



# Fernanda Miranda Rico

Artista Conceptual e Ilustradora

## CONTACTO

- 📍 Estado de México, Naucalpan
- 📞 Móvil: +52 55 4542 1544,
- ✉ fer.mir@hotmail.com
- in Fernanda Miranda Rico
- 📷 @frtuccinni

## HABILIDADES

- Dirección de Arte
- Diseño de ambiente
- Diseño de personaje
- Guión
- Storyboard
- Modelado y texturizado 3D
- Edición de vídeo

## HABILIDADES PERSONALES

- Orientada al detalle
- Buena y abierta comunicación
- Organizada y responsable
- Amigable y carismática
- Determinada y ardua trabajadora
- Adaptable como líder y miembro de un equipo.

## SOBRE MÍ

Egresada de la Licenciatura de Artes Digitales en Animación, he tenido experiencia en diversos proyectos de animación y arte conceptual. Interesada en crecer profesionalmente en la industria de animación y/o ilustración. Mis mejores competencias son el trabajo colaborativo, generación de ideas y soluciones de forma creativa, y la exploración de recursos y herramientas. Me veo como alguien que ama el desarrollo visual, historia y el "world building" en la animación.

Deseo expandir mis habilidades para así poder alcanzar a otros artistas y a través de esta red concebir diversos proyectos de storytelling que inspiren a futuros artistas.

## ESTUDIOS

### Tecnológico de Monterrey

Licenciatura en Arte Digital Animación - 2020- 2024

### Vancouver Film School

Diplomado en Arte Conceptual para Animación 2023- 2024

## EXPERIENCIA LABORAL

### Interaxion Global Media

Casa productora; Marzo 2024 - presente

- Diseño de personaje, ambiente y assets en Adobe Photoshop
- Texturizado de assets en Substance 3D
- Modelado de assets 3D en Autodesk Maya

## PROYECTOS

### NELTILIZTLI | Octubre 2023 - Presente

Proyecto personal de Visual Development

—Conceptualizar dirección de arte para proyecto de serie 3D con narrativa basada en el contexto periodista y activista de México a inicios de los años 70.

—Estudiar y adoptar herramientas de autogestión como diagramas de Gantt, biblia de personaje y ambiente, tableros de referencia y sistema de organización de archivos por clasificación.

—Desarrollar habilidades de pintura digital como manejo de iluminación, influencia de color, anatomía, perspectiva, thumbnailing, entre muchos.

—Diseñar personajes principales, crowds, props, ambientes tanto naturales como construidos (exteriores e interiores).

—Diagnosticar avanzas con mentores y con red de networking, aplicando retroalimentación y diferente puntos de vista.

—Empatizar con compañeros artistas para la profundización y mejora de trabajo y ampliar mi red de apoyo y networking para la generación de futuros proyectos.

### AMKA | Julio 2023

Proyecto colaborativo 3D | Vancouver Film School

—Crear lazos y mantener constante comunicación con estudiantes del programa de 3D

—Compilar características y elementos de la visión por parte de ellos para la producción de diseño de personajes y criaturas.

—Analizar contexto cultural Inuit para visualizar personajes acordes al perfil psicológico y arquetipos asignados a éstos.

—Demostrar pruebas de diseño a colaboradores para recibir retroalimentación, aplicar cambios y enfocarme en detalles aprobados.

## PROGRAMAS

- Adobe Photoshop, Illustrator, After Effects
- Autodesk Maya
- ZBrush
- DaVinci 18
- ToonBoom Harmony
- Microsoft Word, Powerpoint

## IDIOMAS

**Español**  
Nativo

**Inglés:**  
C1 Avanzando

**Francés**  
A2 Principiante

### Frankenstein | Septiembre - Octubre 2023

Proyecto colaborativo de Arte Conceptual | Vancouver Film School  
—Ejecutar el rol de directora de arte con funciones como dirección de arte, asignación de roles, gestión de fechas y tareas, planeación de sesiones grupales de retroalimentación con cliente.  
—Cumplir con el rol de diseño de ambiente construido de exterior trabajando de la mano con la diseñadora de interiores cimentando una comunicación constante y cordial.  
—Guiar y capacitar miembros del equipo en el pipeline y workflow establecido y proporcionar retroalimentación en el aspecto de desarrollo visual como el profesional.  
—Ilustrar keyarts implementando los diseños de todos los integrantes y expandir mis habilidades de pintura digital.

### Occult Friendship | Agosto - Diciembre 2022

Proyecto de animación 3D  
—Estudiar pipeline de animación 3D para la creación de un segmento de storytelling de 15 segundos.  
—Diseñar personajes con perfil psicológico y character sheets  
—Generar assets desde cero: esculpido de personaje en zbrush, retopología y creación de UV mappings en Maya, con texturizado en Substance 3D.  
—Armar rig de personaje bípedo que pudiera manejarse modificarse con facilidad en el proceso de animación; donde la actuación corporal y facial fuesen óptimas.  
—Comprender proceso de animación y buscar retroalimentación continua de docentes y mentores para alcanzar un producto final

### Ghostly Waltz | Septiembre - Diciembre 2021

Proyecto Animación 2D  
—Dirigir y plantear roles y dirección a dónde se llevaría la producción.  
—Generar herramientas de gestión como cronogramas, listado de tareas por roles, sesiones de retroalimentación con docentes y de chequeo entre integrantes del equipo.  
—Conceptualizar historia desde la investigación a fondo del contexto histórico electo. Edición y evaluación de éste hasta draft final.  
—Diseño de personajes, desde aspectos contextuales, perfilado psicológico hasta desarrollo de turnaround, paleta de colores y biblia de personajes.  
—Manejo de storyboard avanzado, constante retroalimentación y revisiones por parte de los docentes.  
—Cumplir con metas y tareas tanto individuales como grupales. Buscando la fluidez y un ambiente de apertura y constante colaboración.  
—Generar animación frame by frame, siguiendo el pipeline de animación 2D.

### Blaster | Mayo - Junio 2021

Proyecto Stop motion  
—Desarrollar cortometraje enfocado a llamar atención a la problemática del estigma y desigualdad de los roles de género en la sociedad; enfocado en el ámbito de la cultura y comunidad de videojuegos en línea.  
—Diseñar personajes que trasciendan en la audiencia, y asimismo adaptarlos al estilo de animación cut-out.  
—Definir storyboard tomando retomando lenguaje cinematográfico: contexto, encuadres y movimientos de cámara.  
—Crear animación stop motion cut out con el uso de pantalla verde para la agilidad y optimización del pipeline acorde con la planeación de fechas y roles.



# Fernanda Miranda Rico

Artista Conceptual/Digital

## Semblanza

Soy artista conceptual recientemente egresada del Tecnológico de Monterrey, de la Licenciatura en Arte Digital y Animación. Siempre busco la oportunidad para desarrollar mundos y personajes que inspiren a los demás y así compartir una parte de mi con el mundo.

A lo largo de mi formación universitaria desarrollé diversos proyectos destacadas como "Blaster", cortometraje stop motion, "Ghostly Waltz" cortometraje de animación 2D; mis mayores roles fueron el de diseño visual, personaje y ambiente principalmente. Generé habilidades colaborativas como la comunicación, gestión y empatía para la creación de un ambiente cordial y crecimiento personal y profesional.

Asimismo, aproveché la oportunidad de nutrir mis estudios en el extranjero al formar parte del programa de Arte Conceptual para Animación en Vancouver Film School, Canadá. Creando proyectos desde props hasta un proyecto personal enfocado al diseño de una serie animada 3D.

De mis mayores cualidades es la pasión y empatía. Busco mejorar mis habilidades tanto artísticas como colaborativas, así que la retroalimentación es algo que recibo con mucho entusiasmo. Proyectos donde más de una mente esté nutriendo el trabajo y lo llevé más allá de su concepción es donde quiero desenvolverme más como artista.