 - Programación en C# y C++
- Se valorará:
 - Conocimientos de Realidad Virtual, computación gráfica y gestión de proyectos de programación (p.ej. Scrum)

Tools Developer:

- Se requiere:
 - Experiencia en producciones de animación para televisión y cine
 - Conocimientos de Python, C#, C++ y PHP
 - Experiencia en desarrollo de UI
- Se valorará:
 - Conocimiento en otras áreas dentro de la producción (modelado, animación, shading, layout, lighting, compositing)

Storyboard Artist:

- Se requiere:
 - Conocimientos de narrativa audiovisual y composición
 - Conocimientos de dibujo
- Se valorará:
 - Experiencia en producciones de animación para televisión y cine
 - Conocimientos de ToonBoom o softwares similares
 - Conocimientos de producción 3d





Dirección de Arte:

- Se requiere:
 - Experiencia en diseño de personajes, props y entornos
 - Experiencia en entornos de producción (animación o videojuegos)
- Se valorará:
 - Conocimientos de narrativa audiovisual y composición

Concept Artist:

- Se requiere:
 - Experiencia en diseño de personajes, props y entornos
 - Experiencia en entornos de producción (animación o videojuegos)
- Se valorará:
 - Conocimientos de narrativa audiovisual y composición

Layout Artist:

- Se requiere:
 - Conocimientos de narrativa audiovisual y composición
 - Conocimientos de Autodesk Maya
 - Conocimientos de scripting MEL o Python
- Se valorará:
 - Experiencia en producciones de animación para televisión y cine

Rigger:

- Se requiere:
 - Conocimientos de Autodesk Maya y/o Lightwave
 - Experiencia en entornos de producción (animación y/o videojuegos)
 - Conocimientos de anatomía y matemáticas
 - Lenguaje de programación Python





- Se valorará:
Experiencia en modelado y animación

3D Modeller:

- Se requiere:
Experiencia en entornos de producción (animación y/o videojuegos)
Conocimientos de Autodesk Maya y/o Lightwave
Conocimientos de anatomía
- Se valorará:
Conocimientos de escultura digital (Zbrush, Mudbox) y texturizado

Shading Artist:

- Se requiere:
Conocimientos acerca de la teoría del color
Experiencia en entornos de producción (animación y/o videojuegos)
Conocimientos de Autodesk Maya y/o Lightwave
- Se valorará:
Conocimientos de dibujo e ilustración
Desarrollo de shaders

Lighting Artist:

- Se requiere:
Conocimientos de Autodesk Maya, Lightwave, Unity y/o Unreal Engine.
Conocimientos de Arnold Render, Vray y/o Lightwave como motor de render.
Experiencia en entornos de producción (animación y/o videojuegos)
- Se valorará:
Conocimientos de texturizado y shading





Compositing Artist:

- Se requiere:
Experiencia en entornos de producción en composición.
Experiencia en composición 3d e integración con imagen real.
- Se valorará:
Conocimientos de Blackmagic Fusion

Ayudante de producción de animación:

- Se requiere:
Conocimientos de shotgun.
- Se valorará:
Experiencia en proyectos de animación 3d.

