

# Por trayectoria integral y logros obtenidos, alumna Tec es premiada



**Valeria Gómez Zúñiga**, alumna de último semestre de la carrera de **Animación y Arte Digital** en el Tec [campus Estado de México](#), fue reconocida con el premio '**Estudiante Integral**' que otorga la institución a estudiantes con una **trayectoria**, a lo largo de su carrera profesional, integral.

Valeria, entre otras actividades, durante su vida estudiantil fue ganadora del **Premio Nacional al 'Talento que Inspira'** en el festival [VibrArt 2022](#), colíder en el área de imagen de la **escudería iGEM** de biotecnología del campus y colaboró con la **Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)** en el proyecto **Museo Digital de Arte Medieval**.

*"No podía creer que hubieran dicho mi nombre. No tengo palabras para describir la **emoción, orgullo y honor** que sentí de recibir semejante premio.*

*"Pero al final se trata de siempre **dar lo máximo**, lo mejor de ti, no tener miedo y probar de todo", compartió.*



/> width="900" loading="lazy">

Reconocimiento nacional e internacional

Entre las actividades en las que **Valeria** fue reconocida a lo largo de su carrera se encuentra el proyecto [VFX Westland](#), con el que recibió el premio al **mejor proyecto nacional** en el **Final Frame 2021**, organizado por la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño.

Con un video de un minuto de duración, recreó una de las **escenas** más icónicas de la película **Terminator**, recordó.

*“Este proyecto en particular **representó un gran reto**, fue mucha la labor de render para el texturizado, **horas de trabajo**. En un punto sentí que mi computadora iba a explotar.*

*“El VFX es **hacer la magia posible**, se usa en los videojuegos, en películas, en series. Tienes que lograr que lo **inimaginable sea creíble**. Hay una dificultad técnica muy **compleja** detrás de todo eso”, resaltó.*

Por otro lado, Valeria fue **colíder** en el área de imagen de la **escudería de iGEM** del campus, con quienes viajó a **París** para **representar a México** en la [competencia de Biología Sintética](#) en 2022 organizada por el Massachusetts Institute of Technology (MIT), en donde el equipo ganó el oro.

Manuscritos medievales

La artista visual también cuenta entre sus experiencias con una colaboración con el [Instituto de Investigaciones Estéticas](#) de la UNAM para la creación del **Museo Digital de Arte Medieval**.

*“La idea es **difundir el legado histórico**. Es un museo virtual de **manuscritos medievales** con los que cuenta la UNAM.*

*“Vamos a mejorar el **aspecto visual de la interfaz** para atraer a una mayor **audiencia** y que no sea sólo gente de la UNAM sino de **todas partes**”, detalló.*

Además, como parte de la **Compañía de Staff, Arte y Diseño** del campus durante 8 semestres, Valeria recordó su participación como **creadora de imagen y publicidad** para distintas obras de teatro y actividades.

*“Cuando yo entré encontré **personas increíbles, mentores** que me ayudaron mucho. Ahora que estoy por graduarme, yo seré **mentora** para aquellas personas que van iniciando en este camino”, dijo.*

“Al final, se trata siempre de dar lo máximo, lo mejor de ti”.

A unos días de concluir con la carrera profesional, Valeria expresó su **nerviosismo** por culminar con esta **etapa de su vida**, en donde ella recuenta haber obtenido **54 logros académicos**.

*“Aún no estoy segura de qué va a pasar ahora que termine, pero mi **sueño** siempre fue participar en alguna película animada o videojuego desde el área de **concept art**. Desde muy pequeña me gustó ilustrar.*

*“Para mí es muy **gratificante** terminar esta etapa y saber que **di lo mejor de mí**, que aprendí tanto de mis **profesores** y que saqué el **máximo provecho** a lo que el **Tec** ofrece”, señaló.*

**TAMBIÉN QUERRÁS LEER:**