
www.linkedin.com/in/veronica-skogberg
mobil: 070 797 82 77 | e-post: veronicaskogberg@gmail.com

SAMMANFATTNING & MÅL

Med en konstnärlig och teknisk bakgrund ser jag mig själv som en social kreativ initiativtagare som gillar problemlösning. Jag är tidseffektiv, van vid högt tempo, och att balansera flera produktioner samtidigt. Har ett öga för detaljer samt förmågan att se helheten. Jag har ett affärsmässigt tänk och driv att genomföra projekt så smidigt och proffsigt som möjligt med största möjliga lönsamhet.

Jag söker nu nya utmaningar drivs av att lära mig saker och har som mål att kunna utvecklas inom ett företag som växer.

ARBETSLIVSERFARENHET

April 2010-Nuvarande jobb

CarbonWhite

(tidigare Cadwalk)

Stockholm

Interior design manager

Ett av mina huvudansvar har varit att projektleda och ta fram inredningsstilar/trender och att kommunicera de inhouse och till kund, att se till att alla bilder håller kvalitet och att inredningen följer stilen/moodboarden. Jag har skapat inredningar till lägenheter för kunder såsom Peab, Derome, Besqab, JM, SSM, Lillskär, Siv Kraft och Wrede, HSB, Småa m.f.l. Som en aktiv Initiativtagare på CarbonWhite har jag drivit arbetet att sätta ihop portfolios/moodboards för kunder som ännu inte har avtal med CW idag. Varit drivande att ta upp internationella kontakter med företag för outsourcing etc.

Oct 2009-Mars 2010

Frilans

Swiss International Produktionsbolag

Stockholm

Lighting Technical Director på

Arbetade här med att framställa digitala special effekter för reklamfilm.

Med fokus på material ljus, textur, och färg

Milford Film och Animation

Lighting Technical Director

Ljussättning textur och material i 3D för olika reklamfilmer.

3D program Maya, maya man, Air. Photoshop.

Wester och Elsner Arkitekt kontor

3D artist

Mars 2007-Sept 2009

Gravity (fd Rhinofx) New York City

Lighting Technical Director för långfilm och reklamfilm

Ljussättning textur och material i 3D.

Arbetade i team ofta med ett 20 tal personer. Arbetet som Lighting TD var inte bara kreativt att skapa miljöer, föremål och karaktärer som ljus och materialsätts och läggs in i filmat material utan även teknisk problemlösning av 3D Scener.

Okt 2006-Mars 2007

Frilans

Motr, Edgeworx, Rhinofx

New York City

Lighting TD Ljussättning textur och material i 3D för film och reklamfilm.

Parsons School of Design September 2006

New York City

Gästföreläsare på MFA programmet Design and Technology

Ljussättning och materialkännedom i 3D

Okt 2005-Okt- 2006

Eyebeam 3Dartist

New York City

Jag sökte till Eyebeam och deras fellowship där jag av hundratals sökande valdes ut att skapa digital konst tillsammans med konstnärer under ett år b.l.a med Tony Oursler där vi skapade digitala uttryck till hans utställning som fortfarande turneras över hela världen. Det var också tillfälle att skapa egen digitalkonst med en avslutande utställning i Eybeam's lokaler i Chelsea, NY.

Juni 2005-Okt 2006

Frilans

Curious pictures

New York City

3D artist

Ljussättning textur och material i 3D för film och reklamfilm

Jan 2002-Maj 2002

Mechanism Digital

New York City

Praktikplats 3D grafiker

Sep 2000-Maj 2001

3D artist

Frostwork

Stockholm

Ett företag jag startade tillsammans med två andra. Huvudsaken vi gjorde var att skapa 3D effekter och filmmaterial för en utställning på Arme museum i Stockholm.

1997-2001

Färgfabriken

Center for contemporary art and architecture

Stockholm

Assistant Project coordinator

Extrajobb under min studietid.

1998

Tomas Erikson Arkitektkotor och Shlm design lab

Arbetade dagtid under min studietid på Beckmans designskola (kvällstudier)

Assistent med sysslor alltifrån att assistera i produktion till att sitta i receptionen och förbereda kundmöten

UTBILDNING

3D ANIMATION

Juni 2002-Juni 2005

Bachelor of fine arts i Design and Technology från Parson's School of Design i New York där jag gick ut 2005 som en "top ten student of 2005" med en rad stipendier i ryggen.

1999-2000

Capital School of Multimedia

3D animation och motion graphics
Stockholm

INREDNING OCH PRODUKT DESIGN

1998-1999

Beckmans Designskola

Form linjen
Kvällskurs Stockholm

1997-1998

Nyckelviksskolan

träinriktning form och design Stockholm

1994-1995

Accademia Italiana

Moda e design i Florens, Italien.

Inredning och möbel

design Utbildningen innehöll: Technical Drawing, Geometric Drawing, Architectural Design and Survey, Basic design, Analysis of Styles,

Industrial Design, Interior Planning, Graphic Techniques for Interior Design, Technology of Materials, Architectural Interventions, Model Building.

KONSTSKOLOR

1996-1997

Konstskolan Basis

måleri grafik skulptur, Stockholm

1995-1996

Bild och Formstudion

konstskola Stockholm

DATORKUNSKAPER

3D Studio Max
Maya
V-Ray
After Effects
Photoshop
Mental Ray

SPRÅKKUNSKAPER

Svenska – Modersmål

Norska – Goda
kunskaper i förståelse
och skrift

Engelska – Flytande i tal
och skrift

Italienska – Goda
kunskaper i tal och skrift

Spanska – Begränsande
kunskaper i tal och skrift

Franska – Begränsande
kunskaper i tal och skrift

REFERENSER

Referenser lämnas
på begäran.