



SKYDANCE ANIMATION

Title: Technical Director

The Technical Director at Skydance Animation is a member of the Production Technology team and will be responsible for developing and maintaining the studio production pipelines, developing technical solutions to creative problems, and supporting artists for feature, short-form, and series productions. The Production Technology team provides the tools and capabilities for our artists to create animated content in third-party CGI software. The ideal candidate has experience building and supporting multiple pipelines in multiple environments, possesses excellent communication skills, is highly collaborative, and is able to quickly learn new workflows and technical skills.

Responsibilities

- Solve production issues that require technical expertise
- Own, support, and improve the pre-production and production pipelines
- Collaborate with technical staff across studio sites and external vendors to increase the efficiency of dailies, data exchange, and tracking
- Thoroughly understand the animation production process, both internally and when working with external vendors
- Establish high-functioning levels of communication with creative and technical staff both within the studio and at external vendors and partners
- Liaise between production and technology departments, translating production needs into technical requests
- Create tools and automation to reduce the technical burden on creative staff
- Regularly examine user experiences, satisfaction, and level of understanding to identify areas of improvement to the pipeline
- Collaborate with IT to evaluate and integrate changes to the studio infrastructure
- Document tools and workflow and train creative staff on those processes
- Examine new and innovative technologies, evaluate, and ultimately present how to improve the pipeline

Required Qualifications

- Undergraduate degree in Computer Science, Computer Graphics, or comparable discipline and/or technical and creative knowledge gained through equivalent experience
- Excellent communication and customer service skills, both verbal and written
- Ability to work independently while balancing multiple competing priorities
- Understanding of CG concepts and workflows
- Experience with third party software packages such as Adobe Photoshop, Foundry Flix, Autodesk Maya, Foundry Nuke, and Autodesk Shotgun
- Proficiency with Python scripting language

Preferred Qualifications

- Experience in computer animation, visual effects, or the game industry
- Experience supporting animation pre-production departments such as Story, Editorial, and Previz
- Experience with pipeline and plugin development in third party DCC tools
- Experience with software development languages such as Java, Javascript, C++
- Experience with other toolkits and systems such as Qt, Docker, Git, AWS
- Experience with OSX, Windows, and Linux operating systems



SKYDANCE ANIMATION

TRABAJO: Director técnico

- El director técnico de Skydance Animation es miembro del equipo de tecnología de producción y será responsable de desarrollar y mantener los canales de producción del estudio, desarrollar soluciones técnicas para problemas creativos y apoyar a los artistas para producciones de largometrajes, cortos y series. El equipo de tecnología de producción proporciona las herramientas y capacidades para que nuestros artistas creen contenido animado en software CGI de terceros. El candidato ideal tiene experiencia en la construcción y soporte de múltiples canalizaciones en múltiples entornos, posee excelentes habilidades de comunicación, es altamente colaborativo y puede aprender rápidamente nuevos flujos de trabajo y habilidades técnicas.
- **Responsabilidades**
- Resolver problemas de producción que requieren experiencia técnica.
- Adquiera, respalde y mejore los procesos de preproducción y producción
- Colabore con el personal técnico en los sitios de estudio y proveedores externos para aumentar la eficiencia de los diarios, el intercambio de datos y el seguimiento.

- Comprender a fondo el proceso de producción de animación, tanto internamente como cuando se trabaja con proveedores externos.
- Establezca niveles de comunicación de alto funcionamiento con el personal creativo y técnico tanto dentro del estudio como con proveedores y socios externos.
- Servir de enlace entre los departamentos de producción y tecnología, traduciendo las necesidades de producción en solicitudes técnicas.
- Cree herramientas y automatización para reducir la carga técnica del personal creativo
- Examine regularmente las experiencias de los usuarios, la satisfacción y el nivel de comprensión para identificar áreas de mejora en la canalización.
- Colaborar con TI para evaluar e integrar cambios en la infraestructura del estudio.
- Documente las herramientas y el flujo de trabajo y capacite al personal creativo en esos procesos
- Examine tecnologías nuevas e innovadoras, evalúe y, en última instancia, presente cómo mejorar la tubería.

- **Calificaciones requeridas**

- Licenciatura en Ciencias de la Computación, Gráficos por Computadora o disciplina comparable y/o conocimiento técnico y creativo obtenido a través de una experiencia equivalente
- Excelentes habilidades de comunicación y servicio al cliente, tanto verbales como escritas.
- Capacidad para trabajar de forma independiente mientras se equilibran múltiples prioridades en competencia
- Comprensión de los conceptos y flujos de trabajo de CG
- Experiencia con paquetes de software de terceros como Adobe Photoshop, Foundry Flix, Autodesk Maya, Foundry Nuke y Autodesk Shotgun
- Competencia con el lenguaje de secuencias de comandos Python

- **Calificaciones preferidas**

- Experiencia en animación por computadora, efectos visuales o la industria de los juegos.
- Experiencia apoyando departamentos de preproducción de animación como Story, Editorial y Previz
- Experiencia con el desarrollo de tuberías y complementos en herramientas DCC de terceros
- Experiencia con lenguajes de desarrollo de software como Java, Javascript, C++

- Experiencia con otros conjuntos de herramientas y sistemas como Qt, Docker, Git, AWS
- Experiencia con los sistemas operativos OSX, Windows y Linux