

# Por su trayectoria artística, fue premiada en festival nacional



**Magaly Bustamante**, egresada del Tec [campus Estado de México](#), fue reconocida con el premio [‘Talento que Inspira’](#) en el festival nacional de arte y cultura, **VibrArt**, que la Institución llevó a cabo del **17 al 21 de mayo** para su edición 2022.

En la inauguración del evento, el Tec premió a las y los estudiantes con una **trayectoria artística sobresaliente**, que inspire y trascienda en su comunidad.

Actualmente Magaly **también es profesora** en la **PrepaTec Esmeralda**.

*“Lo que yo **veía en mis profesores** siempre se me hizo bonito, poder de alguna manera **servir a otras personas a que crezcan y que se desarrollen**”, comentó.*

Magaly Bustamante, arte digital width="900" loading="lazy">

Dibujo y animación digital

La premiada es egresada de la carrera de **Animación y Arte Digital**, y durante su paso como estudiante, participó en distintas actividades, **concursos, eventos y proyectos** que la llevaron a

obtener el reconocimiento **'Talento que Inspira'** en esta edición de 2022.

Creadora de contenidos audiovisuales, **Borrego de Oro al Liderazgo Artístico** y apasionada por el dibujo, Magaly compartió que todo **comenzó en su trayectoria** en la **Compañía de Arte y Diseño** del campus.

***"Siempre me ha gustado dibujar, y después de haber tomado un taller de ilustración en el Tec, me uní a la compañía de arte y diseño cuando estaba en cuarto semestre de preparatoria.***

***"Me gradué en diciembre de 2021, pero aún hoy sigo siendo parte de esta compañía. Ya tengo siete años allí y he visto cómo ha cambiado. Es ahora una compañía multidisciplinaria",*** explicó.

Magaly Bustamante, arte digital width="900" loading="lazy">

Trayectoria de reconocimientos

Como estudiante, participó en el concurso **Final Frame**, una exposición de proyectos finales que se realizaba cada semestre, obteniendo el **primer lugar nacional y mención honorífica** con su cortometraje animado, **'Monstruo'**.

Obtuvo también el primer lugar en la concentración de **videojuegos y experiencias interactivas** con el proyecto **Lantern Lights**; este prototipo requirió **un año de desarrollo** y consistió en un videojuego para Android.

***"Hice el prototipo desde cero, desde la conceptualización, la documentación técnica, el arte visual del videojuego, hasta la programación, modelado, producción y testeo",*** explicó.

Compañía de Arte y Diseño width="900" loading="lazy">

De alumna a profesora

En enero de 2022, **Magaly se unió al cuerpo docente** de la PrepaTec Esmeralda. Ella comentó que siempre le llamó la atención, pues considera que **enseñar es una profesión muy noble**.

Explicó que lo que la inspiró fue su **experiencia como mentora en la Compañía de Arte y Diseño**, donde tenía que prepararse con diversos cursos para **capacitar a los nuevos miembros** en el uso de diversos programas como Photoshop.

**"Para mí es muy bonito servir a los demás y ayudar en su crecimiento y desarrollo"**

Allá en Sonora

La egresada y ganadora del concurso platicó acerca de un **proyecto personal** que inició en 2017 llamado **'Allá en Sonora'**.

*“Empecé haciendo **tiras cómicas** semanales que compartía en mis redes. El nombre de ‘Allá en Sonora’ hace alusión a mi ciudad natal, pues **yo soy de Hermosillo**”, dijo.*

Explicó también que sus breves tiras, que usualmente consisten en cuatro viñetas, buscan **retratar el día a día con humor**.

*“Ha sido muy bonito, me da gusto leer a la **gente que me sigue [...]** si puedo sacarle una **sonrisa a alguien**, algo estoy haciendo bien”, expresó.*

Manuscritos medievales

Actualmente, Magaly está **colaborando** con la Compañía de Arte y Diseño y con el **Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM**, quienes cuentan con un **repositorio de manuscritos medievales**.

*“Lo que buscamos es que este repositorio sea **más accesible a las personas**, exponer la riqueza artística y **compartirla con la comunidad**”, detalló.*

Aunque el proyecto apenas está arrancando, Magaly expuso **algunas de las ideas** que tienen preparadas para el proyecto, siendo una de ellas la de realizar un **museo virtual que asimile un videojuego** y permita a la comunidad explorar los contenidos artísticos.

TAMBIÉN QUERRÁS LEER: