



# Máster en diseño de iluminación y videoescena para Espectáculos

---

**Duración**  
750 Horas

**Modalidad**  
Presencial

**Inicio**  
1 octubre 2025

**Días y horario**  
Lunes, martes, miércoles y jueves  
09:00h. a 12:00h

En este Máster en iluminación para espectáculos, el alumnado **aprenderá cómo desarrollar cualquier tipo de supuesto técnico de iluminación** en diferentes tipos de espectáculos, siempre de la mano de profesionales en activo con una larga trayectoria dentro del sector y que te enseñarán los procedimientos y las técnicas de iluminación, la configuración de equipos, el lenguaje y la función expresiva de la luz en conciertos, espectáculos y eventos en vivo siendo la formación inminentemente práctica.

Como **SchoolTraining** es **Centro Oficial de Wysiyg**, todos nuestros alumnos dispondrán de su **propia licencia de WYSIWYG durante el desarrollo del curso de iluminación** para poder realizar trabajos fuera de la escuela. Por ello es requisito fundamental que el alumno disponga de **su propio portátil** donde le instalaremos dichas licencias educacionales. *Requisitos para WYSIWYG.*

Afrontaremos el diseño de iluminación en 3D con el Curso Oficial de Wysiyg. Operaremos con diferentes consolas de iluminación de las prestigiosas marcas **Chamsys, MA y ETC** y veremos cómo gestionar todo el sistema de pantallas led y la realización desde la unidad móvil de la empresa **Macroled**.

## ¡No sabes lo que te espera!

- Todos nuestros instructores son **profesionales en activo** y expertos en las disciplinas que imparten con muchos años de experiencia.
- Podrás usar el **material y las instalaciones de la escuela fuera de las horas de clases** para realizar tus proyectos y practicar lo que necesites.
- Disfrutarás durante el curso de **ponencias, talleres y encuentros** con grandes profesionales del sector.
- Gracias a **Schooltraining Lab** te unirás a compañeros de otros cursos para crear proyectos en sinergia con ellos.
- Nos subiremos al escenario de festivales de la talla del **Weekend Beach, Dreambeach, Oh See, ...** para trabajar como técnicos.
- Obtendrás **tu propia licencia de Wysiwyg durante la formación** para que puedas realizar tus proyectos donde quieras.
- Serás el responsable de todo el proceso de iluminación de obras de teatro gracias a nuestro **convenio con la ESAD** (Escuela de Arte Dramático).
- Realizaremos prácticas en salas de conciertos con diferentes tipos de supuestos.
- Tendrás **talleres específicos de las consolas** mas usadas en todo tipo de eventos como **Chamsys, MA y ETL**.
- Desde el primer mes estarás realizando **prácticas en supuestos reales** con empresas del sector para ir asimilando mejor los conceptos.
- Tendremos la visita de **ponentes de reconocimiento nacional e internacional**.
- Nos subiremos a la **unidad móvil de MACROLEDS** para trabajar el video y su relación con la iluminación.
- Realizarás **prácticas con empresas punteras** en los diferentes sectores durante la formación y al finalizarla a través del módulo de "Bolsa de empleo y prácticas"
- Entrarás en la **bolsa de trabajo** de la escuela con la cual contactan muchas empresas del sector para conseguir profesionales.

## Dirigido a

---

- Licenciados y graduados en Comunicación Audiovisual, Bellas Artes u otras titulaciones universitarias que tengan relación con el audiovisual.
- Técnicos de espectáculos que quieran profesionalizarse y perfeccionar su técnica.
- Eléctricos que quieran dar el paso a diseñar y operar la iluminación.
- Graduados en Bachillerato, Técnicos Superiores y cualquier persona que, sin necesidad de conocimientos previos, quiera iniciar una carrera en el mundo de la iluminación en espectáculos.

## Salidas

---

- Eléctrico/gaffer.
- Diseñador y operador de iluminación.
- Técnico de iluminación para teatro y espectáculos.
- Operador/montador de pantallas LED.
- Realizador de video para espectáculos.

## Objetivos

---

- Montaje de estructuras para pantallas e iluminación.
- Realizar la preproducción y montaje de todo el sistema de iluminación.
- Diseñar la iluminación de cualquier tipo de evento con Wysiwyg.
- Operar con mesas de iluminación Chamsys, MA y Avolite.
- Montaje de pantallas LED y trabajo con video servidores.

# Módulo 1

## LA NATURALEZA DE LA LUZ. 8H

---

A través del **conocimiento de la luz** y como nuestra vista o el objetivo de una cámara la entiende, podemos generar sensaciones determinadas en función del evento que queramos iluminar y crear una experiencia determinada para el asistente al show.

En este módulo **presentaremos todos los conceptos físicos de la luz** necesarios para afrontar cualquier supuesto de iluminación y aprender a **crear esas sensaciones** conociendo bien la colorimetría, sus unidades y cómo usar los instrumentos de medición. Se presentarán diferentes proyectos para que el alumnado pueda comprobar **cómo interactúa la iluminación con el sonido, la escenografía o el video** formando un todo en el evento que se esté desarrollando.

En resumen, este módulo es la **base teórica sobre la que se fundamenta el resto de la formación** a la hora de entender cómo trabajar con la luz y como controlar todos sus parámetros con todos los dispositivos que vamos a usar durante el curso.



## Índice

### TEORÍA DE LA LUZ

- Teoría de la luz
- Luz eléctrica
- El espectro visible
- Características y efectos de la luz

### LA VISIÓN

- El ojo humano
- La percepción y su visión
- Adaptación cromática
- Adaptación al brillo

### FOTOMETRÍA

- Flujo luminoso
- Rendimiento luminoso
- Intensidad lumínica
- Iluminancia y luminancia
- Luxómetro y fotómetro
- Ley del cuadrado inverso

### PROPIEDADES DE LA LUZ

- Intensidad
- Posición
- Calidad de la luz
- Distribución
- Forma y tamaño
- Tiempo y movimiento
- El color y su temperatura

## Módulo 2

### ELECTRICIDAD Y EQUIPOS DE ILUMINACIÓN. 60H

---

Comprender cómo funciona la electricidad, todas sus magnitudes, calcular potencias, construir y manejar un cuadro eléctrico es fundamental para desarrollar el trabajo del eléctrico en espectáculos. Saber cómo **hacer una buena distribución y electrificación del sistema de iluminación** es la base para que todo funcione correctamente.

Aquí mostraremos de manera individual, todos los elementos de iluminación que se usan para llevar a cabo un show de cualquier tipo ya sea teatro, cine y tv o un espectáculo musical.

Se enseñará cómo **trabajar la incandescencia, la iluminación robotizada o elementos Led**, no solamente a la hora de operarlos y sacarles el máximo partido en la producción, sino también como **hacer un buen mantenimiento** y solucionar cualquier problema que pueda surgir "en ruta" para no tener que esperar a que ese dispositivo pase por el taller para estar operativo.



# Índice

## **ELECTRICIDAD BÁSICA**

- Definición de electricidad
- Corriente alterna y continua
- Tensión eléctrica
- Intensidad eléctrica
- Resistencia eléctrica
- Potencia eléctrica
- Corriente monofásica
- Corriente trifásica
- Circuito eléctrico, serie y paralelo
- Protección de circuitos, fusible, magneto, diferencial
- Cableado y conectores
- Distribución de corriente

## **LUMINARIAS CONVENCIONALES**

- Luminarias de teatro
- Lámparas tipos y características
- Luminarias de cine y TV
- Accesorios de cine y TV
- Filtros y gelatinas
- Montaje y desmontaje de luminarias

## **ILUMINACIÓN ROBOTIZADA**

- Focos móviles de descarga, tipos y modelos
- Focos móviles de led, Par led y barras led. Tipos y modelos
- Strobos de descarga y led
- Luces de ciclorama de led
- Luminarias arquitecturales
- Atributos y canales de focos robotizados

# Módulo 3

## DIMMERS Y PROTOCOLOS DE COMUNICACIÓN. 60H

La **comunicación entre todos los elementos** que usaremos en un supuesto de iluminación, como cablearlos y los diferentes **protocolos de comunicación** es determinante para poder controlar todo el sistema de manera eficiente. Por ello, realizaremos en este módulo **prácticas con todos los elementos de comunicación que nos encontraremos en cualquier evento**, conectándolos al control de iluminación y viendo como patchearlos y distribuirlos correctamente.

Además, como las **redes informáticas** se han convertido en el vehículo de gran parte de la información que manejamos hoy día en un evento, veremos en este módulo **como configurarlas para controlar nuestras luminarias** y todos los elementos que interactúan entre sí.

Realizaremos **montajes reales** para poner en práctica todos los conceptos aprendidos llevando a cabo el plano de iluminación de riders para su correcta interpretación y **aprender a distribuir todos los sistemas de comunicación**.



## Índice

### **DIMMERS**

- Dimmer monocanal
- Dimmer multicanal
- Dimmer de 2Kw
- Dimmer de 5Kw
- El patch panel

### **CABLEADO DE CORRIENTE Y MULTICONECTORES**

- Acometidas
- Mangueras multipar
- Socapex
- Harting
- Distribución de circuitos
- Distribuidores de corriente directa

### **PROTOCOLOS DE COMUNICACIÓN**

- Señal analógica
- Dmx 512
- Artnet
- Splitters y Nodos Dmx
- Direccionamiento de luminarias
- Dip switch
- Prácticas de montaje, desmontaje y patcheo

### **CABLEADO DE SEÑAL**

- Tipos de cables de Dmx y Artnet
- Conectores para Dmx
- Mangueras de señal
- Distribución y organización del cableado
- Prácticas de montaje y desmontaje. Organización del evento

## Módulo 4

### SISTEMAS DE ELEVACIÓN Y RIGGING. 16H

---

La correcta utilización de los diferentes **sistemas de elevación**, es determinante para llevar a cabo un correcto montaje y sobre todo evitar accidentes laborales.

El uso de **motores para Grand Support o estructuras Layer**, la correcta colocación de las eslingas o conocer las cargas máximas que soportan nuestros puntos de anclaje según planos de montaje son aspectos que cualquier técnico de iluminación que vaya a realizar un montaje debe conocer.

Para ello incluimos en este módulo un **curso de Rigging y prácticas reales de montaje** de los diferentes sistemas de elevación tanto en la escuela como en festivales y eventos reales.



## Índice

### TRUSS

- Modelos y tipos de truss
- Estructuras para calles
- Estructuras tipo Grand Support
- Estructuras para descuelgues
- Montaje y desmontaje de estructuras con truss

### TORRES DE ELEVACIÓN

- Torres de elevación
- Modelos y tipos de torres de elevación
- Trípodes para cine y tv
- Montaje y desmontaje de trípodes

### MOTORES

- Motores manuales
- Polipastos
- Motores eléctricos, tipos y modelos
- Control y cableado de motores eléctricos
- Rigging, técnicas y materiales de montaje
- Prácticas de montaje

# Módulo 5

## ESPACIOS ESCÉNICOS. 12H

---

En este módulo mostraremos **cómo son los teatros y los distintos espacios escénicos** en los cuales se desarrollan espectáculos, giras y eventos. Aprender sus **partes y las posibilidades de montaje para la luminaria** ocupan todo este módulo donde no solo se presentarán los conceptos teóricos, sino que trabajaremos de primera mano en distintos espacios montando y electrificando todo el sistema.

Veremos **cómo se desarrollan diferentes tipos de eventos y sus necesidades**, planteando el flujo de trabajo en cada uno de ellos dependiendo del espacio escénico donde se desarrolle y cual es la filosofía de iluminación de cada uno de ellos. Entender las limitaciones de cada evento y que se espera de la iluminación, nos dará una **visión más amplia del concepto de "iluminar"** y veremos cómo plantear eventos tan dispares como la presentación de una marca en un palacio de congresos o la actuación de una banda de rock en un festival musical.



## Índice

### TEATRO

- Espacio escénico
- Embocadura
- Hombros
- Calles
- Foso
- Chácena
- Proscenio
- Peine
- Galerías

### AFORAR

- Bambalinón
- Arlequines
- Cámara negra
- Patas
- Bambalinas
- Telón de fondo
- Ciclorama
- Gobelin

### ESCENARIOS

- Tipos de escenarios
- Partes de un escenario
- Escenarios cubiertos
- Escenarios al aire libre
- Escenarios en gira
- Festivales

### EVENTOS CORPORATIVOS

- Los distintos eventos corporativos y sus espacios
- Los Congresos
- Las Convenciones
- Los Salones de hoteles

## Módulo 6

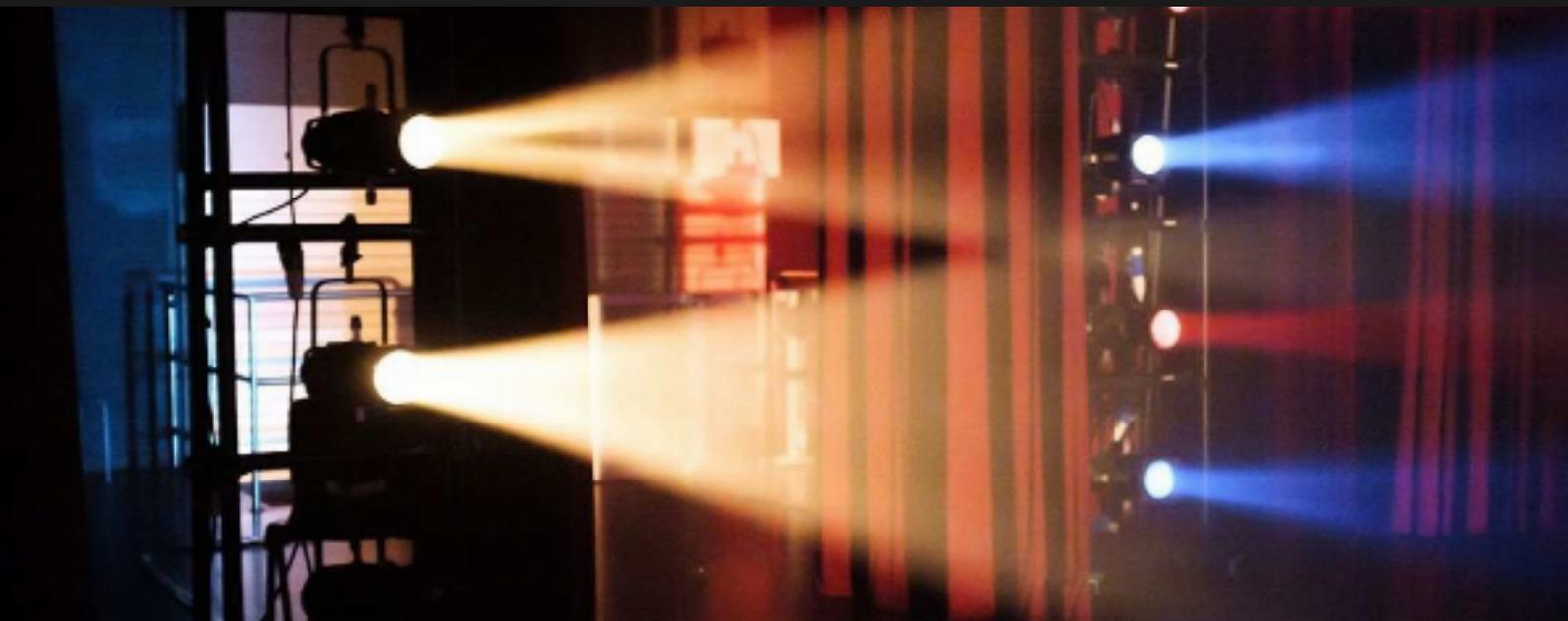
### TÉCNICAS DE ILUMINACIÓN ESCÉNICA. 12H

---

Iluminar bien un espacio o un tipo de evento, se lleva a cabo a través del **conocimiento técnico de todos los elementos**, pero principalmente se consigue a través de **la parte artística que tiene que tener un buen iluminador** y como se aplican las diferentes técnicas de iluminación en el desarrollo del show.

Estudiaremos las **técnicas de la iluminación escénica**, sus conceptos teóricos y los métodos de llevarla a cabo, así como un estudio del color y la psicología a la hora de iluminar cualquier tipo de espacio.

Elegir bien los colores en función de las sensaciones que queremos crear y la relación que tiene con el tipo de producción que se está llevando a cabo es fundamental para **que todo tenga un sentido unitario**.



## Índice

### TÉCNICAS

- Teorías y métodos
- MacCandless
- Iluminar el área de actuación
- Iluminar la escenografía
- Iluminar calles
- Iluminar cicloramas y fondos
- Iluminaciones especiales

### OBJETIVOS DE LA ILUMINACIÓN

- Visibilidad.
- Selectividad
- Revelación de la forma
- Creación de atmósferas
- Composición del espacio
- Impactos sobre estados de ánimo
- Dar información con la iluminación

### EL COLOR

- Color luz color pigmento
- Mezcla aditiva del color
- Mezcla sustractiva del color
- Temperatura de color
- Contrastes de color
- Superficies reflejantes coloreadas
- Sistemas de clasificación de colores
- Interacción del color
- Psicología del color

# Módulo 7

## EL PROYECTO. CURSO OFICIAL WYSIWYG. 36H

---

Saber **trabajar en equipo** es uno de los aspectos más determinantes para poder incorporarse al sector del espectáculo ya que no solamente hay que **interactuar con los compañeros del equipo de iluminación**, sino que además hay muchos **otros gremios con los que tenemos que tener un buen entendimiento**. En este módulo mostraremos las jerarquías que nos encontraremos exclusivamente en el equipo técnico y artístico de iluminación y cuales son sus roles en el desarrollo de un evento.

También **analizaremos todos los pasos que tiene cualquier proyecto** desde la concepción de la idea hasta la realización del evento. Y por último, veremos cómo se realiza el diseño de la iluminación con el software estándar a nivel mundial de diseño en 3D WYSIWYG del que **SchoolTraining es escuela oficial** para la impartición de sus formaciones.

Para ello, un instructor oficial de Cast Software, impartirá el **Curso Oficial de Wysiwyg** pudiendo los alumnos examinarse y obtener su **Título de Operadores Oficiales de Wysiwyg**. Todos los alumnos dispondrán de su **propia licencia educacional de WYSIWYG** propia para poder trabajar en casa durante la formación.



## Índice

### EQUIPO TÉCNICO

- El equipo técnico
- El diseñador de iluminación
- El director de fotografía
- El gaffer
- Programador-Operador de iluminación
- El jefe de eléctricos
- Eléctricos
- El jefe de equipo

### EL PROYECTO

- Recursos técnicos
- Gestión y organización de la idea
- Estudio del espacio escénico
- Participar en ensayos y reuniones técnicas
- Evaluar el tiempo de producción de una puesta de iluminación
- Documentar las ideas de luz

### DISEÑO 3D. WYSIWYG

- Simbología de luminarias
- Planos de iluminación
- Listados de luminarias
- Listados de enfoque
- Software Wysiwyg
- Cad
- Data
- Designer
- Press

## Módulo 8

### LA PROGRAMACIÓN. CONSOLAS DE ILUMINACIÓN. 84H

---

Configurar **la programación de un evento** en una mesa de iluminación se puede llevar a cabo de muchas maneras y todo parte del entendimiento de conceptos como chases, memorias, efectos, etc... Saber **estructurar bien el show** es fundamental para posteriormente poder operar los controles de manera cómoda y eficaz y prepararse los accesos directos que necesitemos en cada momento del show.

Como cada mesa de iluminación es un mundo y sus filosofías son tan diferentes, en este módulo vamos a trabajar con **3 de los controles más usuales en la industria de la iluminación como son Chamsys, MA y Avolites**. Veremos también cómo usar sus visualizadores o como integrar Wysiwyg en el diseño del proyecto, pudiendo operar estas consolas viendo el resultado final del show en tu ordenador.

Todo esto lo veremos desde el **punto de vista de varios instructores con años de experiencia en los escenarios** para tener una visión más amplia de como poder programar una mesa de iluminación.



## Índice

### CONSOLAS CONVENCIONALES

- Configuración y puesta en marcha
- Patch
- Presets A/B
- Grabación de Memorias con iluminación convencional
- Grabación de Chases con iluminación convencional
- Grabación de Efectos con iluminación convencional

### CHAMSYS

- Configuración y puesta en marcha
- Patch de focos robotizados y convencionales
- Presets de posición, color, gobos y Beam
- Grabación de cues con todo tipo de iluminación
- Grabación de Chases con todo tipo de iluminación
- Grabación de efectos con todo tipo de iluminación
- Prácticas en 3D y en directo

### GRAND MA

- Configuración y puesta en marcha
- Patch de focos robotizados y convencionales
- Presets de posición, color, gobos y Beam
- Grabación de cues con todo tipo de iluminación
- Grabación de Chases con todo tipo de iluminación
- Grabación de efectos con todo tipo de iluminación
- Prácticas en 3D y en directo

### AVOLITES TITAN

- Configuración y puesta en marcha
- Patch de focos robotizados y convencionales
- Presets de posición, color, gobos y Beam
- Grabación de cues con todo tipo de iluminación
- Grabación de Chases con todo tipo de iluminación
- Grabación de efectos con todo tipo de iluminación
- Prácticas en 3D y en directo

# Módulo 9

## GENEROS MUSICALES Y TEATRALES. 16H

Cada producción tiene una filosofía y una estética en cuanto a la iluminación. Estudiar los **diferentes géneros en el teatro, música y espectáculos** en general nos permitirá desarrollar un proyecto adecuando las técnicas y los ritmos de la obra.

Conocer la **métrica, estructura o conceptos como los BPM de un tema musical**, son términos que van a facilitar mucho la programación de un evento, **organizando en el control las diferentes partes del show** tanto si vamos a realizar una improvisación como si llevamos una programación usando Time Code.

El alumnado realizará **ejercicios con diferentes tipos de eventos** para asimilar las diferencias principales que existen entre diferentes estilos de producción y plantearemos aspectos como la **interacción entre sonido, video e iluminación** en estos eventos y como sincronizarlos entre sí para un desarrollo unitario de la obra.



## Índice

### PRINCIPALES GÉNEROS EN TEATRO

- Danza clásica
- Danza contemporánea
- Tragedia
- Comedia
- Drama
- Musical
- Opera
- Monólogos

### DISTINTOS GÉNEROS DE LA MÚSICA

- Clásica
- Pop
- Rock
- Rock duro
- Rap
- Trap
- Electrónica
- Flamenco

# Módulo 10

## INTERACCIÓN CON VIDEO. 60H

En cualquier evento donde se vaya a usar **video e iluminación** en su puesta en escena, hay que tener en cuenta **como deben interactuar entre sí** para que el resultado tenga un efecto mucho más espectacular. Para ello uno de los principales conceptos que tenemos que controlar es la **sincronización entre los servidores de video y nuestro control de iluminación**, así como su comunicación para que puedan enviarse órdenes entre si y todo ocurra en el momento deseado.

Trabajaremos todo lo relacionado con el video, con los profesionales de la empresa **MACROLEDS**, donde nos subiremos a su **unidad móvil**, electrificaremos pantallas, aprenderemos de conexiones y cableado de video y estudiaremos los conceptos que intervienen en la relación entre el video y la iluminación en cualquier evento.



## Índice

### TÉCNICAS Y FORMAS DE SINCRONIZAR LA ILUMINACIÓN CON EL VIDEO

- Software Resolume
- Software Qlab
- Chamsys Magic HD
- Time code
- Midi
- Midi time code
- Osc

### CONFIGURACIÓN Y MANEJO DE CONSOLAS DE ILUMINACIÓN Y SOFTWARE DE VIDEO

- Chamsys & Resolume
- Grand MA2 & Resolume
- Avolites Resolume
- Qlab

### PROGRAMACIÓN AVANZADA DE CONSOLAS DE ILUMINACIÓN

- Chamsys, pixel map, Timecode
- Grand MA2, pixel map, Timecode
- Avolites, pixel map, Timecode

# Módulo 11

## CREAR PROYECTOS DE ILUMINACIÓN. 68H

---

En este último módulo **desarrollaremos varios proyectos desde su idea hasta la presentación final en 3D pasando por el diseño y programación** de iluminación donde el alumnado realizará todo el proceso completo con el seguimiento del profesorado.

Estos proyectos se operarán en un evento creado para que **los alumnos, vean en el montaje como funciona su diseño y cómo operar el show** durante las actuaciones llevando a cabo también el montaje de todo el diseño y aplicando todo lo visto durante el curso.

La idea de este módulo es que **el alumnado termine la formación habiendo realizado diferentes proyectos reales para poder adquirir un currículum** que le facilite su incorporación al mundo laboral, no solo por la **experiencia adquirida**, sino también, a través de los **contactos con empresas del sector** que le permiten crear estas actividades y que puedan ver cómo los alumnos se desenvuelven.



## Índice

### DESARROLLO DE UNA OBRA DE TEATRO

- Tomar la idea
- Desarrollar la idea
- Crear diseño de iluminación en 3D
- Documentar el diseño lumínicamente
- Programación de la iluminación
- Presentación del proyecto

### DESARROLLO DE UN CONCIERTO

- Elegir un tema Musical
- Desarrollar el tema Musical
- Crear diseño de iluminación en 3D
- Documentar el diseño lumínicamente
- Programación de la iluminación
- Presentación del proyecto

### DESARROLLO DE UN EVENTO CORPORATIVO

- Elegir un tema corporativo
- Desarrollar el contenido
- Crear diseño de iluminación en 3D
- Documentar el diseño lumínicamente
- Programación de la iluminación
- Presentación del proyecto

# Módulo 12

## SCHOOLTRAINING LAB

---

Schooltraining Lab es un laboratorio donde incentivamos el desarrollo de proyectos y el talento de nuestros alumnos. Se trata de que los alumnos, al término de su formación, hayan podido desarrollar proyectos reales en sinergia con los compañeros de otras formaciones, con empresas del sector externas a la escuela o a través de colaboraciones con SchoolTraining donde el alumno vive de primera mano el flujo real de trabajo.

Además, la escuela pone a disposición del alumnado instalaciones y material para que puedan desarrollar sus propios proyectos fuera de las horas de clases y adquirir así la experiencia que necesitan para afrontar su inserción laboral. Visita la página de [SchoolTraining Lab](#) y averigua como hacer realidad tus propios proyectos mientras te formas.



## Índice

### **PROYECTOS CURRICULARES**

- Los alumnos de los distintos másteres, crearán grupos de trabajo para levantar sus propios proyectos que se evaluarán por los docentes para poder guiar a los alumnos en el correcto desarrollo de estos.

### **PROYECTOS PERSONALES**

- Si tienes un proyecto que quieras desarrollar, en Schooltraining lo podemos hacer realidad. Eso sí, tendrás que realizar una presentación y vender el proyecto a los demás compañeros que quieran embarcarse en esta aventura contigo. La escuela además colaborará con las instalaciones y material técnico para que puedas centrarte en la producción.

### **PROYECTOS DE INDUSTRIA**

- Participarán en los distintos proyectos en los que participa la escuela en la duración del curso, así como en proyectos de otras productoras. Proyectos que puedan ser de interés del alumnado. Se trata de que los alumnos mantengan el contacto con la industria mientras estudian. Así cuando terminen, ya serán conocidos.

# Módulo 13

## TALLERES, PONENCIAS Y ENCUENTROS. 25H

---

Además de todos los instructores del curso, **contaremos con ponencias y talleres con profesionales de renombre nacional e internacional** que mostrarán sus propios proyectos y le enseñarán al alumnado cuál es su **flujo de trabajo** y cómo se desarrollan los **proyectos de alto nivel** en los que ellos han participado.

Estos talleres, además de aportar un **gran valor formativo**, le dan al alumnado la posibilidad de **establecer contactos con grandes profesionales del sector** con los que pueden en un futuro realizar prácticas o encontrar una inserción laboral.



## Índice

### TALLERES, PONENCIAS Y ENCUENTROS

- **Juanjo Beloqui.** Estopa, Fito y Fitipaldis, Heroes del silencio, Premios Goya, David Bisbal.
- **Diego García.** Dover, Amaral, Lori Meyers, Vetusta Morla, Leiva,...
- **Caco García.** Mónica Naranjo, Pastora Soler, Vanesa Martín, Hombres G,...
- **Jose Rojo.** Instructor oficial de Wysiwyg.
- **Ezequiel Nobili.** El Hormiguero, Bob Dylan, Elton John, Red Hot Chilly Peppers, Gun`s roses,...
- **\*NOTA:** Los ponentes están en continua actualización y por motivos de agenda pueden cambiar las fechas en las que se realizan sus talleres o pueden ser sustituidos por cuestiones de agenda, pero siempre por otros con características similares.

# Módulo 14

## BOLSA DE PRÁCTICAS Y EMPLEO. 300H

---

Las **prácticas de empresa** al final de la formación, constituyen una oportunidad única para que el alumnado, no solamente **afiance más su formación en empresas del sector** y entornos reales, sino que también les sirve para generar más **contactos con profesionales y empresas del sector** y así facilitar la incorporación laboral.

Schooltraining tiene **convenios con empresas destacadas a nivel nacional**, empresas que confían en la preparación de nuestros alumnos para poder desarrollarse en un entorno profesional. **Estas prácticas no son obligatorias** ya que muchos alumnos ya han adquirido las destrezas suficientes como para adentrarse en el mundo laboral al finalizar la formación. En el caso de querer realizarlas, **la escuela buscará una empresa que se adecue a sus necesidades** para que tanto la empresa como el posible candidato puedan **sacarle el máximo rendimiento a la experiencia**.

\*Las prácticas no son obligatorias y dependerá del nivel e implicación de cada uno de los alumnos.



## Índice

### CAPACITACIONES DE LA FCT

- Generar contactos en el sector
- Promocionarse como profesional
- Desarrollarse en el trabajo en equipo
- Aplicar conocimientos en supuestos reales
- Mejorar el currículum
- Posibilidad de inserción laboral en la empresa

c/ Aljofaina  
29017  
Málaga

schooltraining.es  
info@schooltraining.es  
+34 952 10 91 90

De Lunes a Viernes  
10:00h - 14:00h  
16:00h - 20:00h



## CÓMO LLEGAR

### AUTOBÚS EMT

Líneas 3 y 11 - Parada "Padre Coloma"

### COCHE PROPIO

Autovía dirección Motril - Salida 246 "El Palo"  
Desde el centro de Málaga - Avda. Juan Sebastián Elcano