

CV

DATOS PERSONALES

Nombre: LAURA (Analia Laura)

Apellido: PALAVECINO

Año de nacimiento: 1978 (Quilmes)

Nº y tipo de documento: DNI 26 574 424

Nacionalidad: Argentina

Estado Civil: Soltera

Dirección: Salta 1008 3º 5. CABA. Buenos aires. Argentina.

Teléfonos: +54 11 4 304 5408 / +54 9 11 5150 1570

Mail: lauraanaliapalav@gmail.com

EDUCACIÓN

***Estudiante en proceso de tesis en la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero.**

***Diseñadora de Imagen y Sonido, Universidad de Buenos Aires. 2003-2009.**

EXHIBICIONES COLECTIVAS

2014- Muestra Paralelos en Serie, Artes Electrónicas, presentación de *Instalación "Dream Interaction" (Muñeca intervenida electrónicamente + Videojuego + kinect)*

Galería Panal 361. Buenos Aires Argentina.

2014- Muestra Ilustradores Argentinos "Roller Derby", Centro Cultural Matienzo, Buenos Aires, Argentina.

2014- Feria del Libro Infantil, Stand de Editorial Monster Book, Bologna, Italia

2014- Muestra de Foro de Ilustradores Argentinos en la Legislatura de La Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina.

2014- Expo Eva (Exposición de Videojuegos Argentina) en espacio Indie curado por “Game On” El Arte en juego, **presentación de videojuego poético “Dream Interaction”** (prototipo) Cine Gaumont, Buenos Aires, Argentina.

2015- Muestra Expansiones, presentación de Videojuego Instalado Dream Interaction. Museo de la Inmigración, Buenos Aires, Argentina.

2015-Expo Mica (Ministerio de Industrias Culturales Argentinas) presentación de Dream Interaction. Centro Cultural Nestor Kirchner, Buenos Aires, Argentina.

2015- Exposición Game On, El Arte en Juego, Montaje de videojuego Instalado: The tale of the Fox and the Crane. Centro Cultural San Martín, Buenos Aires, Argentina.

2015-2016 Muestra Oscilaciones, Montaje de Instalación Robotica: BambiBot. Museo Muntref, Sede Caseros, Provincia de Buenos Aires, Argentina.

2016 - Muestra Alt Ctrl Jam, presentación de “Orpheus Quest” (obra de videojuego con control alternativo mediante lira con cuerdas de láser) Centro Cultural San Martín, Buenos Aires, Argentina.

CHARLAS Y CONFERENCIAS

2014- Encuentro “Meet the Game” en el Centro Cultural San Martín, participación en la Charla mesa redonda “Mujeres y Videojuegos”, sobre el rol de la mujer en la Industria de los Videojuegos

2015- Festival Internacional E- Poetry: Ponencia sobre el proceso de creación multimedia del videojuego Dream Interaction, su vinculación con la literatura electrónica y las artes tradicionales. Teatro Margarita Xirgu, Buenos Aires, Argentina.

2016- 3º Congreso Internacional Online de Educación y Nuevos Medios, participación en Videoconferencia: “Objeto a, gestión en Nuevos Medios”.

Organizado por Anilla Cultural Latinoamerica-Europa, Nodo Uruguay.

2016 - Meet the Game: Charla-Conferencia sobre Arte y Nuevos Medios. Centro Cultural San Martín, Buenos Aires, Argentina.

MENCIONES EN NOTAS

2014- Game On! El arte en Juego

<https://gameonexperience.wordpress.com/2014/10/28/eva-2014/>

2014- Espacio para videojuegos en Argentina, “Be Creative Or Die”

<http://www.becreativeordie.com/espacio-para-videojuegos-en-argentina/>

2015- Retóricas del Hipertexto, Diario Perfil, 21 /06 /2015

<http://www.pressreader.com/argentina/perfildomingo/20150621/textview>

2015- Poesía Digital, La tecnología llegó a la inspiración, diario La Nación, 05/07/2015

<http://www.lanacion.com.ar/1807228latecnologiallegoalainspiracion>

2015- Game On, El Arte en Juego, Lo Jueguito, 13/11/2015

<http://www.lojueguito.com/game-on-arte-juego/>

2015- IV Game on! El arte en juego: el video

<https://www.facebook.com/gameonelartenjuego/?fref=ts>

Autoria de LIBROS (a la espera de publicación)

2014- La Silfide

http://issuu.com/laurapalavecino/docs/lasylyphide_project_laurapalavecino

2014- Animal Parents and kids

http://issuu.com/laurapalavecino/docs/animal_parents_and_kids-papasanimal

2014- El Picaflor

VIDEOJUEGOS PUBLICADOS O EN PROCESO

2015/2016-The Tale of The Fox and The Crane.

2015- Strawberry Shortcake: Reach for the Stars (Producción de Arte 2D -2 dimensiones- incluyendo diseño y animaciones) -Producido por QB9 Games, Buenos Aires, Argentina-

2014- Los Cuentos de Alexia (Dirección y completa producción de Arte 2D) -Producido por Cupla 371, Buenos Aires, Argentina-

2014- Max Steel: Steel Defense (Producción de Arte 2D incluyendo diseño y animaciones) -Producido por QB9 Games, Buenos Aires, Argentina-

2013- Rotocity (Game Design, Dirección de Arte 2D incluyendo su producción)-Producido por Kreativeco, DF, Mexico-

2013- Plant Buddy (Game Design, Dirección de Arte 2D incluyendo su producción) -Producido por Kreativeco, DF, Mexico-

2013- Mollums (Animaciones) -Producido por Francisco Antonelli, Buenos Aires, Argentina-

2013- Word Challenge (Dirección de Animación) -Producido por Zupcat, Buenos Aires, Argentina-

2012- Dragon´s Cave (Dirección de Arte 2D incluyendo su producción) -Producido por Pablo Larrea Grzunov, Buenos Aires, Argentina-

2012- Make It Growth (Animaciones) -Producido por Patrick Duncan, Buenos Aires, Argentina-

2011- Flying Kingdoms (Animaciones)-Producido por Vostu, Buenos Aires, Argentina-

2011- Café Manía (Animaciones y diseño de personajes) -Producido por Vostu, Buenos Aires, Argentina-

**PORTFOLIOS DE ELECTRÓNICA, ROBÓTICA Y ARTE DE VIDEOJUEGOS
EXPERIMENTALES:**

<https://bambibot.wordpress.com/>

<https://thetaleofthefoxandthecrane.wordpress.com/>

<http://dreaminteraction.hotglue.me/>

PORTFOLIOS DE ILUSTRACION Y ARTE DE VIDEOJUEGOS

www.laurapalavecino.blogspot.com

<http://lauraanaliapalav.wix.com/laurapalavecino>

<http://www.behance.net/LauraPalavecino>

PORTFOLIO DE ANIMACION

<https://vimeo.com/user1740854>