

LUZ DEL CARMEN PADILLA CASTAÑEDA
Diseñadora de la Comunicación Gráfica

DIRECCIÓN DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO
BRANDING · DISEÑO Y MAQUETACIÓN EDITORIAL
DISEÑO WEB · MOTION GRAPHICS

linkedin.com/in/luzpadilla
luzpadilla.com

luz@luzpadilla.com



Profesional del Diseño Gráfico con experiencia por cuenta propia y ajena en los sectores corporativo, audiovisual, web/multimedia, videojuegos, editorial y hostelero de México, Portugal e interior de España principalmente.

Coordinadora de proyectos creativos y de comunicación online y offline. Acostumbrada al trato directo con el cliente, proveedores y equipos multidisciplinarios. En constante formación y apasionada de la innovación y tendencias del diseño y comunicación.

"Concibo al diseño como una disciplina creativa altamente conceptual, potente e imprescindible para la creación de comunicación eficaz y soluciones claras, funcionales, integrales e integradoras; con independencia del medio o soporte en el cual vayan a ser producidas y reproducidas."

"Creo en la colaboración, en el trabajo a distancia y en la internacionalización. Soy detallista por vocación y con especial interés por la claridad y transparencia durante el proceso de trabajo. Me apasiona el mundo 2.0 y 3.0"

EXPERIENCIA PROFESIONAL

[feb 2020 - actualidad] ATELIER INSPIRA | Dirección de Arte y Diseño.

Coordinación del área de Imagen y Diseño. Análisis de tendencias creativas, comunicación, marketing digital, tecnología e innovación. Estrategias creativa, de comunicación y de marketing online. Comunicación con el cliente, proveedores y equipo de trabajo.

Creación de piezas gráficas online y offline, páginas webs y videos.

Especialidad en Branding corporativo / producto y Digital Branding, Diseño de Interfaz de Usuario y video.

[ene 2017 - sep 2018] GATO SALVAJE (Estudio de Videojuegos) | Diseñadora UI y Modeladora 3D.

Miembro del equipo de Diseño de Interfaces de Usuario y del de Modelado 3D (principalmente modelado orgánico con Z-Brush y texturizado con Substance Painter tanto de objetos, como elementos del entorno del videojuego que actualmente está desarrollando el estudio. También se encarga de previsualizar algunos botones y menus de la UI y de revisar que los materiales y acabados de ciertos elementos 3d funcionen correctamente en Unreal Engine (software utilizado para montar y desarrollar el videojuego).

[2016] VAGALUMEGAMES.ES | Graphic & Web Designer, Texturizer & 3D Artist, Layout & Game UI Design.

Colaboración puntual en Vagalume Games, estudio de nueva creación especializado en desarrollo de videojuegos.

Diseño de la Identidad Corporativa y Web, tanto del estudio, como de su videojuego, Diseño de Interfaces de Usuario y texturizado de ciertos entornos y personajes 3D.

[jul 2010 - presente] LUZPADILLA.COM (anteriormente Camelu, Design Ideas).

Servicios freelances de Comunicación Gráfica Integral: Diseño Gráfico, Web / Multimedia, Editorial, Gráficos en Movimiento para video, Identidad Corporativa y Gráfica, Creatividad, Consultoría y Estrategia Creativa, y diseño aplicado a campañas de Marca Personal, de posicionamiento corporativo en Redes Sociales, Marketing y Publicidad online y offline.

Sistemas de trabajo principales: a distancia (sobre todo con México, Portugal e interior de España) y colaborativo.

[mar 2008 - sep 2010] Productora de Medios y Soluciones Audiovisuales (PROMESA) del grupo Zozo (Zozo, PROMESA y Poliedrum) | Diseñadora Gráfica y Creativa responsable del Área de Diseño.

Diseño de Identidad Corporativa, Intranet, Web y de comunicación interna y externa (dossieres, publicidad, merchandising, etc.) para las tres empresas.

Diseño Web de varios proyectos, de una Web IP y de varios Kioskos Interactivos.

Identidad Gráfica, Creatividad, Arte, Gráficos en Movimiento y Visuales de algunos proyectos de Televisión Corporativa y Cartelería Digital.

Gestionar y supervisar todo el proceso de impresión.

[ene 2006 – feb 2008] Grupo Editorial Biblo (Gesbiblo y Netbiblo) | Creativa, Diseñadora y Editora Gráfica.

Especialista en diseño de producciones editoriales.

Por un lado se encarga de diseñar la papelería Corporativa, Publicidad y Comunicación Externa de las empresas, y por el otro, la Identidad Gráfica de sus líneas editoriales, principalmente el arte y creatividad de cubiertas (portadas y contraportadas), algunos elementos gráficos internos de sus publicaciones y de generar propuestas de identidad visual en movimiento (motion graphics) para algunos de sus proyectos editoriales.

[mar 2005 – nov 2005] D76 | Diseñadora gráfica, Editora y Animadora 2D.

Durante su estancia de estudios en Barcelona colabora nueve meses en la agencia creativa chilena-barcelonés desempeñando las siguientes funciones:

Diseño de aplicaciones multimedia orientadas a web, diseño de interactivos, edición de vídeo, motion graphics e infografía para Televisión Corporativa.

[may 2000 – sep 2004] CNI (Corporación de Noticias e Información), Canal 40 | Diseñadora Digital en el área de Imagen de la TV.

Diseño fijo y en movimiento de la Identidad Visual de varios programas de televisión: Real Politik, El Pozo, Ciudad con Sexo, Caricarentas y en Rumbo a las Elecciones del Estado de México.

Diseño de escenografía.

Diseño de paquetes gráficos de programas y secciones (promos, cabeceras, cortinillas y grafismos).

Manejo del Stillstore y del Paint Box Fat dentro del estudio de Noticieros de la Noche y de la Tarde.

Diseño gráfico y edición de infografías en tiempo real del Noticiero de la Tarde, Noticiero de la Noche, Mundial Korea Japón 2002, del programa de deportes A Balón Parado y de algunos programas especiales.

FORMACIÓN ACADÉMICA

[2004 – 2005] Máster en Teoría y Práctica del Documental Creativo | Universitat Autònoma de Barcelona. España

Los objetivos del máster son reflexionar teórica e históricamente sobre el cine y el documental, aprender la técnica del documental en todas sus facetas y mediante una imaginación informada y responsable, ser capaces de entender la realidad para expresarla creativamente.

Al final del curso académico se proyectaron los documentales realizados por los alumnos en CaixaForum Barcelona y posteriormente la universidad se encargó de difundirlos en otros medios afines (festivales, canales de televisión, etc).

[1996 – 2000] Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica | Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), Unidad Xochimilco. México, D.F.

Disciplina perteneciente a la División de Ciencias y Artes para el Diseño de la universidad mexicana, que posteriormente homologué al grado académico de Licenciatura otorgado por el Ministerio de Educación de España.

En ella se instruye a los alumnos a comprender, manejar y aplicar los elementos teóricos y formales del proceso de diseño; a producir mensajes, aplicando las habilidades y conocimientos teóricos, técnicos y expresivos del proceso de diseño; y a la producción y organización de comunicación gráfica que sirva para la solución de problemas.

[1999 – 1999] Diplomado en Discapacidad, Diseño y Entorno Construido | Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), Unidad Xochimilco. México, D.F.

Se enfatiza la importancia del urbanismo, la arquitectura, el diseño industrial y el diseño gráfico en la investigación y creación de programas de prevención y readaptación médica y social de personas con alguna discapacidad.

[1998 – 1998] Cinemanía. México, D.F. | Diplomado en Cine, Arte y Sociedad

Estudio y análisis de la historia y teoría del cine, aprendizaje de las pautas técnicas y creativas que conlleva un proyecto audiovisual y puesta en práctica de los conocimientos adquiridos.

[1994 – 1996] Arquitectura | Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), Unidad Xochimilco. México, D.F.

Sexto trimestre (de un total de doce) de la licenciatura de Arquitectura, perteneciente a la División de Ciencias y Artes para el Diseño de la UAM.

CERTIFICACIONES

[2016] Curso de Desarrollo de Videojuegos. 216h. | Gato Salvaje Estudio con el apoyo del Ayuntamiento de Coruña. España

Programa: Diseño de Videojuegos, Modelado 3D, Iluminación y Texturizado de Personajes y Entornos 3D, Introducción a la Animación 3D, Marketing Digital y Ventas.

Softwares: Autodesk Maya, Z-Brush, Substance Painter y Unreal Engine, principalmente.

Especialización Propia: Modelado orgánico con Z-Brush, Texturizado 3D y creación de materiales básicos en Unreal Engine.

[2016 – 2016] Curso online de Efectos Visuales con Adobe After Effects Nivel Medio. 100h. | Associació Empresarial de Publicitat. España

Creación de un proyecto sencillo, Integración con otros programas de Adobe, Esenciales de Importación y Proyecto, Usando Composiciones y Capas, Entendiendo y editando el vídeo, Creando Animación, Creando Pintura Digital animada, Creando dibujos digitales animados, Corrigiendo el color del metraje, Creando y animando texto, El poder de los efectos, La estabilización y seguimiento del movimiento, Trazados de movimiento, Modificación avanzada de la interpolación, Ocultar con máscaras y Keying, Composición, Composiciones de anidamiento y la precomposición, Trabajar en 3D, Uso de audio, La vinculación de volumen de audio en las propiedades de animación, Exportar a Vídeo y Medios de Comunicación, y Recopilación final.

[2015 – 2015] Community Management. 500 h. | Fundación Nacional de Educación a Distancia (FUNED). España

Curso teórico-práctico en el que se estudian las tareas de un Community Manager, obteniendo una visión general y práctica sobre marketing online y una visión profunda de los medios sociales y sus posibilidades como herramienta de marketing. Se aprende a crear una estrategia acorde a los objetivos de la empresa, ejecutarla, mantenerla y medir sus resultados, y a publicar y gestionar comunidades virtuales de manera óptima (cómo y cuándo publicar contenidos, dónde, cómo moderar un foro, escribir correctamente un blog, gestionar una crisis en medios sociales, etc.).

[2014 – 2014] Curso online de E-commerce. 40 h. | Escuela de Organización Industrial (EOI) en Formación Actívate, de Google

Definición y Tipos de comercio electrónico, Logística y distribución, las redes sociales aplicadas al comercio electrónico, Mobbile commerce, Publicidad Digital, El buscador de Google y Otros buscadores.

[2014 – 2014] Curso básico online de Analítica Web. 40 h. | Escuela de Organización Industrial (EOI) en Formación Actívate, de Google

Principios y fundamentos de Analítica Web, Configuración Google Analytics y etiquetado, Módulo en Analítica Web, Analítica Web: SEO, Analítica web en comercio electrónico, Analítica de publicidad y marketing, Analítica web en social media, Informes y reporting y Agenda: cookies y normativa.

[2014 – 2014] Curso básico online de Marketing Digital. 40 h. | Interactive Advertising Bureau (IAB) Spain en Formación Actívate, de Google

Interactive Advertising Bureau (IAB) Spain dentro de Formación Actívate, iniciativa de Google
Panorama digital, Fundamentos del marketing, SEO-SEM, Analítica web & modelos de negocio, Usabilidad/gestión web, Plataformas de vídeo, Display advertising, Redes sociales, Mobile marketing, Apps y desarrollo, Plan de marketing, E-commerce + Purchase funnel y Entrepreneurship & plan de negocio.

[2009 – 2009] Curso online de Dirección de Arte. 90 h. | Associació Empresarial de Publicitat. España

Creatividad como técnica de comunicación, El papel del Director de Arte, Berkeley y los Medios, La fotografía publicitaria y el spot televisivo, Las Artes Gráficas y las tecnologías digitales, y Módulo de Tecnologías de la Información y la comunicación.

[2008 – 2008] Curso online de Estrategia del Creativo Publicitario. 90 h. | Associació Empresarial de Publicitat. España

La comunicación caliente y los comunicadores creativos, La estrategia del creativo, El proceso de creación estratégica, El brief, Emisor-empresa-marca, El receptor-el público-target, El mensaje-producto-satisfactor, El medio-mercado-mass media, Investigación de mercados, Las interferencias-competencia-concurrencia, La agencia, El copy platform, y Módulo de Tecnologías de la Información y la comunicación.

OTRAS COMPETENCIAS

Photoshop, Illustrator e InDesign	Paquetes de Diseño y Marketing online y offline	Nivel alto
After Effects, Premiere, Media Encoder y Bridge	Motion Graphics / Video / Audiovisual	Avanzado
Autodesk Maya, Z-Brush, Substance Painter, Marmoset y Bitmap2Material	3D y Desarrollo de Videojuegos	Nivel medio
Substance Designer, Unreal Engine y World Machine	3D y Desarrollo de Videojuegos	Conocimientos
Gestor de Contenidos Web WordPress	Web	Avanzado
Preparación de archivos finales para imprenta	Impresión	Avanzado
MS Office: Word, PowerPoint, Excel, Outlook	Suite ofimática	Óptimo
Uso de aplicaciones de comunicación de texto, voz y video online: Skype, Hangouts de Google, Whatsapp, etc.	TIC (en dispositivos fijos y móviles)	Óptimo
Uso de aplicaciones para la gestión e intercambio de información en la Nube: Dropbox, Google Drive, One Drive, etc.		Óptimo
Uso de aplicaciones para Social Media: Twitter, Facebook, Google+, LinkedIn, Vimeo, Youtube, Pinterest, Behance, Hootsuite, Google Trends, Feedly, Pocket, etc.		Nivel Alto
Inglés hablado y escrito	Idiomas	Nivel medio
Inglés leído		Avanzado

APTITUDES

Consultoría gráfica, nivel alto en búsqueda de información, trabajo en equipo, formación multidisciplinar, colaborativa, autodidacta, gestión con el cliente y proveedores, flexibilidad, correcta aceptación de las críticas, redacción y facilidad para aprender nuevas tecnologías y herramientas.

INTERESES

Además del Diseño, me interesan la Innovación (sobre todo si tiene que ver con Creatividad, Tecnología y con la Comunicación en general), el Tercer Sector, el Social Media y el Networking.

INFORMACIÓN ADICIONAL

- Abierta a propuestas laborales que impliquen viajar y/o cambiar de país y ciudad.
- Doble nacionalidad (mexicana y española).
- Carnet de conducir español y licencia de manejo mexicana.

PORTAFOLIO

<http://www.luzpadilla.com>

<http://www.behance.net/luzpadilladesign>