



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 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 educativas. *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 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** más 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 HISTORIA DE LA LUZ. 3 h

Este módulo ofrece un recorrido por la historia de la iluminación escénica, desde los orígenes del fuego en rituales y teatros clásicos hasta las complejas puestas en escena contemporáneas. Se analiza cómo cada época, sus avances tecnológicos y sus contextos artísticos influyeron en el uso de la luz, entendiendo la iluminación como un lenguaje cultural que evoluciona con las artes visuales, la arquitectura y el espectáculo. El alumnado descubrirá las referencias históricas que hoy inspiran la creación lumínica y comprenderá las bases conceptuales que sustentan las tendencias actuales.



Índice

TEORÍA DE LA LUZ

- Teoría de la luz
- Luz eléctrica y sus diferencias con el LED
- El espectro visible
- El ojo humano
- La percepción y su visión
- Adaptación al brillo
- Adaptación cromático

Módulo 2

LA NATURALEZA DE LA LUZ. 12 h

Abordaremos **los fundamentos físicos y perceptivos de la luz** que todo diseñador de iluminación debe dominar. Se estudian su **naturaleza ondulatoria y corpuscular**, **el espectro visible y las particularidades de la luz eléctrica** frente a las fuentes LED, con especial atención a su eficiencia, colorimetría y respuesta espectral.

El alumnado **aprenderá cómo el ojo humano capta y procesa la luz**, incluyendo la percepción cromática, la adaptación al brillo y la adaptación cromática, elementos esenciales para crear escenas coherentes. También se analizan las características y efectos de la luz, y se revisan las fuentes de iluminación actuales, comprendiendo su influencia estética y técnica en entornos escénicos y audiovisuales.

Este bloque teórico sienta las bases para un control preciso de todos los parámetros lumínicos a lo largo del máster.



Índice

- LA NATURALEZA DE LA LUZ**
- Teoría de la luz
 - Luz eléctrica y diferencias con el LED
 - Espectro visible
 - El ojo humano
 - Percepción y visión
 - Adaptación al brillo
 - Adaptación cromática
 - Características y efectos de la luz
 - Análisis de las fuentes de iluminación actuales

Módulo 3

PROPIEDADES DE LA LUZ. 9 h

Este módulo se centra en las cualidades físicas y expresivas de la luz y en cómo manipularlas para generar distintas atmósferas. Se estudian las posiciones y ángulos de iluminación, así como la calidad del haz —duro, difuso, texturizado— y su distribución espacial. Se profundiza en la forma y tamaño de los haces y en el factor tiempo, abordando el movimiento y la dinámica lumínica como elementos narrativos.

Aunque se introducen los principales tipos de luminarias para teatro, su estudio detallado se desarrollará en el siguiente módulo práctico.

El alumnado realizará ejercicios de observación y composición para comprender de manera aplicada cómo cada propiedad incide en la percepción del espacio escénico.



Índice

PROPIEDADES DE LA LUZ

- Tipos de luminarias de teatro
- Posición
- Calidad de la luz
- Distribución
- Forma y tamaño
- Tiempo y movimiento

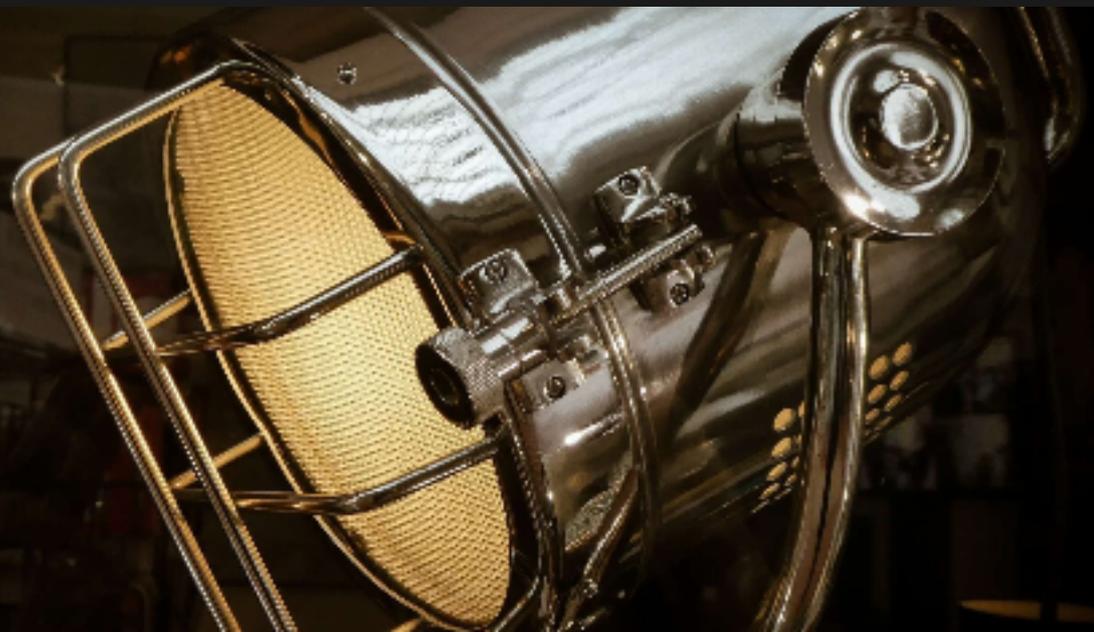
Módulo 4

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
- **27 de octubre al 6 de noviembre 24 H Practicas**

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

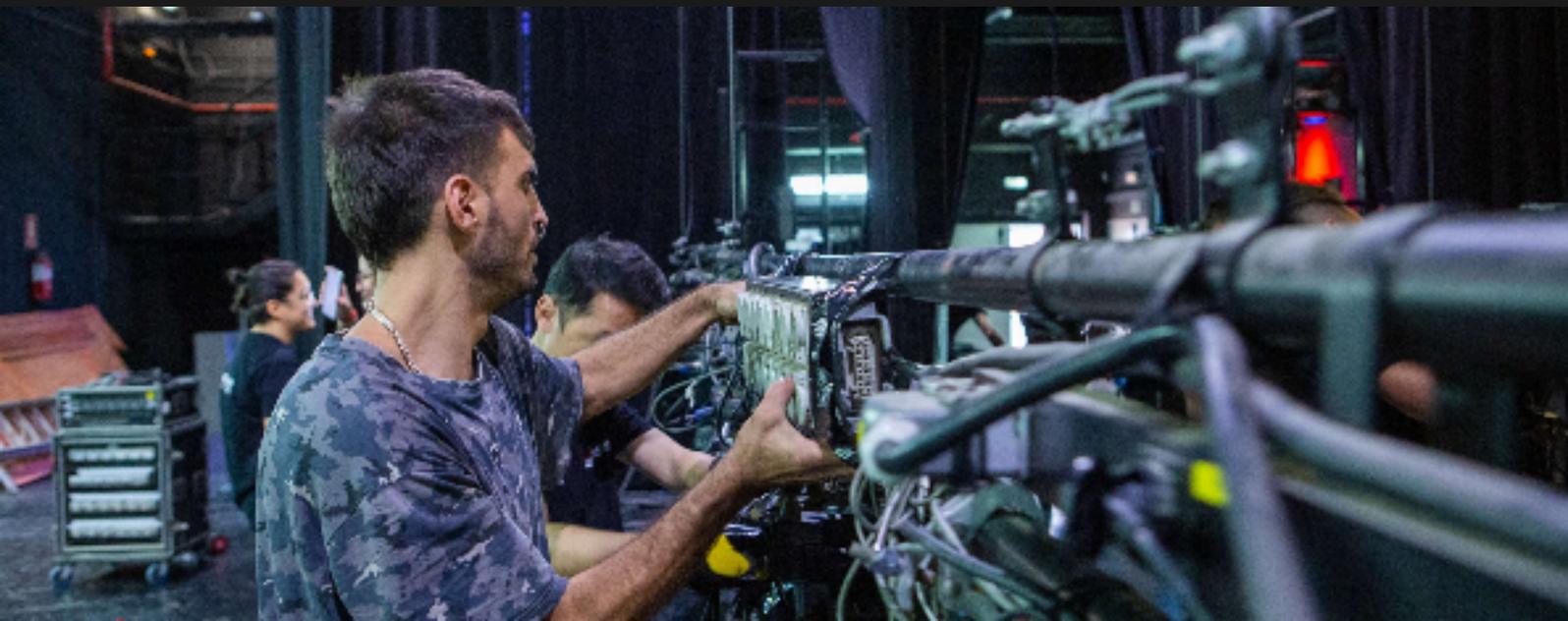
Módulo 5

DIMMERS Y PROTOCOLOS DE COMUNICACIÓN. 33H

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
- 1 al 4 de diciembre. Teoría/ practica 12H

CABLEADO DE SEÑAL/PROTOCOLOS DE COMUNICACIÓN

- Señal analógica
- Dmx 512
- Artnet
- Splitters 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. 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

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. 6H

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 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. 24H

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 9

PROGRAMACIÓN DE MESAS DE ILUMINACIÓN. 12 h

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. 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** para poder trabajar en casa durante la formación.



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

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. 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 **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. 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

- 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. 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 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. 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 16

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.



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