

LUZ DEL CARMEN PADILLA CASTAÑEDA
Diseñadora de la Comunicación Gráfica

CREATIVIDAD Y DISEÑO GRÁFICO
IDENTIDAD CORPORATIVA · DISEÑO Y MAQUETACIÓN EDITORIAL
DISEÑO WEB · GRÁFICOS EN MOVIMIENTO

linkedin.com/in/luzpadilla
luzpadilla.com

hola@luzpadilla.com



Profesional del Diseño Gráfico con amplia experiencia en proyectos de comunicación online y offline por cuenta ajena y propia en los sectores de hostelería, editorial, corporativo, audiovisual, web/multimedia y videojuegos.

Acostumbrada al trato directo con el cliente, proveedores y equipos multidisciplinares. En constante formación, autodidacta y con iniciativa para aprender y resolver problemas. Me motivan los retos, la investigación y estar al tanto de las tendencias tecnológicas, de comunicación y de diseño. Me apasiona la innovación, proyectos disruptivos y el sector audiovisual.

"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>."

"Creo en la colaboración, en el trabajo a distancia, en la internacionalización y en la evolución profesional. Me gusta cuidar los detalles, la claridad, transparencia durante todo el proceso de trabajo e involucrarme al 100% en cualquier proyecto en el que participe."

EXPERIENCIA PROFESIONAL

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

Miembro del equipo inicial que durante más de dos años, entre formación y después realización, llevó a cabo la demo The Waylanders, videojuego que actualmente el estudio desarrolla.

Funciones: Modelado de assets (objetos 3D) y elementos del entorno, realizado principalmente con Z-Brush (modelado orgánico) y Substance Painter/Designer (texturizado 3D); prueba de assets en Unreal Engine; y diseño de elementos gráficos para las interfaces del videojuego (UI).

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

Colaboración puntual en Vagalume Games, Start UP especializada en desarrollo de videojuegos: diseño de la Identidad Corporativa y Web, tanto del estudio, como de su videojuego (en desarrollo aún), 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, Identidad Corporativa y Gráfica, Creatividad, Consultoría y Estrategia Creativa, y diseño aplicado a campañas de Marca Personal y de posicionamiento corporativo en Redes Sociales.

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

[mar 2008 - sept 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, Web y de comunicación interna y externa (dossiers, publicidad, merchandising, etc.) para las tres empresas.

Diseño Web de varios proyectos (de salud, bancarios, hoteles) Intranets y de varios Kioskos Interactivos.

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

Identidad Corporativa, Identidad Gráfica, Comunicación Interna y Externa y Visuales del Hotel Moon y de su Restaurante en A Coruña.

Gestionar y supervisar todo el proceso de impresión (desde el contacto con el proveedor, cliente, hasta la producción final).

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

Diseñadora Gráfica y Especialista en diseño de producciones editoriales: por un lado se encarga de diseñar la papelería Corporativa, Publicidad y Comunicación interna y externa de las empresas, y por el otro, la Identidad Gráfica de sus líneas editoriales, el arte y creatividad de cubiertas (portadas y contraportadas), elementos gráficos 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 varios programas y secciones (promos, cabeceras, cortinillas y grafismos).

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 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 y Texturizado 3D.

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

Software utilizado para la creación de composiciones, gráficos en movimiento, edición y efectos especiales de video.

[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, 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 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, Análítica 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 Gráfico y Editorial	Nivel alto
After Effects, Premiere, Media Encoder y Bridge	Motion Graphics / Video	Nivel medio
Z-Brush y Substance Painter	3D y Desarrollo de Videojuegos	Nivel medio
Autodesk Maya, Substance Designer, Unreal Engine y World Machine, Marmoset y Bitmap2Material	3D y Desarrollo de Videojuegos	Conocimientos
Gestor de Contenidos Web WordPress	Web	Nivel medio
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

Estrategia gráfica, perfil multidisciplinar, proactiva, trabajo en equipo, colaborativa, gestión con el cliente y proveedores, flexibilidad horaria, autodidacta, acostumbrada a la búsqueda de información y facilidad para aprender nuevas herramientas.

INFORMACIÓN ADICIONAL

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

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, entre otros.

PORTAFOLIOS

<http://www.luzpadilla.com>
<http://www.behance.net/luzpadilladesign>
<http://www.oncamelu.com>