

Máster en diseño de iluminación y videoescena para Espectáculos

Duración
750 Horas

Modalidad
Presencial

Inicio
4 octubre 2027

Días y horario
Lunes a 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 eminentemente práctica.
Como **SchoolTraining es Centro Oficial de Wysiwyg**, 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 Wysiwyg. 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 de un evento.

¡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 ETC.**
- 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**.
- 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, ETC.
- Montaje de pantallas LED y trabajo con video servidores.

Módulo 1

LA HISTORIA DE LA LUZ.

Este módulo introduce al alumnado en un recorrido esencial por la **evolución de la iluminación escénica** , desde los primeros usos del fuego en rituales y teatros clásicos hasta **las puestas en escena contemporáneas más complejas**. A través de esta mirada histórica, el estudiante comprende cómo la **luz** siempre ha sido un recurso artístico fundamental para comunicar emociones, transformar espacios y acompañar narrativas.

A lo largo del contenido se analiza cómo cada época, junto con sus avances tecnológicos y contextos culturales, influyó en la forma de iluminar. Desde la aparición de **nuevas fuentes de luz** hasta la llegada de **sistemas eléctricos y digitales**, cada salto tecnológico redefinió el lenguaje lumínico y abrió posibilidades expresivas que hoy forman parte del trabajo de cualquier **diseñador de iluminación**. Este enfoque permite entender la luz no solo como un recurso técnico, sino como un **lenguaje cultural** en constante evolución ligado a las **artes visuales, la arquitectura y el espectáculo.**

Finalmente, el alumnado descubrirá **las referencias históricas** que continúan inspirando la creación lumínica actual y comprenderá las bases conceptuales sobre las que se sustentan las tendencias más utilizadas en el sector. Este módulo sienta así el fundamento **artístico y teórico** que acompañará todo el aprendizaje del máster, conectando pasado, presente y futuro del **diseño de iluminación**.



Índice

Orígenes y primeros usos de la luz en escena

- Se revisan los primeros usos intencionados de la luz como recurso artístico en rituales, teatro clásico y representaciones antiguas. Se analiza cómo el fuego y otras fuentes primitivas condicionaban el estilo visual y la forma de narrar. El alumnado descubre cómo estos orígenes sentaron **las bases de la iluminación como lenguaje expresivo**.

Evolución tecnológica y cambio del lenguaje visual

- Este apartado aborda cómo cada avance tecnológico —l**ámparas, gas, electricidad y posteriormente LED y sistemas digitales**— redefinió la estética escénica. Cada innovación permitió mayor control, nuevos colores y nuevas dinámicas sobre el espacio teatral. Se explica cómo estos cambios afectaron directamente al diseño, ampliando posibilidades expresivas y narrativas.

Influencias históricas en la iluminación contemporánea

- Aquí se identifican referentes, estilos y movimientos que continúan inspirando a los diseñadores actuales. Se estudia cómo conceptos clásicos siguen presentes en conciertos, teatro moderno y espectáculos audiovisuales. El alumnado reconocerá qué fundamentos históricos sustentan las tendencias más usadas hoy.

Módulo 2

LA NATURALEZA DE LA LUZ.

En este módulo aprenderás **los fundamentos físicos y perceptivos de la luz**, entendiendo su comportamiento ondulatorio y corpuscular, el espectro visible y las diferencias clave entre **la luz eléctrica y las fuentes LED**, especialmente en aspectos como **eficiencia, colorimetría y respuesta espectral.**
También descubrirás cómo **el ojo humano** procesa la luz, profundizando en la **percepción cromática, la adaptación al brillo y la adaptación cromática,** conceptos esenciales para crear escenas equilibradas, coherentes y visualmente efectivas.
Además, aprenderás a identificar **las características y efectos de la luz**, así como las **fuentes de iluminación actuales**, comprendiendo su impacto técnico y estético en cualquier diseño. Este módulo te dará la base necesaria para controlar los parámetros lumínicos con precisión a lo largo del máster.



Índice

Teoría de la luz	• Se introduce la luz como **fenómeno físico y expresivo**, entendida tanto desde su comportamiento natural como desde su uso en espectáculos a lo largo de la historia. El alumnado comprende cómo los distintos conceptos básicos —**intensidad, dirección, color**— han sido utilizados por diferentes culturas y momentos artísticos. Esta base conceptual permitirá entender por qué ciertas técnicas escénicas actuales tienen raíces históricas profundas.
Luz eléctrica y sus diferencias con el LED	• Se repasa la transición histórica desde **fuentes incandescentes y halógenas** hasta las **tecnologías LED actuales**. El objetivo es comprender cómo cada innovación transformó la iluminación escénica y amplió las posibilidades creativas. También se exponen las limitaciones de cada sistema en su época y cómo influyeron en el lenguaje visual de los espectáculos.
El espectro visible	• Se contextualiza cómo el conocimiento del **espectro de luz** visible surgió de descubrimientos científicos que permitieron avanzar en la reproducción del color en escena. El módulo aborda cómo estos hitos cambiaron la manera de iluminar, permitiendo efectos antes imposibles. Esta perspectiva histórica prepara al alumnado para entender la **colorimetría contemporánea**.
El ojo humano	• Se analiza cómo el entendimiento de la fisiología de la visión ha guiado la evolución de la iluminación teatral. Desde los primeros experimentos de contraste y sombreado hasta los estudios sobre **percepción moderna**, se explican los factores que determinan cómo el público recibe una escena.
La percepción y su visión	• Se exploran las teorías históricas sobre percepción visual y **cómo influyeron en técnicas de iluminación** como la acentuación de profundidad o la generación de foco narrativo. El alumnado ve ejemplos de distintos periodos, desde el teatro clásico hasta la iluminación contemporánea.
Adaptación al brillo	• Se explica cómo el conocimiento de la adaptación visual del público ha sido determinante para **diseñar transiciones, cambios de intensidad y ambientes**. Se mencionan casos históricos donde se experimentó con la oscuridad, la penumbra o la sobreexposición para generar impacto artístico. Con ello, se introduce la importancia de controlar **el ritmo lumínico**.

Adaptación cromática	• Se revisa cómo los avances científicos sobre la percepción del color condicionaron la historia del uso de filtros, gelatinas y, más tarde, **los sistemas RGB**. El módulo conecta estas ideas con la evolución estética de espectáculos, desde tonos naturales hasta paletas expresionistas. Así, el alumnado enlaza pasado y presente del color escénico.
Características y efectos de la luz	• En este apartado se analizan cualidades esenciales como la intensidad, el color, la dirección, el ángulo, la textura y la calidad del haz. Cada una de ellas influye directamente en cómo percibimos el volumen, la atmósfera y la narrativa escénica. Se estudia cómo modificar estos parámetros para generar emociones y reforzar la dramaturgia visual.
Análisis de las fuentes de iluminación actuales	• Se revisan las luminarias usadas hoy en teatro y espectáculos, desde convencionales hasta **sistemas LED y robotizados**. El apartado compara rendimiento, colorimetría y comportamiento óptico para entender sus posibilidades reales. También se explican criterios de elección según tipo de evento.

Módulo 3

PROPIEDADES DE LA LUZ.

En este módulo aprenderás a identificar y controlar **las propiedades físicas y expresivas** de la luz, entendiendo cómo influyen en **la creación de atmósferas** y en la percepción del **espacio escénico**. Estudiaremos las posiciones y ángulos de iluminación y cómo afectan a la forma en la que vemos a los intérpretes y la escenografía.
También descubrirás cómo trabajar **la calidad del haz** —duro, difuso o texturizado— **y su distribución**, así como la importancia de la forma y el tamaño del haz para definir volúmenes y generar sensaciones concretas. Además, analizaremos **el papel del tiempo y el movimiento** como herramientas narrativas dentro del diseño lumínico.
Aunque te introducirás en los principales **tipos de luminarias de teatro**, su estudio práctico detallado llegará en el siguiente módulo. En este, aplicarás ejercicios de observación y composición que te permitirán comprender cómo cada propiedad de la luz transforma la escena y contribuye al impacto visual del espectáculo.



Índice

Tipos de luminarias de teatro

- En este punto se introducen **las luminarias más empleadas en el ámbito teatral**, explicando su función, comportamiento óptico y características expresivas. Se revisan herramientas como fresnel, recortes y cicloramas para entender cómo modelan el espacio escénico. El alumnado aprende a identificar **qué luminaria elegir** según la intención artística. Este conocimiento será clave para los módulos prácticos posteriores.

Posición

- La posición de la luz determina cómo se perciben **las formas, la profundidad y las atmósferas en una escena**. Se analizan posiciones clásicas como frontal, cenital, lateral, contraluz o rasante, y cómo cada una genera un efecto distinto sobre actores y escenografía. El módulo enseña a seleccionar la posición adecuada en función de la narrativa visual.

Calidad de la luz

- Se estudia la diferencia entre **luz dura, suave y texturizada**, y cómo influyen en la definición de volúmenes y ambientes. La calidad del haz afecta directamente a la sensación emocional de una escena, pudiendo resultar dramática, naturalista o estilizada. Se analizan herramientas como **difusores, gobos y modificadores ópticos**.

Distribución

- La distribución describe cómo se reparte la luz en el espacio y qué zonas se destacan, atenúan o dejan en sombra. Se exploran conceptos como uniformidad, gradación y focalización del haz para **crear composiciones equilibradas**. Este punto ayuda a entender la función narrativa de la luz en la guía visual del público.

Forma y tamaño

- Aquí se analiza cómo el tamaño aparente de la fuente y la forma del haz influyen en la percepción del objeto iluminado. Se estudian haces amplios, estrechos, recortados o definidos, así como la relación entre distancia, óptica y resultado visual. Este concepto permite controlar la presencia del actor o elemento escénico en el espacio.

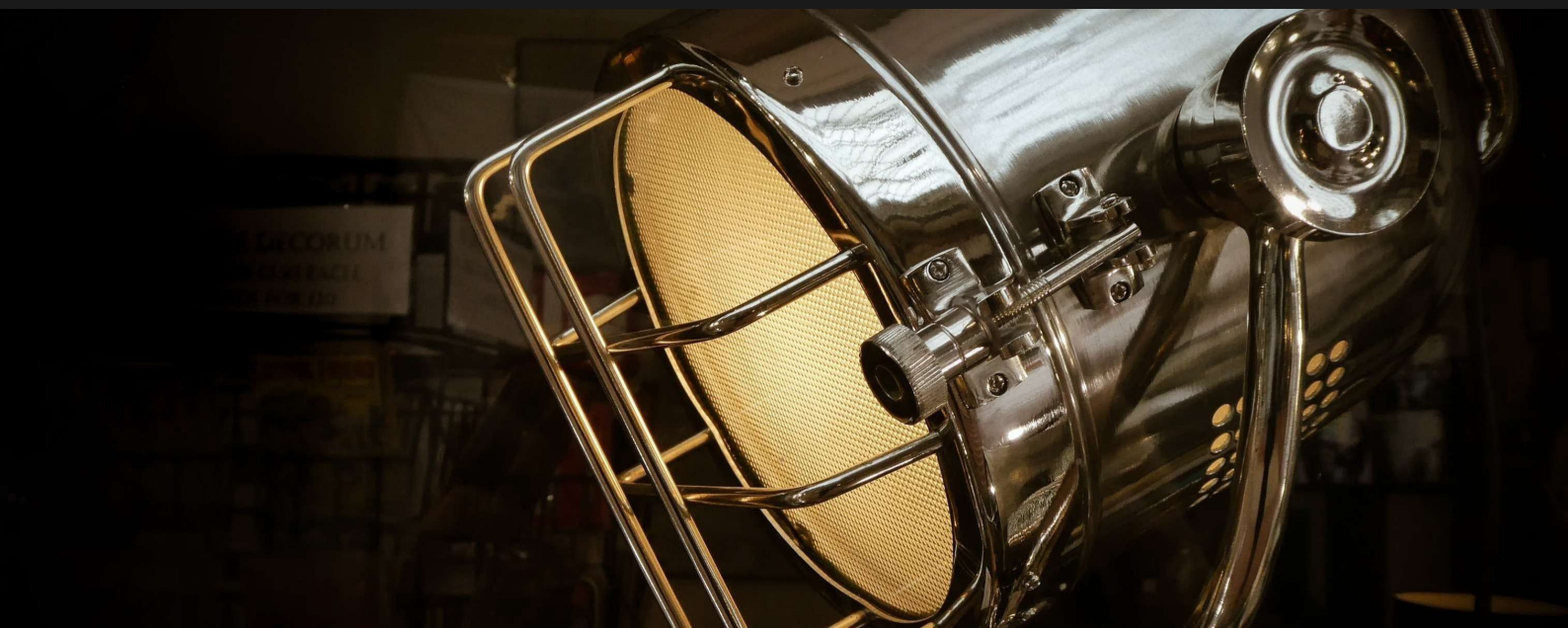
Tiempo y movimiento

- El tiempo se aborda como una propiedad clave de la luz, vinculada a transiciones, ritmos y dinámicas del espectáculo. Se analizan movimientos de **luminarias, cambios de intensidad y evoluciones de color** como recursos narrativos. El módulo enseña a integrar la luz en la dramaturgia del tiempo escénico, creando fluidez o impacto según la intención.

Módulo 4

ELECTRICIDAD Y EQUIPOS DE ILUMINACIÓN.

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

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

FOTOMETRÍA

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

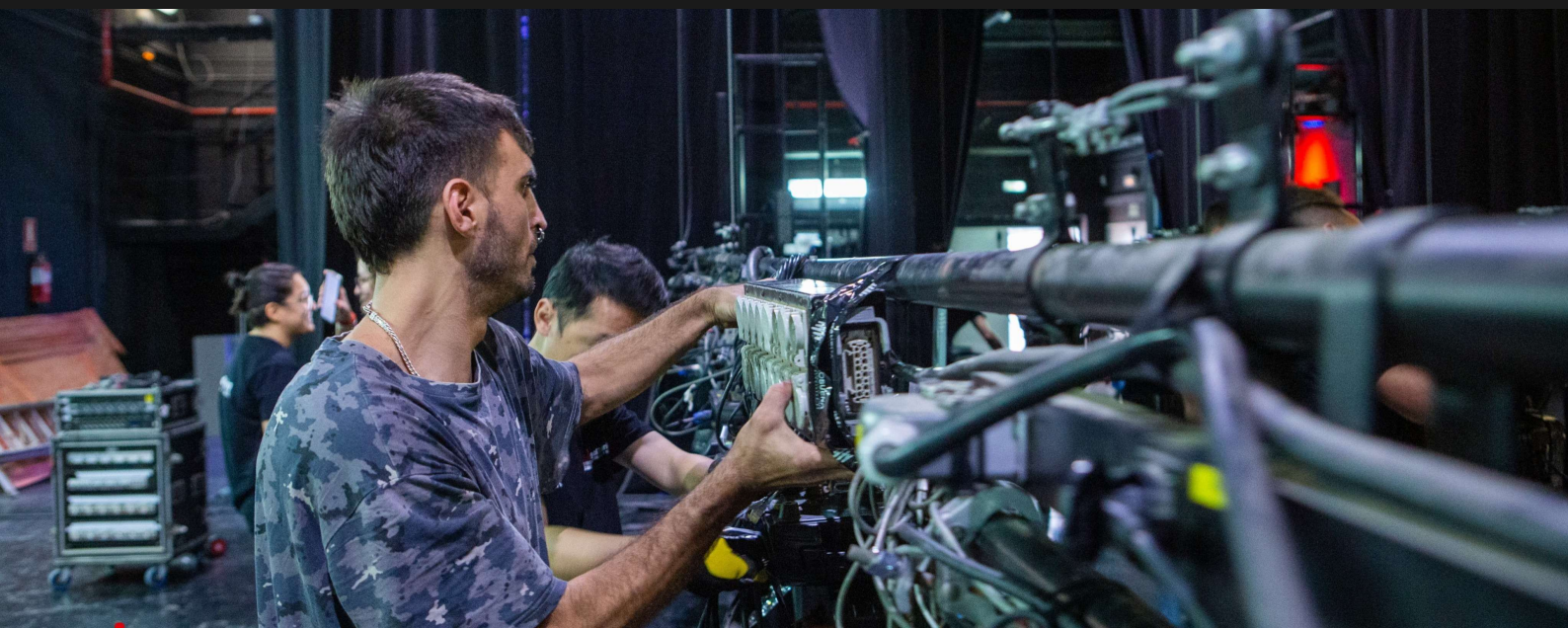
ILUMINACIÓN ROBOTIZADA

- 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 5

DIMMERS Y PROTOCOLOS DE COMUNICACIÓN.

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, CABLEADO DE CORRIENTE Y MULTI-CONECTORES

- Dimmer monocanal
- Dimmer multicanal
- Dimmer de 2Kw
- Dimmer de 5Kw
- El patch panel
- Acometidas
- Mangueras multipar
- Socapex
- Harting
- Distribución de circuitos
- Distribuidores de corriente directa

CABLEADO DE SEÑAL/PROTOCOLOS DE COMUNICACIÓN

- Señal analógica
- Dmx 512
- Artnet
- Spliters y Nodos Dmx
- Direccionamiento de luminarias
- Dip switch
- Prácticas de montaje, desmontaje y patcheo
- 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
- Los Salones de hoteles

Módulo 6

SISTEMAS DE ELEVACIÓN Y RIGGING.

En este módulo aprenderás a utilizar correctamente **los sistemas de elevación y rigging**, herramientas esenciales para realizar montajes seguros y profesionales en cualquier tipo de espectáculo. Comprenderás cómo funcionan las diferentes **estructuras, motores y puntos de anclaje**, y cómo interpretar los **planos de carga** para evitar riesgos y garantizar la estabilidad de todo el montaje.
También descubrirás cómo se emplean sistemas como **los motores para Grand Support**, **las estructuras Layer**, **las eslingas**, y otros elementos fundamentales del rigging. Trabajarás conceptos clave como las **cargas máximas admisibles**, el uso adecuado del material y las técnicas de montaje que utilizan los profesionales del sector en eventos reales.
Además, realizarás **prácticas reales de rigging**, tanto en la escuela como en festivales y eventos, donde aplicarás todo lo aprendido en situaciones auténticas. Al finalizar este módulo, serás capaz de montar estructuras de iluminación con **seguridad, precisión y criterio técnico**, dominando uno de los pilares esenciales del trabajo escénico.



Índice

TRUSS

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

MOTORES

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

TORRES DE ELEVACIÓN

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

Módulo 7

ESPACIOS ESCÉNICOS.

En este módulo aprenderás cómo son **los distintos espacios escénicos** en los que se desarrollan espectáculos, giras y eventos profesionales. Conocerás sus partes, características y posibilidades de montaje, entendiendo cómo **influyen en el diseño y la distribución de la iluminación**. Desde teatros tradicionales hasta escenarios al aire libre, descubrirás cómo adaptar tu trabajo a cada tipo de espacio.
También estudiarás diferentes **tipologías de eventos** y sus necesidades técnicas: espectáculos teatrales, conciertos, festivales, congresos, convenciones y montajes en salones de hoteles. Aprenderás **cómo cambia el flujo de trabajo según la localización**, el aforo, la maquinaria escénica disponible y la filosofía de iluminación que requiere cada caso.
Además, realizarás **prácticas de montaje y electrificación en espacios reales**, lo que te permitirá comprender de forma aplicada las limitaciones, oportunidades y condiciones técnicas de cada entorno.
Al finalizar el módulo, tendrás una visión amplia y profesional que te permitirá planificar y ejecutar proyectos de iluminación adaptados a cualquier escenario.



Índice

TEATRO

- Espacio escénico y sus características más importantes
- Diferentes disposiciones del espacio escénico

MAQUINARIA ESCÉNICA

- Tipos de maquinarias escénicas
- Tipos de aforos y objetivos

ESCENARIOS AL AIRE LIBRE

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

OTROS ESPACIOS

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

Módulo 8

TÉCNICAS DE ILUMINACIÓN ESCÉNICA.

En este módulo aprenderás las **técnicas fundamentales de la iluminación escénica**, combinando conocimientos técnicos con la parte artística imprescindible para diseñar un espectáculo. Descubrirás cómo aplicar distintos métodos de iluminación, desde planteamientos clásicos como **el método McCandless**, hasta técnicas específicas para iluminar áreas de actuación, escenografías, calles, cicloramas y fondos.

También estudiarás **el uso del color como herramienta narrativa**. Aprenderás cómo funcionan la mezcla aditiva y sustractiva, la temperatura de color, los contrastes, la interacción del color con superficies y su influencia psicológica en el espectador. Esto te permitirá **crear atmósferas coherentes** y reforzar emociones o ritmos dentro del espectáculo.

Además, comprenderás **los objetivos principales de la iluminación escénica**: mejorar la visibilidad, dirigir la atención, revelar formas y volúmenes, crear ambientes y aportar información visual al público.

Al finalizar este módulo, estarás preparado para tomar decisiones creativas que transformen un espacio y eleven el impacto visual de cualquier producción.



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 9

PROGRAMACIÓN DE MESAS DE ILUMINACIÓN.

En este módulo el alumnado se familiariza **con el flujo completo de programación en consolas profesionales de iluminación**. Se abordan desde la definición del objetivo a programar hasta la organización de grupos, presets y paletas, el uso de macros y la creación de cue lists.
Se trabaja con las herramientas de configuración del equipo y con los principales parámetros de la consola, aprendiendo **a personalizar su interfaz y a optimizar** las configuraciones de usuario.
El objetivo es que cada estudiante **adquiera la autonomía y agilidad necesarias para programar espectáculos en vivo**, garantizando precisión, rapidez y creatividad en la ejecución.



Índice

PROGRAMACIÓN DE MESAS DE ILUMINACIÓN

- Objetivo a programar
- Herramientas de configuración del equipo
- Parámetros de la consola.
- Grupos, Preset y Paletas
- Macros.
- Cue list
- Programación
- Configuraciones de la consola del usuario

Módulo 10

EL PROYECTO. CURSO OFICIAL WYSIWYG.

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** 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 11

LA PROGRAMACIÓN. CONSOLAS DE ILUMINACIÓN.

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 ETC**. 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

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

ETC

- Conceptos importantes
- Definiciones y terminología
- Estructura línea de comandos
- Visualización de Canales
- Configuración de la consola
- Patch
- Grupos / Paletas
- Grabación de Cues / Submaster / Efecto / Macros
- Pantallas / Hojas mágicas
- Augment3D

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

Módulo 12

INTERACCIÓN CON VIDEO.

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

- Chamsys Magic HD
- Software Resolume
- Software Qlab
- 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 13

CREAR PROYECTOS DE ILUMINACIÓN.

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 14

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 15

TALLERES, PONENCIAS Y ENCUENTROS.

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 p**royectos 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 16

BOLSA DE EXPERIENCIA FORMATIVA EN EMPRESAS.

Schooltraining facilita a sus alumnos la posibilidad de participar voluntariamente en **estancias formativas en empresas colaboradoras del sector audiovisual**, donde podrán conocer el funcionamiento de un entorno profesional real y complementar su formación.
Estas estancias tienen carácter **exclusivamente formativo**, permitiendo al alumno realizar actividades de aprendizaje y apoyo supervisado dentro de la empresa.



Índice

Bolsa de experiencia formativa

- Schooltraining mantiene acuerdos de colaboración con empresas del sector audiovisual que participan voluntariamente en programas de apoyo a la formación de nuestros alumnos.
- La participación en estas estancias formativas es **voluntaria y está sujeta a la disponibilidad de empresas y proyectos en cada momento** , por lo que no se garantiza la existencia de plazas en todos los casos.
- Las estancias tienen una duración orientativa de **100 a 300 horas** y se desarrollan con **finalidad exclusivamente formativa**, sin que supongan relación laboral ni sustitución de puestos de trabajo en la empresa colaboradora.

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