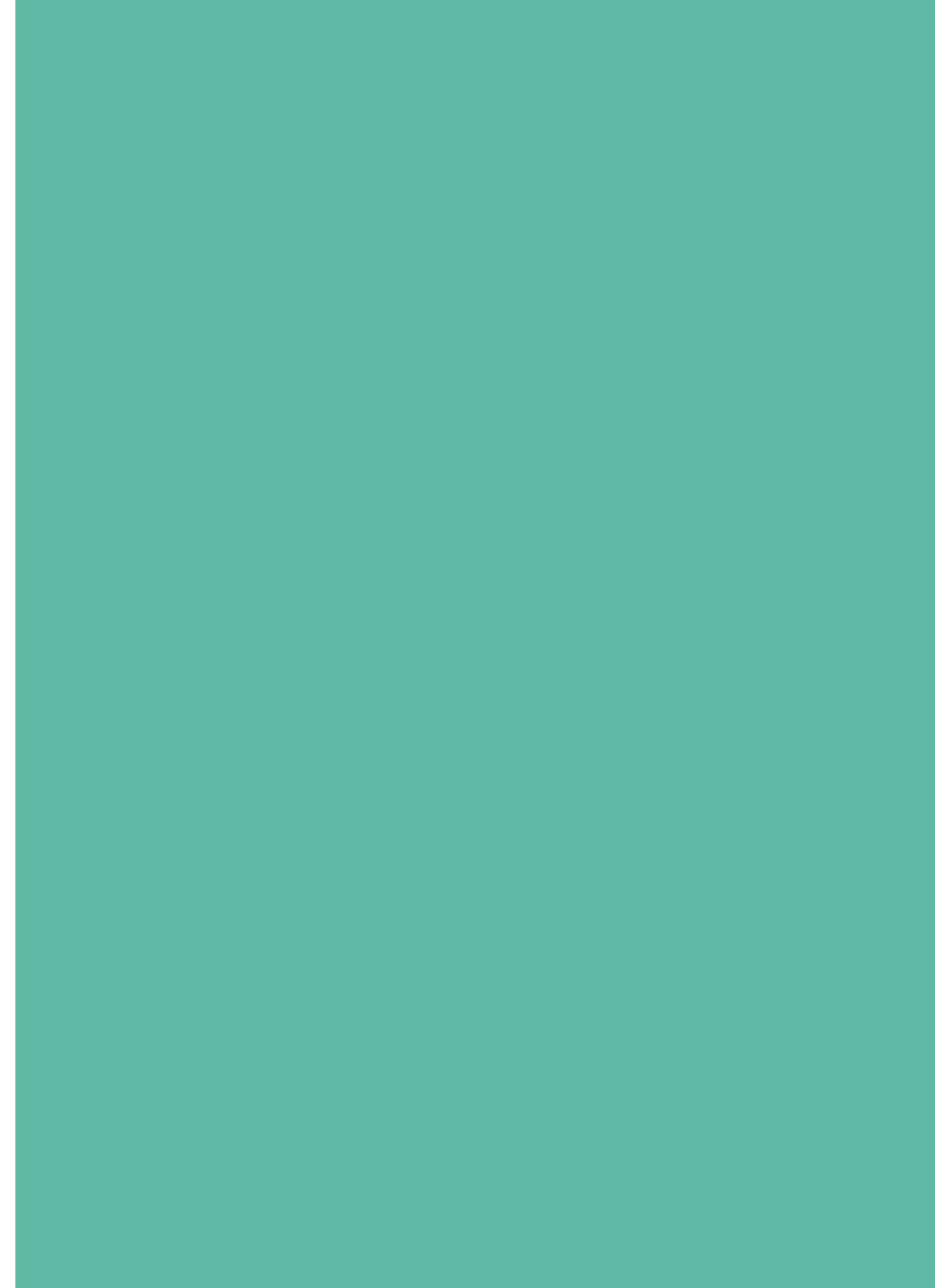


PÓSTER#0002

ESDMADRID 20—21



Gracias a todos —estudiantes, claustro de profesores, personal de administración y servicios, amigos y colaboradores— por hacer posible esta publicación.

PÓSTER#0002

ESDMADRID 20—21

PÓSTER es una publicación de la
Escuela Superior de Diseño de Madrid

© de los proyectos: sus autores
© de los textos: sus autores
© de las ilustraciones de portadas: Midjourney
(midjourney.com) bajo licencia CC BY-NC

Reservados todos los derechos. Ninguna parte
de esta publicación puede ser reproducida,
transmitida en ninguna forma o medio alguno,
sin la autorización por escrito de los titulares del
copyright.

Esta publicación renuncia a cualquier tipo
de derechos y garantías derivadas de las
mencionadas imágenes.

Depósito Legal M-18468-2021
ISBN: 978-84-09-45448-8

escuela superior de diseño de madrid

C/ Camino de Vinateros 106 — 28030 MADRID
Teléf.: +34 91 439 00 00 / 91 439 96 51
www.esdmadrid.es



Dirección General de Universidades
y Enseñanzas Artísticas Superiores
VICEPRESIDENCIA, CONSEJERÍA
DE EDUCACIÓN Y UNIVERSIDADES



Edición

Marina Arespacochaga Maroto
Antonio Cobo Arévalo
Iván Huelves Illas
Miguel Ochando Pérez

Comité de selección

Pilar Acón segura
Sergio Arias López
María Jesús Calleja de Castro
Antonio Cobo Arévalo
Iván Huelves Illas
Antonio Moreno Pérez
Marta Pastor Estébanez
Marian Ramzi
Antonio Sicilia Rodríguez

Diseño y maquetación

Marta Alcázar de V. Ayape
Cristina De la Torre Espino
Iván Huelves Illas
Miguel Ochando Pérez

Corrección de textos

Paulino Martín Blanco

Impresión

Imprime Tecnigraf

Tipografías

FF Netto Pro, Source Sans Pro y Barlow Condensed

8	Presentación del anuario 20—21
10	Superación
12	Conversando sobre diseño
18	Metro y medio y otras medidas
20	Diseño sostenible y ecodiseño
36	Diseño para la innovación social
54	Diseño de experiencias
80	Diseño e innovación
100	Diseño y patrimonio
117	MEMO
141	Staff y estudiantes curso 20—21



Enrique Matías Ossorio Crespo

Consejero de Educación, Universidades, Ciencia
y portavoz del gobierno

Presentación del anuario 2020-2021 de la Escuela Superior de Diseño de Madrid

Cuando el anuario de una empresa o institución llega a nuestras manos esperamos encontrarnos con cifras, gráficos y balances, con un resumen de su actividad a lo largo de doce meses que es también un ejercicio de transparencia y de rendición de cuentas. Lo que no es tan frecuente en este tipo de publicaciones es que nos transmitan esa información y además nos sorprendan por emocionen, como sucede en este caso. Página a página, este segundo anuario de la Escuela Superior de Diseño de la Comunidad de Madrid nos permite conocer en detalle el magnífico trabajo desarrollado por el centro a lo largo del curso 2020-2021, y, a la vez, descubrir la creatividad a raudales plasmada en los proyectos realizados, porque el diseño es en buena medida el arte aplicado a la vida, a nuestro día a día.

Un paradigma del diseño es el de enfrentarse con ingenio y resolución a todos los cambios socioculturales que la sociedad va afrontando en sus múltiples y complejas transformaciones. Las enseñanzas artísticas superiores en todas sus disciplinas, arte dramático, danza, diseño, música y conservación y restauración de bienes culturales, para tal fin fueron diseñadas: dar servicio a la demanda de profesionales altamente cualificados y capacitados que deben ser capaces de transformar y mejorar las artes escénicas, el diseño y la restauración y conservación.

En un contexto crítico, la Escuela Superior de Diseño de la Comunidad de Madrid ha logrado convertir las dificultades en oportunidades de innovación y de mejora de la calidad de la enseñanza gracias al coraje, compromiso y vocación por el diseño y la docencia que ha exhibido su profesorado. El curso 2020-2021 se ha visto todo él sometido a múltiples restricciones sanitarias que han impactado directamente en el modo de impartir enseñanza en los centros. La escuela ha diseñado un modelo híbrido en el que las estrategias de enseñanza-aprendizaje y los instrumentos tradicionales de aula se han conjugado con un incremento del nivel de tecnicificación sin antecedentes. La adversidad ha devenido, así, en oportunidad de innovación.

Las circunstancias han espoleado el característico espíritu de superación de la escuela y han afianzado y profundizado sus líneas estratégicas, incrementando el ya altísimo nivel de exigencia y excelencia académica. En este curso complejo, de circunstancias adversas, la escuela ha sido capaz de seguir creciendo y ha reforzado su compromiso con la sociedad. Este anuario, a través

de las actividades presentadas constituye un maravilloso manifiesto de todo ello.

La actividad de la escuela en este curso 2020-2021 ha sido profusa y variada; responde tanto a las diversas áreas o especialidades del diseño, gráfico, interiores, moda y producto como a otras inquietudes socioculturales. Buena muestra de ello es su continua colaboración con la Biblioteca Nacional y con el Centro de Astrobiología, los modelos constructivos de máximo respeto al hábitat natural inspirados en África o el proyecto de “*Pneuplastic*”, para dar una segunda vida útil al plástico.

La Escuela Superior de Diseño y el resto de Escuelas Artísticas Superiores de la Comunidad de Madrid representan un reducto esencial de inspiración y talento, una “inmensa minoría” -como diría Juan Ramón- que es sin embargo una referencia imprescindible dentro de nuestro Espacio de Educación Superior. Seguiremos defendiéndolas y cuidándolas, porque nos hacen mejores como sociedad. Enhorabuena a la ESD por este balance tan estimulante, y adelante con vuestro trabajo excelente.



Marina Arespacochaga Maroto
directora de la escuela superior de diseño

Superación

El diseño, como disciplina, requiere de profesionales que se impliquen en sus procesos, en la exploración continua de nuevas alternativas y en la prospección de soluciones innovadoras a problemas sobrevenidos.

Nunca en la vida de las generaciones actuales esa búsqueda ha sido tan necesaria como ante el reto que ha supuesto la necesidad de protección frente a la COVID-19 en el ámbito educativo. La situación exigió adaptar nuestra metodología docente a cambios esenciales en un brevísimo espacio de tiempo.

Los profesores, estudiantes, personal de administración y miembros del equipo directivo de la Escuela Superior de Diseño de Madrid afrontamos las restricciones a las que nos obligó la pandemia en el curso 2020-21 con todos los medios a nuestro alcance.

El reto principal fue extremar al máximo el cuidado de las personas: mascarillas, hidrogeles y ventilación permanente de las aulas, aún en los períodos más fríos cuando bufandas y guantes fueron de uso habitual dentro de ellas.

Todo eso hizo de la escuela un lugar más seguro, pero también más distante, sin espacios para el encuentro casual ni para compartir lo cotidiano.

Sin embargo, nuestro maravilloso jardín se redescubrió como entorno seguro para las personas y el aprendizaje. Durante aquellos meses, se llenó de estudiantes proyectando, dibujando, conversando; atendiendo a explicaciones magistrales y a actividades contempladas en las diferentes asignaturas.

Hemos explotado al máximo nuestro potencial de adaptación y sobre todo la capacidad de esfuerzo e ilusión para no rebajar las expectativas previstas en los planes de estudio.

Ha sido un curso complicado, con muchas restricciones en las actividades presenciales que fuimos afrontando desde las aulas y a través de sus pantallas conectadas en línea.

Pero en ello, se fue configurando un espacio híbrido de aprendizaje en el que estudiantes y profesores afrontamos una docencia diferente, novedosa; y que, en el aprovechamiento de las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías para la formación, entendimos como excelente oportunidad de progreso.

Gracias a eso nuestros alumnos recibieron todas las horas lectivas que se contemplan en las enseñanzas que impartimos.

Se termina este curso que comenzó presidido por la incertidumbre, con un bagaje de nuevas estrategias formativas y con la constatación de que la capacidad de adaptación, la resiliencia y el trabajo colaborativo son esenciales en el desarrollo humano e imprescindibles en la formación y en la práctica profesional de los diseñadores.

Ofrecemos en este nuestro segundo Póster, una muestra de los resultados del trabajo de nuestra comunidad educativa a lo largo de tan complicado curso. Son el mejor testimonio del empeño de la Escuela Superior de Diseño de Madrid por buscar, bajo cualquier circunstancia, la excelencia en la formación en diseño.

CONVERSANDO SOBRE DISEÑO CON MARISA GALLÉN

Por Ana Moreno Atance y Estrella Juárez Millán



Hace 35 años que se crearon los Premios Nacionales de Diseño en España y, desde entonces, sólo dos mujeres han tenido tan preciado galardón en la categoría de Profesionales: Pati Núñez (2007) y Marisa Gallén (2019). Marisa Gallén recibió el premio por la coherencia de su trayectoria profesional a lo largo de casi cuarenta años, desde sus inicios en el estudio valenciano La Nave hasta su trabajo actual en el estudio Gallén+Ibáñez, donde desarrolla fundamentalmente proyectos de diseño editorial, de envases embalajes y de identidad corporativa, tanto en la empresa privada como con instituciones culturales. Nos acercamos a ella para hablar de diseño.

Marisa Gallén ha desarrollado su trabajo fundamentalmente en la Comunidad Valenciana, de donde procede y en la que reside. En la actualidad, preside la Associació València Capital del Disseny, que ha sido la institución encargada de preparar la candidatura que ha convertido a Valencia en la World Design Capital 2022.

Su carrera comenzó en una época en la que el diseño maduraba en España, principalmente en el área mediterránea, al amparo de la posmodernidad que triunfaba en Italia y las posibilidades de modernización que producía la entrada de España en la Comunidad Económica Europea, en 1986. Eran momentos de optimismo en nuestro país y Marisa, tras estudiar Bellas Artes, tuvo clara su vocación por el arte aplicado y se involucró en los estudios de diseño que iniciaban su andadura. Fue fundamental su participación en el colectivo La Nave, buque insignia del diseño valenciano de aquellos años, en donde realizaría sus primeros trabajos en diferentes áreas (industrial, gráfico, textil...) con empresas de prestigio nacionales e internacionales como Gandía Blasco o Alessi. Formar parte de aquel equipo pudo ser “estar en el lugar correcto en el momento adecuado”. De aquel grupo de once socios, solo dos eran mujeres: Marisa Gallén y su amiga y compañera de facultad, Sandra Figuerola. Durante siete años (1984-1991), trabajaron tanto de manera individual como colectiva junto a sus colegas de La Nave, en un modelo de organización similar al de los actuales *coworkings*.

Cuando La Nave se desmembró, Marisa y Sandra continuaron trabajando juntas en el estudio Ni, dedicándose ahora fundamentalmente al diseño gráfico. Al mismo tiempo, Marisa, ya en la treintena, iniciaba su labor como docente de diseño en el CEU San Pablo de Valencia junto a otros prestigiosos diseñadores. Eran años en los que el diseño valenciano, al mismo tiempo

que buscaba consolidarse en un tejido empresarial que comenzaba a tener sensibilidad por trabajo de los diseñadores, afianzaba su papel en instituciones políticas y culturales. En esta tarea, tuvo un importante papel la Associació de Dissenyadors de la Comunitat Valenciana (ADCV) que se creó en 1985, años en los que se produce el despegue del diseño valenciano. Diez años después, Marisa Gallén se convertiría en la primera y la única mujer, hasta ahora, presidenta de esta Asociación. Perteneció a su junta durante once años, asumiendo un papel de liderazgo en la creación del ecosistema que ha logrado convertir a Valencia en Capital Mundial del Diseño 2022.

El trabajo de Marisa Gallén ha sido mostrado en diversas exposiciones, como la retrospectiva que tuvo lugar en 2016 en la Escuela Superior de Arte y Diseño de Valencia (EASDV) o la celebrada en 2019 en el Colegio de Arquitectos de Murcia (COAMU). En 2002 se publicó la monografía *Marisa Gallén y Sandra Figuerola: Diseño y comunicación*, a cargo de Rosalía Torrent y Joan Manuel Marín. Son años de reconocimiento, en los que participa como ponente en conferencias, imparte clases en másteres y talleres internacionales y continúa activa como diseñadora y renovadora del mundo del diseño. Actualmente, sigue involucrándose en nuevos retos que tienen que ver con la cultura y la ciudad. El pasado año, comisarió la exposición “Coronacrisis + cultura” patrocinada por la Universidad de Valencia y se ha implicado, a través de diferentes medios, en concienciar y tratar la contaminación visual de las ciudades, tema que le preocupa especialmente.

Vivimos momentos inestables que están provocando transformaciones económicas, políticas y culturales. Son tiempos de reflexión e innovación. Tras la pandemia, el mundo digital avanza a un ritmo acelerado y, por otro lado, vivimos los resultados de una globalización e industrialización masiva que no ha tenido en cuenta las consecuencias negativas que estos cambios podrían traer a nuestro planeta. Se hace necesario un replanteamiento del modelo de producción y de mercado en el que los diseñadores desarrollan su trabajo.

En esta entrevista, Marisa Gallén nos habla de su visión del diseño como activismo, de la evolución del diseño en España y de la enseñanza del diseño, del papel de la mujer y de la relación entre el diseño, el arte, la ciudad, el espacio público y la política.

Te declaras diseñadora activista. ¿Puedes explicarnos cómo entiendes este perfil?

Soy activista en el sentido de que quiero participar en un proceso de cambio de aquello que se pueda mejorar con ayuda del diseño. Me reconozco en el lema “Ni optimista ni pesimista: activista”. Ante el descontento que la realidad me produce no acepto el pesimismo que afirma que nada cambiará, pero tampoco me identifico con un optimismo ingenuo que piensa que el cambio sucederá solo por el hecho de desecharlo, me identifico con una actitud dispuesta a provocar/activar el cambio. ¡Por mí que no sea!

¿En qué ámbitos has sido activista del diseño?

En los años 80, estando en La Nave, me involucré con el asociacionismo consciente de que para defender y mejorar esta profesión y, además, ser interlocutor con la administración, es imprescindible cooperar y trabajar juntos. Formé parte de la junta directiva de la Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana (ADCV) durante 12 años y fui presidenta entre 1998 y 2001. En la actualidad presido la asociación que ha logrado el nombramiento de Valencia World Design Capital 2022. Presidir esta asociación me está dando muchas alegrías y estoy convencida que puede ser la gran oportunidad para iniciar un proceso que convierta a Valencia en una ciudad más sostenible, más acogedora y capaz de atraer/retener el talento.

El diseño es un aliado imprescindible para crear mejores espacios, mejores productos y mejor rendimiento, sin embargo, siendo realistas, a pesar de este enorme potencial, el diseño sigue ausente en demasiados lugares y negocios. Pero hay señales para el optimismo, en poco tiempo Valencia se ha convertido en referente como ciudad comprometida con el diseño, una reputación ganada por sus antecedentes históricos y por los hitos que recientemente ha liderado.

Aspiramos a que la madurez del diseño valenciano vaya fraguando en proyectos como un centro dedicado a la promoción e investigación del diseño, también estamos negociando un consejo de diseño compuesto por diferentes perfiles profesionales para asesorar en temas de diseño, arquitectura y paisaje urbano a las instituciones locales.

Siento un profundo afecto por esta ciudad que me ofrece la oportunidad de participar en un proyecto tan ilusionante como el nombramiento de Valencia capital mundial del diseño.

¿Cómo explicarías los cambios que, a la luz de la necesidad de una transición ecológica, está sufriendo el diseño?

Europa está dando señales de que se ha tomado en serio la transición hacia la sostenibilidad, las Soluciones Basadas en la Naturaleza, y otras políticas de la Comisión Europea, representan un excelente instrumento para avanzar hacia la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que Naciones Unidas ha definido como marco de referencia global. El diseño, como reflejo del tiempo en el que actúa, también avanza hacia una sensibilidad más social, más centrada en la calidad de vida y el bienestar de las personas que en generar consumo. Si no queremos comprometer los recursos de las generaciones futuras todos nos hemos de implicar, éste ha de ser el siglo de la acción, no hay alternativa.

Fuiste estudiante de Bellas Artes en una época en que la enseñanza en diseño en España estaba apenas iniciándose. En la actualidad, no es raro ver obras de artistas que utilizan herramientas propias de la metodología del diseño y diseñadores cuyo trabajo está cercano al arte (*design-art*). ¿Cuál crees que es la relación actual entre arte y diseño?

Pienso que la relación actual entre arte y diseño es de respeto mutuo. Sin ser experta en la materia, puedo observar cómo el diseño está entrando en las instituciones del arte y es considerado objeto de estudio y atención por parte de historiadores o coleccionistas. El diseño y artesanía han sido contempladas como artes menores, artes decorativas sin prestigio intelectual, pero esa distinción ha sido cuestionada en determinados momentos, como por ej. en los talleres de la revolución rusa y de la Bauhaus, que aspiraron a la unión entre arte y tecnología. Desde el Pop vemos a artistas que analizan nuestra relación con los objetos o documentan su evolución, pero también vemos a diseñadores que investigan el papel que desempeña el diseño como si fueran artistas. Con frecuencia los límites entre disciplinas no están claros y tampoco creo que importe demasiado. Lo importante es que el diseño no abandone su propósito de servir a la sociedad a mejorar su calidad de vida.

Realmente la enseñanza del diseño, aunque sea nueva, es heredera de las grandes pedagogías del siglo XX. Estas surgieron en una época en las que los problemas a los que se enfrentaban no eran los actuales. ¿Crees que la enseñanza se ha adaptado a los retos actuales del diseño y a los que están por venir?

La enseñanza del diseño en España todavía no se ha adaptado a los nuevos campos de actuación tales como el diseño de servicios, diseño para la innovación social, la sostenibilidad o los nuevos soportes (videojuegos, interactividad, animación, *motion graphics*, realidad aumentada...) Otros retos están relacionados con el diseño colaborativo, la perspectiva de género, el metaverso...

Si nos centramos en la enseñanza pública del diseño, comparto la opinión del personal docente de que, además del problema endémico de la financiación, hay factores que determinan esta inadaptación, veamos solo unos cuantos:

- La rigidez estructural que tienen los estudios públicos de diseño dificulta la adaptación a nuevas realidades.
- El sistema de funcionariado y el acceso del profesorado a la escuela no solo dificulta el acceso del profesional a dar clases, también dificulta al docente a iniciar o continuar una vida profesional, de este modo escuela y realidad laboral están separadas.
- El laberinto burocrático, si no impide, al menos dificulta los cambios en los estudios. La legislación a nivel nacional no resuelve los problemas de las enseñanzas y la variada legislación autonómica lo complica aún más.

¿Podrías explicar la evolución que has observado a lo largo de tu carrera en la incorporación de la mujer al mundo del diseño?

Como mujer, me doy cuenta de lo afortunada que soy por vivir en un país democrático occidental que me ha permitido formarme profesionalmente y tener voz... sabemos que esto es excepcional en casi todo el planeta. Dicho esto, pienso que la historia de las mujeres sigue siendo injusta porque admitir que varones y mujeres valen lo mismo no significa lo mismo que aplicar. Para que el valor de igualdad se aplique no hace falta hacer nuevas leyes, las leyes están hechas, tiene que ver con romper inercias y cambiar mentalidades.

Por mucho que hayamos avanzando en el último siglo, los espacios de poder y de prestigio siguen mayoritariamente ocupados por hombres. ¿Por qué los hombres triunfan más? El imperativo de poder y éxito que tienen los hombres para afianzar su masculinidad les obliga a concentrarse en su carrera profesional. A las mujeres se les ha impuesto atender todo lo relacionado con lo doméstico y el cuidado a los demás, lógicamente,

esas tareas impiden que toda la energía vaya destinada a la carrera profesional. Hay más garantías de éxito si focalizas... esta es sin ninguna duda una ventaja competitiva masculina.

Muchas de las mujeres exitosas han debido renunciar a tener hijos o han tenido que hacerlo compatible con el absorbente mundo profesional, por el contrario, la mayoría de los hombres pueden entregarse a su carrera porque disponen de más tiempo para acudir como conferenciantes a congresos, ofrecer cursos o tener disponibilidad para viajar y de este modo dar mayor visibilidad a su trabajo.

Por otra parte, el poder, cualquier clase de poder, veamos: el académico para organizar conferencias, el empresarial para hacer encargos a diseñadores, el mediático para entrevistar y visualizar a diseñadores... está casi siempre en manos de hombres. Ellos siempre han privilegiado al hombre frente a la mujer así que no nos puede extrañar que los elegidos sean mayoritariamente ellos.

Sin embargo, tras milenarios de injusta invisibilidad, los movimientos feministas han logrado que durante el último siglo los papeles de género hayan experimentado una revolución extraordinaria y, aunque la igualdad no está conseguida a todos los niveles, sí existe la conciencia de que la discriminación sexual es injusta, al menos en la cultura occidental.

“¿Estudios o diseñas?”, título que escogiste para algunas de las exposiciones que se han hecho sobre tu obra, se refiere a la explosión del diseño en los años 80 cuando el apelativo “de diseño” se añadía absolutamente a todo, el sobrenombrado no ayudó en absoluto a que la gente entendiera qué era eso de “diseño”. ¿A qué crees que es debido? ¿De qué manera crees que ha cambiado la comprensión del diseño de la gente?

En la época en que inicié mi carrera profesional todo estaba por construir y España vivió una explosión de creatividad gracias a unas políticas que impulsaron la cultura con presupuesto y planificación estratégica. Durante el boom del diseño los medios de comunicación abusaron tanto del término que pasamos de tener una actividad completamente desconocida a una actividad archiconocida pero que nadie entendía para qué servía. Como es natural, en contra de este abuso del término circularon chistes y frases hechas como la tan popular “¿Estudios o diseñas?” que me apropié para titular mi exposición en 2016. Un par de años después, el museo del diseño de Barcelona montó una exposición que llamó “Dissenyes o treballeres?”

referida al diseño gráfico producido en un marco temporal similar al de mi exposición... parece que es inevitable evocar aquellos tiempos sin recordar el chiste!

Todos los que estamos implicados en el ecosistema del diseño trabajamos para hacer entender esta profesión y generar conciencia crítica de tal modo que el ciudadano común sepa valorarlo y exigirlo. En este aspecto, poco a poco vamos evolucionando.

En los años ochenta España aspiraba a integrarse en Europa y necesitaba el diseño para conferir eficiencia e imaginación si quería competir con sus productos. En esta década fueron las administraciones públicas quienes lo impulsaron, ya que la cultura del proyecto estuvo ausente en el mundo empresarial porque el diseño era visto como una alocada aventura creativa o un plus estético que solo se aplicaba al final del proceso.

La crisis económica del 93 aceleró un cambio hacia formas más contenidas y muchas empresas empezaron a contemplarlo como elemento fundamental en su estrategia empresarial. También la enseñanza del diseño se reguló en esta década.

Fue a partir de los 2000 cuando la demanda industrial absorbió la mayor parte de los esfuerzos creativos y las instituciones pasaron a un segundo plano.

En la actualidad podemos hablar de madurez del ecosistema del diseño: ya hay varias generaciones de diseñadores trabajando simultáneamente, el diseño resulta familiar para la cultura empresarial y la profesión, mejor o peor, está vertebrada académicamente.

Década a década la percepción social del diseño ha evolucionado y no se ve como un plus estético sino como una herramienta innovadora que aprovecha todo su potencial si se aplica desde el inicio del proceso.

Uno de los objetivos del conjunto de actividades que se promueven desde la organización de World Design Capital Valencia 2022 es el de acercar el diseño a la ciudadanía. ¿Tenéis fórmulas para valorar el impacto de las acciones que estáis llevando a cabo y los cambios que pueden producirse en la manera en la que la gente entiende el diseño?

Sí, desde la Unidad de Investigación de Economía de la Cultura (Econcult) en la Universidad de Valencia se está desarrollando una metodología que trata de valorar y medir todas las transformaciones y cambios que se produzcan. Se está trabajando en colaboración con la

WDO con el objetivo de convertirlo en un estándar de evaluación para las futuras capitales del diseño. Se realizan encuestas cuatrimestrales que pulsan el interés por el diseño de la ciudadanía y se va viendo a qué grupos sociodemográficos y a qué espacios impacta más la WDC2022. También desde el Ayuntamiento se hacen encuestas mediante el barómetro municipal.

Es común encontrarse a estudiantes de diseño con la firme creencia de que el diseño puede cambiar el mundo, para luego entender que, aunque el diseño es una herramienta valiosísima, los cambios importantes entran en el territorio de la política y necesitan de ella para poder ser emprendidos. ¿Consideras necesario que el diseño entre en el territorio de la política y de las instituciones?; ¿de qué manera podría participar?; ¿qué papel debería tener?

Hasta donde yo sé, ni el diseñador tiene que ser un innovador social ni el diseño por sí solo cambiará el mundo, pero sí es una herramienta útil para el cambio si se pone al servicio de la innovación social. Totalmente de acuerdo con cómo lo expresa Óscar Guayabero: "El diseño no tiene las soluciones, pero puede ayudar a encontrarlas, incluso puede hacer las preguntas adecuadas. La máxima dificultad es apartar la idea de que somos creadores / genios / artistas y que el mundo necesita urgentemente conocer nuestro talento. Aquí, las escuelas tienen un gran papel. Debemos defenestrar la idea de formar creativos iluminados por las musas y tenemos que hacer entender a los estudiantes que el único camino es la empatía."

Desde luego, estamos aprovechando la capitalidad para hacer pedagogía del diseño y aspiramos a incorporarlo dentro de la Administración bajo la fórmula de consejo asesor. Del mismo modo que durante la pandemia hubo un comité de expertos en ciencia y salud que ayudó a tomar decisiones informadas, los políticos deben apoyarse en expertos cualificados para mejorar la calidad urbanística de sus espacios públicos también la calidad arquitectónica de sus edificios o de su mobiliario urbano, iluminación, señalización, etc.

METRO Y MEDIO Y OTRAS MEDIDAS

Alba Armada

docente del departamento de proyectos



El curso 2020-2021 puede haber sido uno de los menos convencionales dentro del ámbito académico de la escuela. La pandemia evolucionaba y el resto de la humanidad con ella, ajustándonos a sus cambios y a las nuevas medidas. Fueron el espacio y el tiempo los que configuraron un 'entre dos realidades' que se reunían en la afamada modalidad semipresencial. Pero la restricción de metro y medio de distancia interpersonal en la escuela fue la causante de tal compleja circunstancia. El espacio disponible no era suficiente para la confluencia del alumnado.

Recordarás que cada mañana, antes de salir de casa, era imprescindible ataviarte con la mascarilla. Recordarás tu llegada a la escuela en semanas alternas, con un horario de acceso más riguroso, con cierta escalada para que no coincidieras con otros grupos en la entrada y un chequeo de temperatura. Recordarás un lavado de manos con hidrogel, ajustar la mascarilla y caminar hacia tu aula, tu silla y tu metro y medio de distancia. Todo estaba medido para reducir riesgos de transmisión.

Los límites del aula se habían desdibujado con ventanas y puertas abiertas con una clara misión, minimizar las concentraciones de aire viciado. Respirabas el aire limpio y frío, filtrado por mascarillas de estampados y colores diversos. Inhalabas con seguridad frente al contagio. Exhalabas calentando tu cara y expulsando el vaho en tus gafas. Las miradas en ese momento eran intensas, muy sostenidas, intentando descifrar más allá de las palabras. Las gafas empañadas fueron barridos de silencio para descifrar sonrisa, preocupación, comprensión, apoyo, cada mirada hablaba. Creo que nunca nos habíamos visto tanto a los ojos e imaginado tantas caras.

Pero algo más había cambiado en el aula, una gran ventana en colores oscuros y un poco más grande que el metro y medio, presidía el centro de la estancia. Una gran pantalla, permanente, sólida y presente, era en sí un espacio donde toda la información gráfica, textual y oral se intercambiaba. Con gran esfuerzo cada clase era completada con pantalla, medios de grabación y captación de sonido como si de un pequeño plató de rodaje se tratase. Una cámara sobre la pantalla del ordenador y al menos una segunda cámara independiente, que podía ubicarse a voluntad con sendos micrófonos, capturaban la escenografía. Siempre parecía haber un tercer micrófono que no conseguíamos averiguar dónde se situaba, y que, en la mayoría de los casos, nos hacía jugar unos minutos al escondite al inicio de las sesiones.

Todo este sistema de cables ramificados e interconectados, meticulosamente asistidos, tenía una función muy importante, enlazar en directo a la escuela con otras

pequeñas ventanas ubicadas a kilómetros de distancia. Una segunda realidad espacial se estaba cocinando en cada hogar. En tu semana online, el aula se abría a un espacio virtual al que podías acceder con un dispositivo donde la conexión de internet lo permitiese: salón, dormitorio, cocina o incluso una tentadora terraza. Recuperando recuerdos de esas conexiones, compartimos desayunos o conversaciones con mascotas que también nos han hecho más cercanos. La intimidad del aula se rompía ocasionalmente con la espontánea participación de familiares que, en ocasiones, olvidaban el tiempo de la clase.

Recordarás que la llegada al aula desde casa se hacía a cara descubierta dejándonos ver tu rostro y entorno mientras en el aula seguíamos encubiertos. Tu puntualidad era precisa, accediendo al enlace de 'meet' correspondiente y recibiendo quizás el 'buenos días' o 'buenas tardes' a través de una voz muy peculiar y aguda, nuestra ocurrente voz de ardilla. Nos gusta jugar, apagamos y encendemos, salimos y entramos para calibrar esa voz que ya finalmente se parece algo más a la real y física. Ajustamos el volumen, porque cada espacio virtual individual tiene una intensidad independiente, y parece haber ciertas dificultades para escuchar tu hilo de voz. Compartimos pantalla.

Mantener la atención desde casa delante de la pantalla del ordenador era una gran prueba de voluntad. Para quienes empezabais vuestro primer año en la escuela el sistema semipresencial era asumido con naturalidad, mientras que para quienes habíais cursado uno o más años previos, el doble escenario constituyía un nivel de complejidad mayor, orientando principalmente las energías a la semana presencial. La semana online en casa podía ser en algunos casos un espacio muy solitario, que afortunadamente se veía interrumpido por los trabajos grupales compartidos en parte presencial cada quince días. Entre grupos burbuja de semana par e impar, conseguíais estrechar espacio a través de la pantalla. Constructivamente compartíais impresiones sobre otras propuestas proyectuales de manera oral, por chat, videoconferencia de equipo, dibujando sobre la pantalla o interactuando en foros del aula-moodle de una manera muy animada, elocuente y madura. Así recuperasteis el leer o escuchar detenidamente para completar el mensaje que en parte había quedado oculto por la mascarilla y el espacio que nos separaba. Todos los beneficios que pueden quedarse.

En este espacio híbrido de realidades física y virtual nos hemos mantenido unidos. La resiliencia y paciencia han sido trabajadas de manera común mientras leímos miradas y batallábamos por mantener una seguridad de metro y medio.

DISEÑO SOSTENIBLE Y ECODISEÑO

José María Canalejas

docente del departamento de materiales y tecnología

De ver árboles a entender el bosque

Cualquier reflexión sobre ecodiseño en el contexto actual supone hacer frente a dos retos importantes:

1. Evitar los lugares comunes y mantras repetidos hasta la saciedad sobre las “prácticas sostenibles”.
2. Huir del discurso apocalíptico que anuncia un final inevitable e inminente y paraliza cualquier intento de búsqueda de caminos que nos permitan avanzar con la mirada puesta en el futuro.

Ambas cuestiones, la vía sostenible que preconiza soluciones basadas en la sustitución de los materiales y procesos convencionales por otros alternativos más ecológicos, y la profecía del colapso son, en realidad, caras de la misma moneda y persiguen el mismo objetivo: no cambiar nada. O mejor, no alterar lo sustancial: el sistema económico y el modo de vida asociado a él.

Un análisis superficial puede hacernos pensar que la primera sí pretende introducir modificaciones ambiciosas, pero basta profundizar mínimamente en las medidas propuestas para que se evidencie que ninguna de ellas cuestiona la premisa fundamental del credo neoliberal: el crecimiento.

De la muy conocida regla de las tres erres (reducir, reutilizar, y reciclar) propuesta por la organización no gubernamental Greenpeace y que Japón defendió durante la cumbre del G8 en 2004, la sociedad industrial ha incorporado sin problema las dos últimas (no ponen en cuestión el fondo de la producción y el consumo, tan solo la forma) pero no así la primera y más importante de las tres: reducir.

El discurso centrado en el abismo al que nos aproximamos ofrece por su parte un relato abrumador que solo deja margen para la resignación. Fomenta así el inmovilismo en quienes, conociendo y aceptando los problemas ambientales y sociales, se niegan a modificar su comportamiento por considerarlo irrelevante frente a la magnitud de lo que sería necesario cambiar.

¿Cómo podemos abordar entonces la sostenibilidad desde una perspectiva que posibilite un cambio profundo partiendo de un análisis riguroso y realista pero esperanzador?

1_Los árboles

“Importa qué materias usamos para pensar otras materias; importa qué cuentos contamos para contar otros cuentos; importa qué nudos anudan nudos, qué pensamientos piensan pensamientos, qué ataduras

atan ataduras, importa qué historias hacen mundos, qué mundos hacen historias”¹.

El primer paso pasa por comprender que todo lo que pensamos y producimos nace como expresión, consciente o inconsciente, de nuestra forma de entender el mundo. El segundo es aceptar que lo que pensamos y producimos refuerza a su vez esa forma de percibir lo que nos rodea. Aquí radica el enorme desafío que tenemos por delante.

Un ejemplo que ilustra bien este fenómeno lo encontramos en los hoy omnipresentes algoritmos. Se alimentan de data alojada en miles de servidores para ofrecernos una experiencia de navegación inteligente. Predicen nuestro comportamiento y condicionan los motores de búsqueda. Terminan por elegir lo que nos gusta y evitan el encuentro con lo diferente, incómodo o, simplemente, inesperado. De esta manera, impidiendo que cada uno de nosotros pueda construir un criterio propio que tome en cuenta diversos puntos de vista, refuerzan el llamado “sesgo de confirmación”, esa tendencia a buscar, favorecer y recordar solo aquella información que reafirma nuestras propias creencias.

Para hacer frente a problemas como la pérdida de biodiversidad, la desestabilización de los ciclos bioquímicos de la tierra, la contaminación, la pobreza o la injusticia social generadas en la sociedad industrial tenemos que emplear una lógica diferente a la que generó dichos problemas. Por ejemplo: la alternativa a los vehículos de combustión no debe pasar solo por sustituir éstos por coches eléctricos sino por repensar también las ciudades, la forma de habitar y de trabajar, los desplazamientos que hacemos o las distancias que recorremos diariamente. Continuar viviendo de la misma forma, pero utilizando un automóvil eléctrico en lugar de uno de combustión no soluciona el problema, solo lo traslada.

2_El bosque

“Hasta que los diseñadores no cambien a una cosmovisión más holística, el diseño continuará siendo parte del problema y no de la solución”².

¿Es posible entonces habiendo sido educado dentro de una lógica, desarrollar y aplicar otra? La respuesta es:

1 Donna Haraway, *Staying with the Trouble* (2016)

2 Terry Irwin, *Transforming the Design process to Create Better Solutions* (2012)

rotundamente sí. Veamos tres ejemplos de pensamiento crítico planteados por tres mujeres que escapan a los parámetros de la sociedad de su época:

Rachel Lousie Carson fue una bióloga marina estadounidense que puede considerarse la precursora de la moderna conciencia ambiental. En 1962 publicó *Primavera silenciosa*, una obra capital que denunciaba el uso indiscriminado de los pesticidas en la agricultura industrial y el peligro que estos suponían para el medio ambiente y las personas. ¿Cómo llegó a esta conclusión? Porque paseando por el campo se percató de que éste permanecía en silencio. Ese fue el comienzo de su investigación. No se escuchaban los sonidos de insectos y pájaros porque habían muerto.

La antropóloga Margaret Mead nacida también, como la anterior, en Estados Unidos consideró que la primera evidencia de civilización no venía dada por el hallazgo de elementos para producir fuego, o de herramientas como el arado, utensilios de piedra tallada o recipientes cerámicos, sino de un fémur roto que se había curado. Ese hueso demostraba que alguien se había quedado con la persona que se lo rompió, había vendado la herida, le había llevado a un lugar seguro y la había ayudado a recuperarse. Ayudar a alguien en las dificultades era el punto donde comenzaba la civilización para Margaret Mead.

Suzanne Simard, ecóloga forestal de la Universidad de Columbia Británica en Vancouver, Canadá, publicó en 1997 parte de su tesis doctoral en la revista Nature en la que estudiaba cómo las plantas interactuaban entre sí. Ha dedicado su vida al estudio de esa interacción y en sus textos describe cómo los árboles, que nosotros percibimos sólo en su parte aérea, forman un complejo mundo subterráneo bajo el suelo en el que las micorrizas, (una simbiosis entre algunos hongos y las raíces), les sirven para comunicarse entre ellos. A través de ellas se transfieren nutrientes, se “avisan” de potenciales peligros, como los incendios, y se cuidan unos a otros. Visto así, un bosque no es ya solo un conjunto de árboles, una mera suma de individualidades, sino un organismo en sí.

¿Quién de nosotros se definiría a sí mismo como la suma de un cerebro, dos pulmones, un corazón, dos riñones...? ¿Por qué entonces percibimos la realidad que nos rodea de forma segmentada? ¿Por qué vemos solo árboles y tenemos tantas dificultades para entender el bosque? Pensar la sostenibilidad es pensar lo sistemático.

3_El diseño

“Diseñar para la sostenibilidad no solo requiere el rediseño de nuestros hábitos, de nuestros estilos de vida y de nuestras prácticas, sino también de la manera en la que pensamos sobre diseño”³.

La asignatura de ecodiseño aparece por primera vez en el DECRETO 34/2011 por el que se establece el Plan de Estudios para la Comunidad de Madrid de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño. Se trata de una asignatura de Formación Básica que se imparte en el segundo semestre del primer curso dentro de la materia Ciencia aplicada al diseño.

En los diez años transcurridos desde entonces el planteamiento de la misma ha variado sustancialmente acompañando los cambios ambientales y sociales que han tenido lugar en este tiempo. La velocidad de los mismos es tal que el planeta del 2021 es muy diferente al del 2011.

Si inicialmente se ponía el acento en la sensibilización hoy lo hacemos en la necesidad de incorporar un pensamiento sistémico al diseño, aunque lo deseable sería extender esta metodología al resto de asignaturas. Así los alumnos podrían integrar más fácilmente esta forma de pensar en el proceso de creación del diseño y no la percibirían como un aspecto más que puede ser tenido en cuenta o no. ¿Qué debería plantearse según esto el ecodiseño hoy en día? Algunas de las preguntas profundas que, según David W. Orr, debería poder responder todo diseño ecológico serían:

“¿Necesitamos realmente este nuevo diseño?

¿Es ético producir, comercializar y consumir el nuevo diseño de la manera prevista?

¿Qué impacto tiene el diseño en la comunidad que lo produce o utiliza?

¿Es realmente seguro crear y usar el diseño propuesto?

¿Es justo (contribuye a una mayor igualdad social, económica y ecológica sin ninguna forma de explotación)?

¿Está diseñado para poder ser reparado y poder ser reutilizado durante un largo período de tiempo?

¿Cuál es el coste total durante su vida útil en términos de capital social, ecológico y económico?

3 Daniel Wahl y Seaton Baxter, *The Designer's Role in Facilitating Sustainable Solutions* (2008)

¿El nuevo diseño ofrece realmente una mejor manera de cubrir ciertas necesidades que los diseños existentes ya cubren?“⁴.

No quiero terminar sin hacer referencia, en el marco de esta forma de pensamiento, a la puesta en valor de la cooperación en lugar de la competición. La visión de esta última como vertebradora del mundo natural es fruto del desconocimiento y la percepción segmentada a la que ya hemos hecho referencia. Si hay que buscar una ley general presente en los procesos naturales esta es, sin duda, la cooperación. De ahí la apuesta que, desde la sostenibilidad, debemos hacer por la educación para la vida colectiva en lugar de para el éxito individual. Sin olvidar que lo colectivo incluye también a todas las demás especies del planeta.

⁴ David W. Orr, *The Nature of Design-Ecology, Culture, and Human Intention* (2002)



1



2

STOMACH COW

INVESTIGACIÓN TEXTIL

► Diseño e innovación

curtido, proceso, innovación

► Trabajo fin de estudios

► Diseño de moda

► **Tutor:** Joaquín Francisco Torrego Graña

Marcelino Trinidad Gómez

mtrinidad2540@esdmadrid.es

El objetivo principal del proyecto es documentar y poner en valor el grado de flexibilidad que se ha conseguido con un proceso de curtición, partiendo de procesos tradicionales, y teñido propio del estómago de la vaca. Desarrollarlo de modo eficiente y aplicarlo a producto.

La ingeniería textil combina los principios de la ingeniería con el conocimiento específico de los equipos y procesos textiles. Este campo de la ingeniería atrae aportes de varias otras ramas de la ingeniería como ingeniería química, instrumentación, informática, etc.

Todo esto, lo pude conseguir a través de prueba/error entre los diferentes procesos de curtición más comunes y el material. Aunque todos los productos que utilizo para mi proceso de curtición son los utilizados en los tradicionales,

la clave está en alternar el orden de aplicación de los químicos, la anilina y el tiempo de secado.

Otros objetivos son los que se muestran a continuación:

- Contar y Documentar, por escrito y en imágenes, todo el proceso de curtición #TRIGO
- Análisis del proceso de curtición #TRIGO, es sostenible?, cuales serían los pasos a seguir para que lo fuera?
- Diseño y desarrollo de producto, aplicando el tejido documentado para comprobar su viabilidad en el diseño.
- Análisis físicos.

1. Productos finales.
2. Textura del material.
3. Latalega'.
4. Productos finales.
5. Classic Sandal.



4



5

REFLECTION TYPEFACE

TIPOGRAFÍA PARA REFLEXIONAR

► Diseño e innovación

contaminación, tipografía variable, concienciación

► Trabajo fin de estudios

► Diseño gráfico

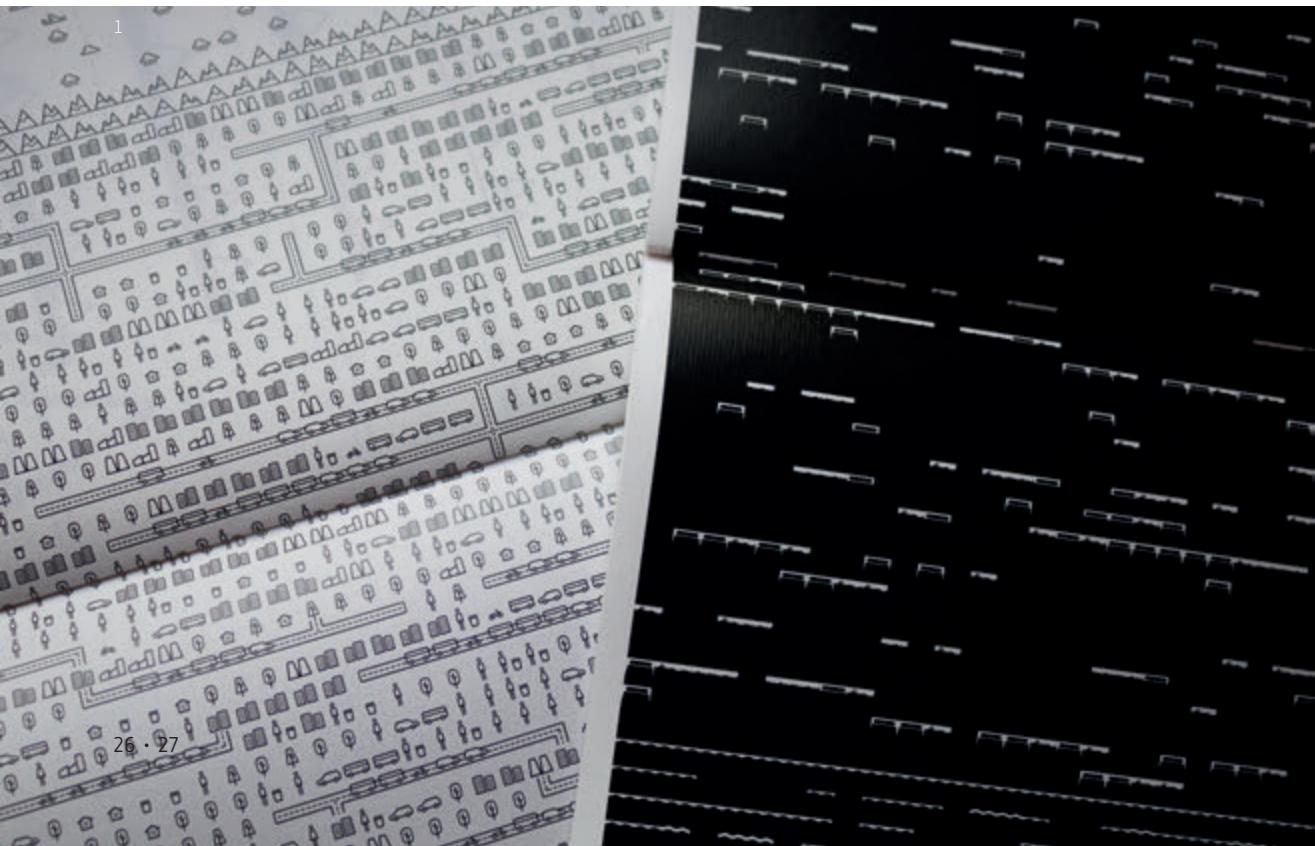
► Tutor: Iván Huelves Illas

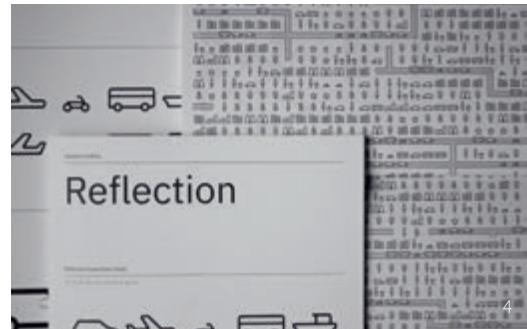
Reflection es una tipografía variable que surge en respuesta a movimientos como el negacionismo o neonegacionismo, tendencias cada vez más imperantes en nuestra sociedad.

La tipografía construye un relato para sensibilizar a cerca de la grave crisis climática en la que nos encontramos, a través de la metáfora visual creada por los pictogramas variables. En un extremo se encuentra el peso “*SuperClean*”, que refleja la sociedad que queremos conseguir o lo que en un día fue y en el otro el “*Superpolluted*”, el futuro que nos depara si no paramos esto a tiempo.

Cristina Moreno Véquez

crisveguez.com





1. Detalle espécimen tipográfico Reflection Typeface. El peso *SuperClean* por un lado y por otro *SuperPolluted*, mostrando la posibilidad de dos carteles diferentes.
2. Reflection Typeface *SuperClean* implementada en una campaña contra el cambio climático en la Comunidad de Madrid.
3. Detalle del espécimen tipográfico de Reflection Typeface.
4. Detalle del espécimen tipográfico de Reflection Typeface.
5. Reflection Typeface *SuperPolluted* implementada en una campaña contra el cambio climático en la Comunidad de Madrid.

1. Vista general del espacio dedicado a restaurante.
2. Vista de la grada ubicada en la zona de restaurante.
3. Vista detalle del lineal de tienda.
4. Vista general del espacio dedicado a tienda.
5. Vista general del espacio nocturna.



RE-USE LAB

LOCAL COMERCIAL

- **Diseño e innovación**
tienda, restaurante, rastro
- **Trabajo fin de máster**
- **Máster en Diseño de espacios comerciales**
- **Tutor:** Jose María Canalejas Díaz

Alejandro Arnaud Roa
aarnau.master@esdmadrid.es

El local se encuentra en Embajadores, en la calle Ribera de Curtidores, 31. Si tendríamos que destacar dos características de la zona serían su intensa vida cultural y el Rastro de Madrid dedicado al mercado de la segunda mano. Su entorno nos sirve como inspiración para diseñar el interior de su espacio.

Re-use Lab es una marca de nueva creación que se dedica a la venta de prendas de segunda mano customizadas con la técnica de moda *upcycling*, por lo que el diseño es uno de los valores principales para la empresa.

El edificio es una nave industrial que se divide en dos plantas. La planta baja está destinada a la tienda; con su zona probadores, almacén y una zona para impartir talleres. Y la planta superior está dedicada íntegramente a hostelería.

Tanto el uso de taller como el de hostelería es para ofrecer a sus clientes una experiencia de compra diferente al método de compra online y generar un reclamo y un espacio que fuera un nuevo punto de encuentro para ciudad.



HERALDO

KIT DE SUPERVIVENCIA PARA EL FUTURO

Paula Rodríguez Arencibia
pauarencibia.uk

► **Diseño e innovación**

especulativo, refugiados, concienciación

► **Trabajo fin de estudios**

► **Diseño de producto**

► **Tutora:** Pilar Acón Segura



1

En este proyecto se presenta una colección de objetos de un futuro plausible, diseñados para usuarios del presente. Es fruto de una reflexión que aborda la problemática de los refugiados climáticos y nuestra relación con nuestros residuos plásticos mediante la autoproducción y la introspección.

No tiene como fin asegurar la supervivencia humana, si no acercar a los humanos del presente a un supuesto escenario mediante un producto físico. Así se facilita el desarrollo de la empatía y comprender cómo nuestras acciones del presente tienen un impacto en la vida de las generaciones venideras.

Los usuarios son invitados a autoproducir objetos con alguna utilidad y/o que transporten sus pertenencias

y objetos de valor durante la interacción con el medio acuático en la vida diaria o en un viaje migratorio.

En el momento que el usuario estime oportuno (por estar en una situación de riesgo, muerte o cualquier otra) se desprende de la función principal del objeto, para dejarlo como baliza y portador de un mensaje, que si es encontrado, puede ayudar a localizarle, a conocer su historia, identidad, o sus últimas palabras.

El objeto se convierte en una extensión del ser, que puede ser su salvación o evitar que su identidad e historia caiga en el olvido.



2



3



4

1. De izq a dcha: Cubrepiesas, capa de agua, boya de natación.
2. De izq a dcha: Porta objetos grande, porta objetos pequeño, arnés porta bolsas.
3. Cubrepiesas inflado abandonado a la deriva.
4. Representación de anclaje de la boya a un objeto urbano.

GRÜNER

PRODUCTOS LOCALES 100% VEGANOS

María Moreno López
behance.net/mariasei

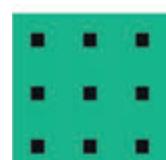
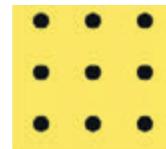
- **Diseño sostenible y ecodiseño**
honestidad, ética, cercanía
- **2º Diseño gráfico**
- Proyectos diseño gráfico. Desarrollos
- Docente: Miguel Ochando Pérez



Grüner es una tienda de productos ecológicos y de proximidad, centrada en productos veganos. Vende a granel y quiere empezar a utilizar su propio envasado y etiquetado para cantidades y pesos estándar con la identidad de la marca. Su producto estrella son los quesos veganos pero la oferta es muy amplia.

GRÜNER significa verde/verdoso/verduras en Alemán. Es una palabra sonora y fácil de recordar y pronunciar. Grüner también se asocia con lo fresco, joven además también se les llama así a los miembros del Partido Ecologista Alemán. Se buscó una imagen de esencia moderna pero sencilla apoyada en colores vibrantes, saturados y cercanos a los colores primarios. Cada color, acompañado por su patrón geométrico representa un tipo de producto

1. Muestra de etiquetado para legumbres.
2. Muestra de etiquetado para queso vegano.
3. Elementos del sistema gráfico.





1



2

CULTURAS

PROYECTO DE PERSONALIZACIÓN DE LÁMPARAS DE BAMBÚ DE IKEA

- ▶ **Diseño sostenible y ecodiseño**
personalización, tradición, sostenibilidad
- ▶ **2º, 3º, 4º Diseño gráfico, Diseño de interiores, Diseño de producto, Diseño de moda**
- ▶ **Proyectos experimentales de gráfica aplicada a los objetos**
- ▶ **Docentes:** Salvador Alarcó Casañas, José María Canalejas Díaz

Sofía Méndez-Vigo Bermejo

linkedin.com/in/sophirse

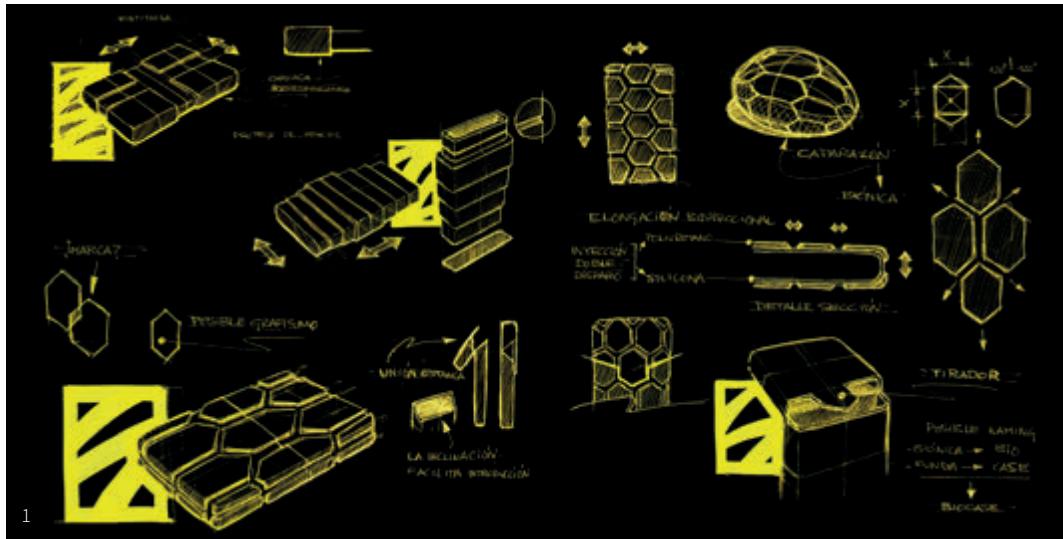
En este trabajo se aborda la personalización desde una perspectiva cultural relacionada con la artesanía y la tradición. Inspirándose en los trajes típicos o tradicionales, un patrimonio histórico que habla de quienes somos y por qué somos como somos, se ha desarrollado un proyecto que consiste en vestir a las lámparas con elementos de un marcado carácter simbólico relacionados con la identidad de distintas culturas. Estos complementos se podrían comercializar en los centros IKEA ubicados cerca de las zonas geográficas representadas y en las que se hubiesen fabricado, dinamizando así las economías locales.



3

1. Modelos Sevilla.
2. Modelo México.
3. Modelo Madrid.





BIOCASE

LA BIÓNICA COMO FUENTE DE INSPIRACIÓN

Sergio Peña Tirado
sergio@sergiopena.es

- **Diseño sostenible y ecodiseño**
biomimética, Ecodiseño, durabilidad
- **1º Diseño de producto**
- **Iniciación al diseño de producto**
- **Docente:** Pilar Acón Segura

Biocase es una funda para teléfono móvil en la que se emplea la biónica como recurso para solucionar los objetivos propuestos: ofrecer el ajuste de un guante y la protección de un caparazón.

Se encuentra proyectada en TPU, un polímero de alto rendimiento resistente al desgaste. Este material aporta diversas ventajas competitivas respecto a modelos actuales como son la fabricación de una sola medida para cubrir distintos tamaños de terminal o el uso de un solo material con dos densidades, colores y acabados. Este factor supone una minimización de la huella de carbono al emplearse un único molde.

El concepto inicial parte de un producto de uso deportivo, se trata de un diseño práctico con distintas mejoras funcionales que por sus prestaciones garantiza una larga vida útil.



1. Bocetos originales que narran el proceso de ideación.
2. Detalle del código cromático y de la combinación de texturas.



1

CLIP&CLICK

SISTEMA DE CIERRE PARA BOLSAS

► **Diseño sostenible y ecodiseño**

cierra, reutilizable, comodidad

► **3º Diseño de producto**

► **Proyectos de diseño de envases y embalajes**

► **Docente:** Pilar Acón Segura, Miguel Ochando Pérez

Fátima Martínez Sepúlveda
 @_trapalladas

Clip&Click surge de la exploración de nuevos métodos o sistemas para la compra de alimentación a granel.

Observando las cocinas de mis conocidos siempre había algo en común: elementos con una vida útil muy larga que se emplean para cerrar bolsas.

Clip&Click es un sistema de cierre universal con el que no necesitarás llevar bolsas siempre encima por si compras algo que no tenías pensado. Con esta pequeña pulsera, que puedes llevar colgada en la muñeca o de llavero te bastaría. Otro aspecto positivo de Clip&Click es que funciona como un asa para todas las bolsas que nos dan en el supermercado y carecen de ellas, por ejemplo las de la frutería. También ofrece la posibilidad de llevarlo colgado de una mochila para tener las manos liberadas.

1. Prototipo de los tres tamaños de Clip&Click.

2. Paso 3: llevarte los alimentos.

3. Cierre para bolsas de alimentos a granel.



2



3

DISEÑO PARA LA INNOVACIÓN SOCIAL

Pierluigi Cattermole
docente especialista

Quienes ahora cursan la asignatura de Diseño e innovación social en la Escuela Superior de Diseño de Madrid (que son mayoritariamente mujeres, por lo que en adelante me referiré a ellas con el género femenino), es muy probable que hayan nacido con el milenio. Pertenece a la generación Z y han crecido en aquel nuevo orden mundial surgido tras el ataque terrorista a las Torres Gemelas; han sufrido en su propia piel las consecuencias de la crisis económica mundial de 2008 y otra experiencia tan devastadora como la pandemia de la covid-19 que todavía nos acompaña y que, según la OMS, está directamente relacionada con el cambio climático.

Es como haber nacido con un revólver en la sien. Los gases de efecto invernadero y el calentamiento global, del que también habla la sueca Greta Thunberg, les ha llevado a movilizarse con el lema *Fridays for future* y a salir a la calle durante muchos viernes en numerosas ciudades del mundo. Son conscientes de lo que se le viene encima y saben que en estas últimas dos décadas han sufrido las olas de calor más infernales de la serie histórica.

Quizás *No Future*, el grito de guerra del movimiento punk (y el estribillo de los Sex Pistols “God Save the Queen” *No hay futuro / No hay futuro para ti*), haya sido una llamada a la acción para los jóvenes de finales de los años 70 pero tenga también una nítida resonancia en el presente, en las reivindicaciones de derechos para la naturaleza, en la defensa de la biodiversidad y de las generaciones futuras. Y todo ello en contraste con el imaginario de futuro que les ofrecen las grandes empresas de Silicon Valley, muy parecido al de una serie de Netflix en la que los más afortunados (es decir, el uno por ciento), adquieren unos pasajes de SpaceX a Elon Musk para ir a Marte para fundar unas cuantas colonias disruptivas llenas de Starbucks y de *relaxing cups* de café con leche. Pues, el transhumanista y multimillonario magnate ya viste una camiseta con el escrito “*Occupy Mars*”, tal y como cualquiera puede comprobar buscando las fotos suyas que circulan por la red.

Sea como fuere, si a la emergencia ambiental le sumamos otras grandes problemáticas como el desempleo, la pobreza, la inmigración, el envejecimiento de la población y las múltiples necesidades sociales insatisfechas que de todo ello se derivan, trazamos un mapa de desafíos tan impermeables a las soluciones convencionales y a las que puedan venir de los estados y los gobiernos que resulta muy difícil abrir nuevas perspectivas de futuros practicables. En este escenario, en cambio, el diseño

para la innovación social puede desempeñar un papel eficaz y esperanzador.

Desde la crisis económica de 2008 y la consiguiente contracción de los recursos públicos y de la inversión privada, la innovación social se ha convertido en uno de los ejes fundamentales de la estrategia europea para la elaboración de políticas y para el emprendimiento orientado a una economía sostenible, social y colaborativa. Y es precisamente en el *Libro blanco sobre la innovación social* que este nuevo paradigma de la política europea se define como “ideas (nuevos productos, servicios y modelos) que satisfacen las necesidades sociales y crean nuevas relaciones o formas de colaboración. En otras palabras, innovaciones que mejoran la capacidad de la sociedad para su funcionamiento”.

La innovación social, tal y como recuerda Ezio Manzini “adquiere su verdadera relevancia al señalar soluciones que rompen con los modelos económicos convencionales, proponen nuevos formatos de organización que desafían las tendencias tradicionales y superan las dicotomías clásicas entre lo público y lo privado, entre lo local y lo global, entre el consumidor y el productor o entre la necesidad y el deseo”.

Hoy en día existe la convicción de que muchos de los problemas que se resisten a las soluciones convencionales pueden encontrar respuestas inéditas de bienestar y crecimiento económico en territorios y sus comunidades, es decir, a partir de procesos abiertos de co-diseño y cogestión de nuevas soluciones y servicios. En este contexto, las personas adquieren un protagonismo cada vez más activo en la toma de decisiones de ámbito local pero, también, en la puesta en marcha de organizaciones colaborativas y empresas sociales, cooperativas e iniciativas sin ánimo de lucro en las que coexisten intereses individuales y colectivos.

Las prácticas de innovación social responden a necesidades reales y plantean nuevas modalidades de decisión y actuación. Se enfrentan a problemas complejos gracias a intervenciones de tipo reticular en las que la colaboración y la participación sustituyen a las formas verticales de control. Pues, los ciudadanos se convierten en promotores de soluciones para resolver sus problemas que, además de las necesidades primarias, incluyen nuevas oportunidades de expresión, creatividad y convivialidad. El impacto potencial de estas iniciativas en el contexto social y en el territorio resulta ser mayor cuanto más inclusivos son los procesos de participación de la comunidad.

La innovación social, en cuanto que práctica que supone la creación de productos, servicios, ideas y nuevos modelos de comportamiento, puede encontrar un aliado especialmente eficaz en el diseño. Para ello es necesario superar muchas ideas del pasado que todavía consideran el diseño como una actividad circunscrita a aspectos muy concretos de la producción seriada de mercancías y de artefactos comunicacionales o que lo relegan a sus declinaciones disciplinares estancas y tradicionales, casi decimonónicas, como la de diseño de moda, producto, gráfico e interiores.

Mientras por una parte tenemos un diseño productivista cuyas preocupaciones estéticas y formales retroalimentan un mercado cada vez más “dopaminergico” y que funciona como una “máquina para producir y reproducir el deseo social” (Carmagnola, Fulvio), de otra existen concepciones comprometidas con el cambio social, la ecología y las necesidades reales de las personas. Ya en los inicios de los años 70 en su famoso libro *Diseñar para el mundo real* era Victor Papanek quien sentenciaba que los diseñadores “debemos encarnarnos con las necesidades de un mundo que está con la espalda contra la pared mientras que las agujas del reloj señalan inexorablemente la última oportunidad de enmendarse.”

Pues, el reloj de la humanidad marca un minuto para la medianoche. Quizás sea por esta conciencia de los límites y por tener su fundamento en unas prácticas de proyecto que el diseño se ha convertido en una actividad “pluriverso”, capaz de adaptarse y reconfigurarse continuamente en su relación con los problemas del presente y con una transición hacia la sostenibilidad que no se puede ya procrastinar.

Sus métodos, es decir, los métodos desarrollados y empleados por los diseñadores a la hora de guiar la innovación en las empresas, también se aplican con éxito a la innovación social y a proyectos cuyo marco de referencia es el bienestar de la comunidad por encima del crecimiento económico.

Desde las primeras experiencias del diseño participativo de la Escandinavia de los años 70, pasando por el *Human-Centred Design* (HCD), los diseñadores atesoran un importante patrimonio de conocimientos y habilidades para poner las personas con sus necesidades, manifiestas y latentes, en el centro del proceso creativo. Pues, gracias al *Design Thinking* y al *Human-Centred Approach* ya no se diseña “para los usuarios” sino “con los usuarios” mediante procesos contributivos y generativos.

Finalmente, en lo que a la innovación social se refiere, los diferentes métodos de co-diseño permiten que expertos en la materia y personas sin preparación específica trabajen juntos en el desarrollo de nuevos proyectos y colaboren en la generación de valor compartido. En este contexto el diseño incide en los sistemas de relaciones que permiten la búsqueda y la construcción de consensos referidos bien a la solución de problemas específicos, bien a nuevas visiones de futuro.



1



2

FOLIOS CONTRA EL CAPITAL

LA VIDA A CAMBIO DE DINERO

► **Diseño social**

aspiraciones, sueños, esfuerzo, espectáculo

► **Trabajo fin de estudios**

► **Diseño de moda**

► **Tutor:** Carlos Gómez Jimeno

Samuel Martínez Martínez

@_samimartinez_

Folios contra el capital es la supervivencia cotidiana, la tristeza que esconde el conocer tu futuro. La impotencia que se siente cuando algo tan grande como la vida, no te beneficia.

Como estudiante de diseño de moda de una escuela pública y siendo un ser humano de clase baja. Sé cuál será mi futuro, no lo sé del todo, pero puede ser predecible, ¿No? Como lo es el de todos nosotros. El mío está lleno de sueños, por supuesto, aspiraciones enormes y delirios de grandeza, y después realidad, y más realidad, la falta de medios, determinadas condiciones, el dinero, la impotencia, y, por último, la conformidad.

Puede que no llegue a donde quiero, y que no consiga lo que siempre quise. Aunque por supuesto lo intentare como nadie. Lo que sí que tendrá es la recompensa de los tontos que se esfuerzan: la falsa libertad. O sea que tendrá el dinero.

Mi proyecto no atiende a un entorno político o se inspira en lo socio cultural, sino que es fruto directo de lo que está pasando en nuestro entorno. Es producto del tipo de sociedad en la que vivimos, del sistema capitalista y de la forma organizada en exceso que se le ha dado a la vida humana.

1. Escultura conceptual. Copia de mi torso y manos sujetando un cóctel molotov. Habla de la impotencia que se siente ante el sistema e incluso ante la vida misma.

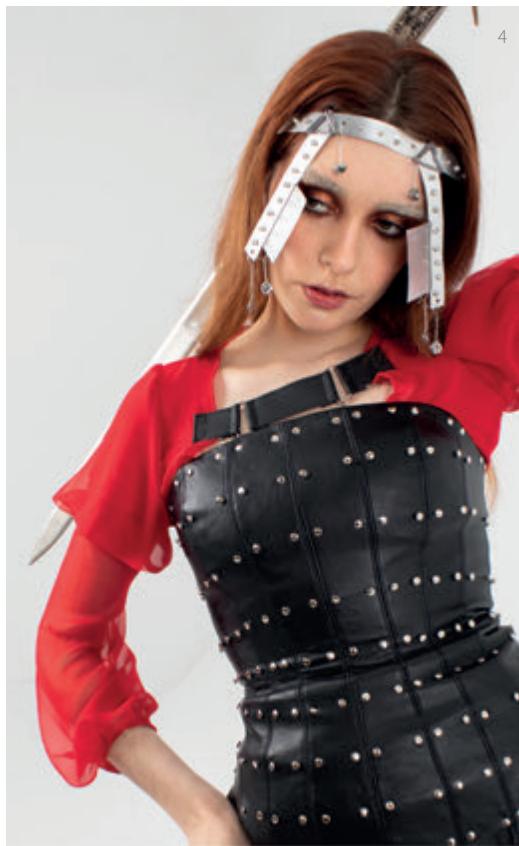
2. Imagen conceptual. Sociedad del Espectáculo. Individualismo.

3-4. Imagen muestra del resultado.

5. Seis prototipos elegidos.



3



4



5

MNESIS

HERRAMIENTA DE APOYO EN TERAPIAS
DE ESTIMULACIÓN COGNITIVA

Delia Díaz Utrilla
ddu.1910@gmail.com

► **Diseño social**

Alzheimer, entrenamiento, versatilidad

► **Trabajo fin de estudios**

► **Diseño de producto**

► **Tutor:** Salvador Alarcó Casañas



1

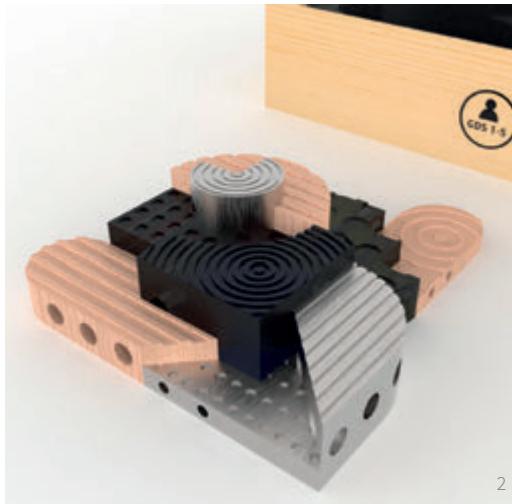
Mnesis es una herramienta de apoyo a las terapias de estimulación cognitiva destinada a las personas que sufren la enfermedad de Alzheimer. Se compone de un kit de 9 objetos diferentes entre sí que posibilita realizar diversas actividades para el entrenamiento de las diferentes funciones cognitivas.

Se trata de un dispositivo que ejerce a través del juego las funciones cognitivas de la persona enferma, haciendo más dinámicas las sesiones de terapia. Se puede utilizar de forma simultánea con personas que abarquen la etapa leve y moderada de la enfermedad, pudiendo reunir a estas personas en una misma actividad.

Se compone de un kit de 9 objetos, que por las características concretas de la propia pieza o por los rasgos en común con las demás piezas, permite realizar diversos ejercicios. Los objetos que componen el kit de juego están diseñados de tal manera, que ofrecen multitud de posibilidades de combinación.

Ofrece la opción de jugar de forma individual, para realizar una evaluación más precisa de la persona o trabajar aspectos más concretos, o de forma grupal

Esta herramienta posibilita realizar una evaluación del paciente de forma diaria y a largo plazo, por medio de la anotación de los resultados obtenidos en las pruebas.



2



3



4

1. Prueba en una persona con etapa leve/moderada del prototipo.
2. Piezas ordenadas en la posición original que muestran sus diferentes características.
3. Composición alternativa de las piezas creada a partir de una de las ilustraciones que aparece en una de las tarjetas de actividades del juego.
4. Composición de piezas en las que se pueden apreciar las diferentes características.

N-HOUSE

CENTRO DE ACOGIDA PARA MENORES
EXTRANJEROS NO ACOMPAÑADOS

Sonia Marveggio Flores
smarveggio2637@esdmadrid.es

- **Diseño social**
integración, conexión, social
- **Trabajo fin de estudios**
- **Diseño de interiores**
- **Tutora:** Marian Ramzi





4

Rehabilitación de un antiguo albergue en un espacio de primera acogida a menores extranjeros no acompañados, con un uso de alojamiento, talleres, charlas, encaminar a estos jóvenes a la integración en esta nueva cultura sin erradicar la suya. Dando lugar a un espacio modelo para próximos proyectos de espacios sociales. La diversidad cultural enriquece este proyecto, en materia y forma, generando una comunidad donde se cree una hermandad y conexión para una integración social.

Es un proyecto de interiorismo para la creación de un espacio de alojamiento y multifunción en el municipio de Madrid. Este proyecto, parte de una idea de embellecer lo diferente, lo desigual y usar materiales naturales, con una tonalidad neutra en todos los espacios y destacando el color rosa, generando una armonía en todos los espacios, con materiales naturales y de distintas dimensiones de aplicación, con el color “rosa empolvado” que recorra los espacios y den ese toque de acento juvenil. Elijo este color en primer lugar, para eliminar el cliché que se tiene de color afeminado, también por su significado de protección y positividad y por otro lado, por su color complementario en la gama cromática, el verde, jugando con la unificación de espacio fuera - dentro. Rodeado de tanto verde vegetal, algo que destaque y acompañe al exterior.

Dado que es para jóvenes extranjeros no acompañados, de origen africano, con otra cultura y otras ideologías, se busca un proyecto de encaminar para la inserción e igualdad social.

Como idea quiero un espacio abierto, generar espacios más privados pero con un aire de transparencia, que se refleje la sinceridad, el “desnudo” con el que llegan estos chicos a la ciudad, sin cobijo y recibiendo críticas de los de su alrededor. Propongo que esos comentarios despectivos se materialicen y hagan un espacio sencillo, tratando los espacios con detalles, elementos que en construcción se ocultarían, sacarle la belleza y haciendo de esto una metáfora, embellecer lo feo y generar un espacio dinámico y sencillo, útil y de disfrute, teniendo en cuenta el gran desgaste que pueda suponer el paso de muchos jóvenes a lo largo de los años. Materiales, luz y espacio serán fuente de inspiración para generar planos y luz (naturales y artificiales). Teniendo en cuenta los vanos y formas de estas edificaciones. Se busca elevar los valores de esta propuesta a través de un concepto de unión, que configure el espacio, como la conexión entre interior y exterior, los pabellones y las áreas que se generan dentro de un mismo espacio.

N-house, surge por necesidad de dar cobijo a jóvenes extranjeros no acompañados. No será su casa, pero se sentirán como en casa.

1. Espacio pasarela exterior que unifica y conecta a todo el proyecto.
2. Detalle zona de reuniones distendidas.
3. Detalle dormitorio.
4. Espacio multifunción general, donde habrá espacios taller-conferencias-aula reuniones.

#NOMOLA

CAMPAÑA PARA LA PREVENCIÓN DEL MAL USO DE LAS REDES SOCIALES

Aurora Merino Fernández

behance.net/iocchi

► **Diseño para la innovación social**

redes sociales, internet, lenguaje digital

► **4º Diseño gráfico**

► Proyectos experimentales de diseño gráfico

► **Docente:** Susana Murias Millán

#NoMola es campaña para la concienciación del respeto y el buen uso de internet y las redes sociales, aplicada a entornos físicos urbanos. Es una solución planteada en la asignatura de proyectos experimentales tras una exhaustiva reflexión e investigación sobre las diferencias entre los perfiles físicos y los digitales. No es una campaña en contra del bulling, ni el acoso. #NoMola pretende que los actores que interactúen con la campaña, se hagan responsables del lenguaje que

utilizan en sus perfiles digitales. El *target* de la campaña es muy diverso, pero se resume en cuatro perfiles básicos: adolescentes con uso diario de internet y las redes sociales, jóvenes con las mismas características, adultos de entre 30-60 con un uso continuado del móvil y turistas que visiten la ciudad de Madrid.



1



2

1. Póster de campaña.

2. Objeto promocional.

COLAPSO

ESTADOS ANÍMICOS QUE HEMOS
ATRAVESADO JUNTOS

Nerea Rivas Jiménez
@nrivas10

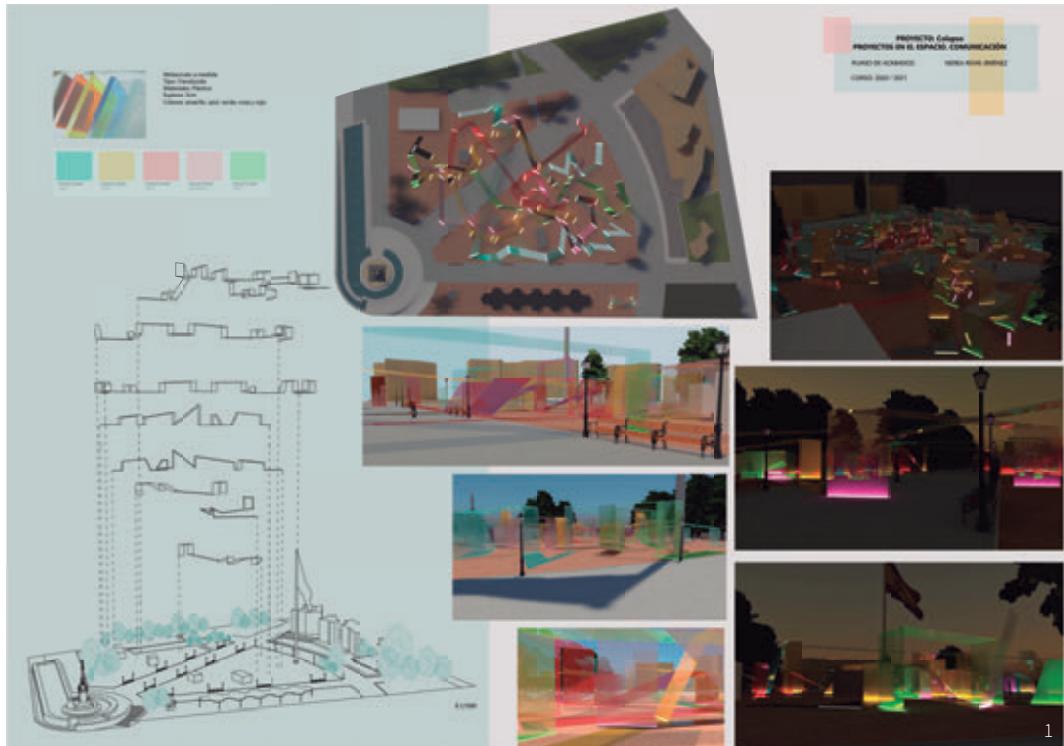
► Diseño para la innovación social

salud mental, covid-19, efímero

► 2º Diseño de interiores

► Proyectos del espacio. Comunicación

► Docente: Raúl Rodríguez de Torres



Homenaje a los duros momentos vividos en pandemia debido al Covid-19, se plantea un espacio expositivo efímero, situado en la Plaza Colón de Madrid, con dimensión de 1000 m². Es una denuncia social, haciendo un llamamiento a las entidades sanitarias, para dar visibilidad a la salud mental.

Esta estructura parte de lazos o tiras, representativas de cada individuo, que enredado con los demás

forman un colectivo en el que ver reflejada la vivencia propia que nos une y da forma a un total. En el que todos los visitantes puedan sentirse identificados. Se juega a confundir la percepción del visitante con la superposición de planos. Nos genera la sensación de ver la salida pero representa la dificultad para salir de ese estado mental. Luces dirigidas desde el suelo, vía de escape del colapso.

1. Plano de acabados.

V DE VERTER

AUTORREFLEXIÓN SOBRE LA METODOLOGÍA DE DISEÑO

► Diseño social

ergonomía, autonomía, agua

► 1º Diseño de producto

► Iniciación al diseño de producto

► Docentes: Francesco Monaco, Pilar Acón Segura

Miguel Roquette Domínguez (1)

@roqu3t

Hugo Górriz Rodríguez (2)

linkedin.com/in/hugo-górriz-rodríguez-3b82a8221

Iria Méndez Rubio (3)

@iria.scatagh



1

1. La Regadera brazalete propone una nueva aproximación en la manera de cogerla. En este caso, los brazaletes son los que se ajustan al brazo en lugar de ser la mano la que se ajusta al asa. Este cambio de gesto para transportar el agua y regar las plantas, implica principalmente al antebrazo y reduce el esfuerzo físico que generalmente se concentra en la muñeca y mano del usuario.



2

2. Foana es una jarra diseñada para proporcionar mayor autonomía a los más pequeños en la hora de la comida y que puedan servirse agua reduciendo la posibilidad de derramarla. Su gran asa permite una mejor sujeción con las dos manos, la boca por donde se vierte el agua está enmarcada por el asa que se bifurca para controlar el caudal, y la sección inferior de la jarra se reduce para transportarla sin problema.



3

3. Ura (agua en euskera) presenta un asa superior que permite su traslado como ocurre con una garrafa estándar, y otras dos asas laterales para garantizar una sujeción adecuada a la hora de ser vaciada. Tiene dos tapones, uno amplio para llenarla con la máxima comodidad y otro de menor diámetro situado en un extremo para que resulte más fácil llenar botellas de menor tamaño. Todo el conjunto está pensado para fabricarse en PEF, un material obtenido a partir de la caña de azúcar que se degrada mucho más rápido que el PET en condiciones de compostaje industrial.

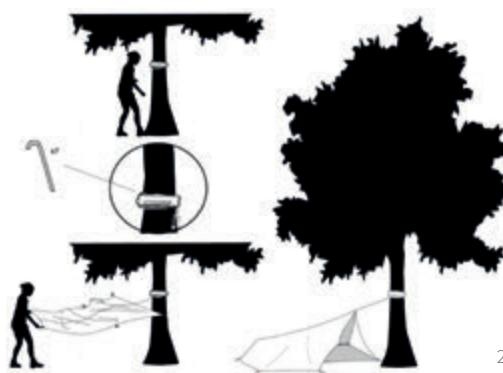
1. Regadera brazalete sobre el antebrazo del usuario. Miguel Roquette

2. Maqueta de la jarra de agua Foana. Hugo Górriz

3. Sujeción de la garrafa Ura para para su vertido. Iria Méndez



1



2

1. Vivac recogido en riñoneras.
2. Instrucciones de uso, montaje.

Una de las maneras más sencillas y atrevidas de sumergirte en la naturaleza es la de dormir al raso.

Este proyecto se basa en la tipología clásica de tienda o lona conocida en el mundo de vivac. El producto está formado por dos partes diferenciadas pero unidas entre sí: la bolsa contenedora y la lona; haciendo que sea muy cómodo para su transporte durante el tiempo de senderismo antes de llegar al lugar de pernocta.

Este refugio plantea un montaje rápido y muy sencillo, con solamente un apoyo aéreo, se ajusta la riñonera a un árbol o elemento en altura y se estira la tela impermeable que alberga en su interior, tensándola con la ayuda de unas piquetas.

VIVAC

TIENDA DE CAMPAÑA DE FÁCIL TRANSPORTE,
MANEJO Y MONTAJE

► **Diseño social**

naturaleza, supervivencia , textil

► **3º Diseño de producto**

► **Proyectos. Comunicación y desarrollo**

► **Docente:** Pilar Acón Segura

Marta Fernández Escolar
marta.escolar98@gmail.com

PUNTO

LA SILLA VACÍA

► Diseño social

psicología, pérdida, ayuda

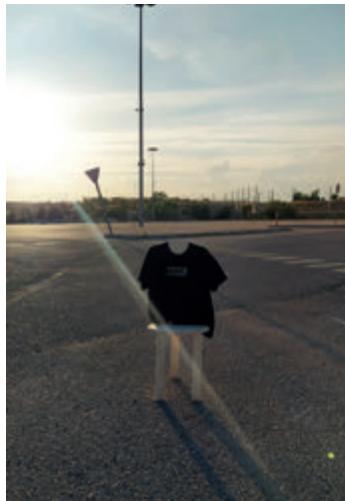
► 3º Diseño de producto

► Proyectos. Desarrollo e intracción

► Docente: Óscar Beade Pereda

Elisa González Velázquez

egonzalez2696@esdmadrid.es



1



2

PUNTO es una silla diseñada con el objetivo de ser utilizada en la terapia de la Gestalt llamada de “la silla vacía”. En esta, una persona se sienta delante de una silla y se dirige a ella como si allí estuviera sentado alguien fallecido que haya sido muy relevante para ella. Alguien que, de algún modo, se haya visto implicado en algún hecho que le cambió la vida, y al que desearíamos tener de nuevo frente a nosotros.

Habitualmente se colocan sobre el respaldo de la silla prendas personales del fallecido o fallecida, con el fin de crear un vínculo emocional entre la silla y el paciente que facilite la transmisión del mensaje.

1. Silla en uso.

2. Colgando una prenda de la persona fallecida.

NIÑE

GENDER BENDER SYSTEM OFFENDER

► **Diseño social**

estampado, líneas inesperadas, workwear

► **2º Diseño de moda**

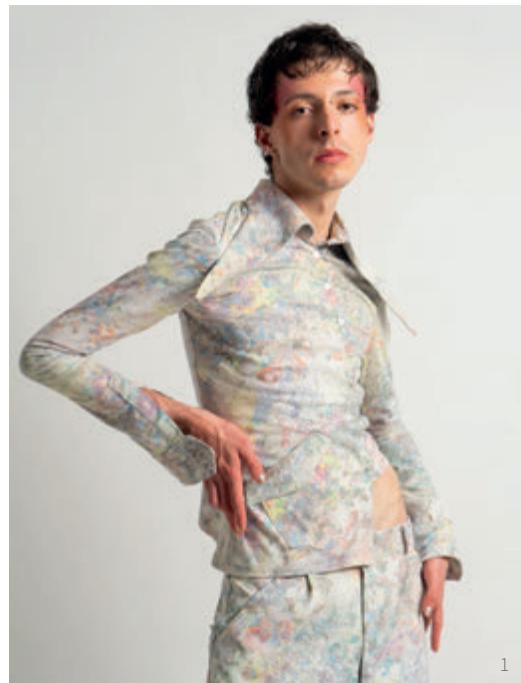
► **Técnicas de confección. Procesos**

► **Docente:** Alejandro Montaner Dobón

Carolina Esteban Álvarez

@coco.drytears

Conjunto de tres piezas, dirigido a suplir una necesidad del *street wear* frente al *no gender*, que mezcla las tallas y siluetas y reminiscencias al *workwear*, para adaptarse a cualquier forma de cuerpo y genero. Que busca la versatilidad y la belleza de un individuo en el contexto de la calle.



1



2



3

1. Destacan el cuello alargado, la botonadura diagonal, que desemboca en un bajo asimétrico y el detalle del bolsillo "concha".

2. *Total look* donde se aprecian los bolsillos *workwear* y puños.

3. Chaqueta con cruz de cremallera y sin cuello para dar protagonismo al de la camisa, y con el bajo modificado para crear volumen en la zona que cubre la cadera.

(DES)HUMANISMO DEL ROSTRO

PIEZA DIGITAL CON PROCESSING Y ARDUINO

Ana Fernández-Golín Sánchez

behance.net/fegos

► **Diseño social**

processing, arduino, identidad digital

► **4º Diseño gráfico**

► **Programación creativa**

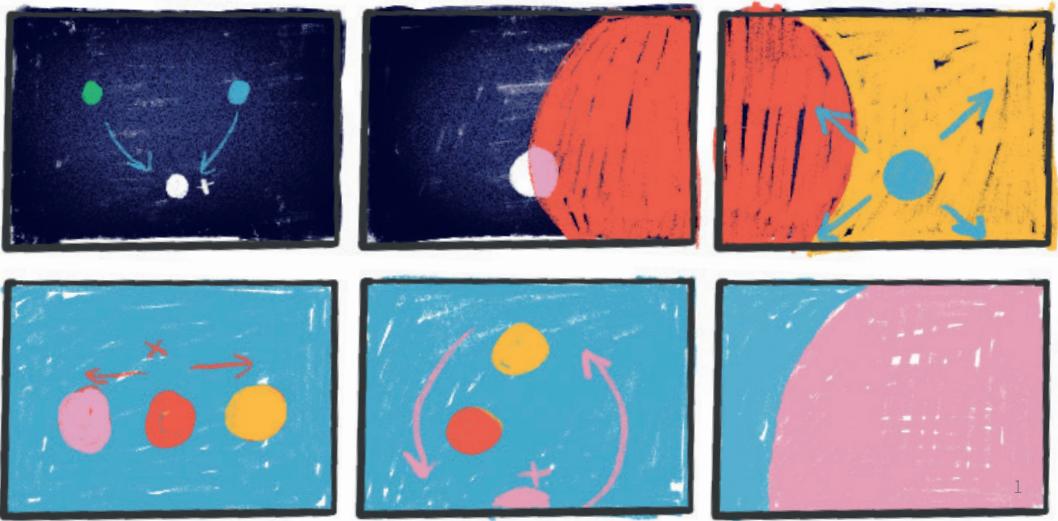
► **Docente:** Lourdes Marco Pascual



Este proyecto parte de la exploración de la identidad digital y la filosofía de Emmanuel Levinas y sus reflexiones sobre el Yo y el Otro en el libro *Humanismo del Rostro*. Levinas explora la relación entre el rostro de alguien y tú mismo, y la capacidad de distorsión, manipulación e imposición sobre él.

En (Des)humanismo del rostro, el usuario ve ejemplificado su poder de deformación sobre cualquier persona. Se consigue a través de una proyección en tres pantallas de un código generado en Processing y manipulable a través de un joystick de Arduino, situado en un pedestal en el centro de la instalación, que puede cambiar la distorsión, los colores y las cabezas aleatorias que se muestran.

1. Visualización simultánea del nexo entre joystick y proyección.
2. Simulación de la instalación en un espacio físico.



CAMINO A LA FELICIDAD

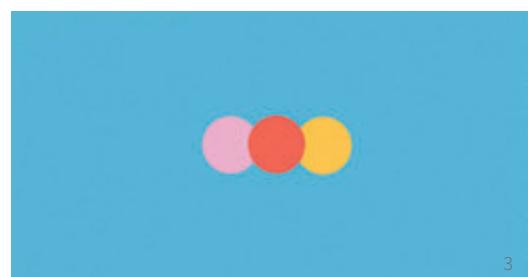
ANIMACIÓN ABSTRACTA DE UN SENTIMIENTO

- **Diseño social**
motion graphics, animación, colores
- **2º Diseño gráfico**
- Iniciación al diseño audiovisual
- Docente: Gonzalo Cordero de Ciria

María Moreno López
 @_mariasei

Para el desarrollo del trabajo se ha realizado una animación de una figura geométrica, un círculo, como elemento protagonista en donde realiza un camino desde la oscuridad hasta el color y la felicidad.

Comienza con el círculo apareciendo en un lugar oscuro, unas tinieblas donde van apareciendo otros elementos en color que se juntan a él como “ayudas” o herramientas para afrontar la situación. El protagonista se va haciendo cada vez más grande. Llega un punto donde el círculo empieza a cambiar de color, a tener movimientos más rápidos y dinámicos hasta terminar en el centro de la composición con un salto “feliz”.



1. Storyboard del proyecto
- 2-3. Fotograma del proyecto

DISEÑO DE EXPERIENCIAS

Luis Conde Arranz

coordinador del máster en diseño interactivo

“Sin emociones no hay toma de decisiones”.

—Antonio Damasio.

La experiencia de usuario es un campo del diseño de gran interdisciplinariedad, se configura con una serie de factores que se reúnen en torno al usuario y un contexto, servicio, producto, interfaz o cualquier tipo de interacción con un dispositivo o ámbito determinado. Íntimamente relacionado con el diseño de interacción en la necesidad de estudiar y facilitar las interacciones entre las personas, los objetos y su ambiente; que “... busca crear relaciones significativas entre las personas y los productos o servicios que estos usan” (Interaction Design Association), y que desde la comprensión de los comportamientos puede “anticipar cómo alguien interactúa con el sistema para corregir problemas de manera temprana, así como inventar nuevas formas de hacer las cosas” (Usability.gov).

Si consideramos que el diseño de experiencias atiende a este amplio abanico de aspectos y factores, desde la materialidad del objeto, el hardware, el software, el diseño visual y la interfaz gráfica de usuario, el diseño de la interacción humano-máquina con alcance psicológico, emocional y ético, la accesibilidad y la usabilidad, la utilidad y la viabilidad del mismo, etc., que van a influir e intervenir de manera directa o indirecta, tangible o intangible, en el resultado final, a través de una serie de percepciones, acciones y comportamientos, emociones y sentimientos del usuario que van a contribuir a la generación de unas reacciones físicas, emocionales y psicológicas, que permitirán llevar al usuario a alcanzar una experiencia satisfactoria, memorable, positiva, motivadora, confiable, certera, agradable, provechosa, confortable, placentera, productiva y eficaz. Si así lo consideramos, estaremos acercándonos a la complejidad de la construcción de la experiencia del usuario, de la aventura de la que hablamos.

El diseñador F. Del Giorgio Solfa afirma: “*La experiencia usuario aparece como una evolución de la ergonomía física y psicológica, y mantiene en el papel protagónico al diseño para la búsqueda incansable de satisfacción de las experiencias*”. Podemos observar diferentes enfoques para desarrollar experiencias de usuario, desde el enfoque centrado en el individuo (HCD, por sus siglas en inglés) que plantea una prioridad absoluta a las necesidades de los individuos ante cualquier otro aspecto en el proceso de design thinking; en el usuario (UCD) priorizando la generación de los insights para los problemas específicos de los que han sido identificados

como usuarios potenciales y las soluciones en cada paso del proceso; o en la experiencia (XCD) que se centra en las interacciones del usuario con un producto o servicio evaluando su calidad, en la concreción de la experiencia en sí.

Así, todo diseño de experiencia por tanto está diseñado para las personas y va dirigido a unos usuarios finales, y para saber cómo hacer que esa experiencia sea satisfactoria es imprescindible conocer bien quién es, qué necesita, qué quiere, qué piensa, cuál es su actitud y sus hábitos, cómo se comporta, cuál es el contexto y las circunstancias que influyen o pueden influir en todo ello y en dicha experiencia a diseñar y para ello se recurre a la investigación etnográfica utilizando recursos de antropología y sociología (*Antropodesign*) que nos permiten fundamentar el conocimiento del usuario y del contexto, para definir aquellos insights y plantear una propuesta de desarrollo de alternativas para el reto de diseño analizado. E. Goffman subrayaba el valor relevante de examinar con atención las “sensaciones” en los entornos donde se entregaba un servicio, y conectando con I. Illich en relación al valor ético intrínseco de cualquier recurso mediante el cual un individuo interactúa con su entorno y con la sociedad, de manera activa o pasiva, otorgando un rol y un significado especial a la tecnología, orientando su aplicación, en un mundo cada vez más fluido, hacia una “sociedad convivial”, como una nueva narrativa en la que utilizando las palabras del propio Illich, “Las personas no sólo necesitan obtener cosas, necesitan sobre todo la libertad de hacer cosas entre las que puedan vivir”, y así mismo para todas las experiencias diseñadas.

En esta atención centrada en el individuo cobra una enorme relevancia la atención a las emociones y el comportamiento del usuario, y por tanto a todo lo que aporta el *Neurodesign* y el “diseño emocional” de D. Norman. La relevancia de las emociones en todo proceso de interacción, en todo diseño de experiencias es indiscutible, de tal manera que detrás de cualquier comportamiento hay una emoción jugando un papel protagonista, la emoción siempre da paso a un juicio que construye la información inmediata sobre el mundo, hasta el punto de la afirmación de A. Damasio cuando dice que “sin emociones no hay toma de decisiones” como lema inexcusable para la percepción, la toma de decisiones, y el comportamiento. En la Interaction Design Foundation, plantean la multidisciplinariedad de la interacción humano-computadora (HCI) como un campo de investigación de enorme desarrollo en el que consideran que confluyen

las ciencias de la computación, las ciencias cognitivas y la ingeniería de los factores humanos. “Una de las áreas que el HCI trata de cubrir es la interacción entre nuestras emociones y tecnología”, según Nick Kellingley; y en este sentido encontramos tres escuelas académicas de pensamiento que exploran cómo las personas involucran sus emociones en la experiencia de interacción individuo-máquina: la computación afectiva (*Affective Computing* de Rosalind Picard_MIT). La interacción afectiva (*Affective Interaction*). Y la tecnología como experiencia (*Technology as Experience*)

Este interés por la investigación sobre las emociones iniciado por R. Picard, un modelo fundamentado en el cognitivismo, así como otras líneas de investigación basadas en la fenomenología, que considera la emoción como construida en la interacción entre personas y, entre personas y máquinas; ha derivado más recientemente en la consideración de que la emoción es sólo uno más de los parámetros a considerar, desplazando el foco central en el objetivo del diseño, aún siendo este componente bien relevante; además de influir fuertemente en el campo de la inteligencia artificial junto a la ingeniería neuromórfica de Carver. Pero además las emociones son protagonistas en los procesos reguladores del yo social, en el diálogo entre nosotros, la cultura y los ecosistemas sociales en los que vivimos, es decir en la interacción con el otro y con el contexto, y de ahí ese interés en lo antropológico y lo social, para comprender y considerar la importancia de su efecto sobre los sesgos cognitivos tanto para los diseñadores como para los usuarios, ya que tal como dice la teoría del pensamiento motivado de Z. Kunda “Lo más probable es que las personas lleguen a las conclusiones a las que quieren llegar”, y ya comprobado que también las experiencias emocionales de los demás nos afectan incluso físicamente, hay que recordar que las sonrisas son contagiosas (neuronas espejo). Estas consideraciones respecto de la capacidad y posibilidad de influencia en las emociones, la percepción, el comportamiento y las decisiones de los usuarios, hacen muy necesario prestarle atención al desarrollo en torno a la “captología”, disciplina científica orientada a utilizar la computación para manipular la mente humana, que en palabras de su fundador (B.J. Fogg): “se focaliza en el diseño, investigación y análisis de productos digitales interactivos, creados con el propósito de cambiar las actitudes y comportamientos de la gente”, sea con intención persuasiva endógena, exógena o autógena. Y así mismo hay que considerar la atención al denominado “Dark design” o “Neurohacking” que buscaría controlar cómo y cuándo generarle al usuario pequeñas dosis de dopamina y así poder controlar

cuándo usará una aplicación, tal como afirma Ramsay Brown, conectando directamente con el condicionamiento operante de Skinner, y alimentado además con *Big data* y optimizado con IA.

No podemos seguir diseñando para las personas atendiendo exclusivamente a los procesos racionales en sus decisiones e ignorando la esencial influencia de los ingredientes emocionales, y por tanto la necesidad de empatía con el usuario para cimentar el proceso metodológico del *design thinking*, que podemos decir que trata de un modo de hacer diseño centrado en las personas que busca resolver problemas mediante estrategias creativas; un enfoque colaborativo y centrado en las personas, que aplica la mentalidad de los diseñadores a la resolución de problemas complejos (Z. Howard & K. Davies); o citando a N. Cross, decir que “comprende las habilidades de resolución de problemas mal definidos y la adopción de soluciones centradas en estrategias cognitivas, empleando el pensamiento abductivo”.

Es tarea del diseño definir esta brecha enunciada por H. Simon entre “lo que es” y “lo que debería ser”, y “transformar una situación existente en una situación preferible”, algo que nos sitúa en el territorio de los “*Design Futures*”, y en este caso concreto de la prospectiva como mapa que muestra caminos posibles, insinúa los más probables y propone los idóneos, aplicada al diseño de la experiencia de usuario (*Experiential futures*), …y la proactividad que “intenta crear nuevas oportunidades basándose en la convicción de que existe la posibilidad de construir futuro y que este no es una mera consecuencia del pasado y el presente” (E. Bas) como la actitud necesaria para alcanzar los futuros preferidos.

VANS X POLAROID

UNIÓN DE MARCAS Y DISEÑO DE ESPACIO
COMPARTIDO

► **Diseño de experiencias**

retail, pop-up

► Trabajo fin de máster

► Máster en diseño de espacios comerciales

► **Tutor:** Miguel Peña Martínez-Conde

Laura Suárez Conde

linkedin.com/in/laura-suarez-conde



Se plantea la unión de Vans y de Polaroid, marcas líderes en sus sectores, en un espacio itinerante y temporal: una *pop-up*. Se desarrolla un concepto común y un producto exclusivo y cambiante que sintetiza el carácter singular y creativo de ambas marcas, creando un espacio colorido y estimulante.

Tomando como punto de partida el análisis de ambas marcas se plantea un concepto comercial que incluye producto personalizado por artistas nacionales, creando así prendas y accesorios exclusivos y con un carácter muy marcado. El espacio en el que se ubicarán será móvil y temporal, para lo que se ha desarrollado un sistema de visual propio, reutilizable y desmontable.

Se juega con un binomio blanco/negro, luz/oscuridad, planteando dos espacios diferenciados. El primero de todos, la zona comercial, es un espacio urbano y limpio, donde el producto se expone con mimo y donde tenemos colores, estímulos constantes y mucho movimiento. El contrapunto a ese espacio es un sótano casi clandestino, oscuro y prohibido en el que se desarrollan talleres privados. El contraste y los colores utilizados incrementan la sensación de estar viviendo dos caras de la misma experiencia.

El objetivo no solo es vender producto, si no conectar con el público objetivo y crear una experiencia de marca memorable.

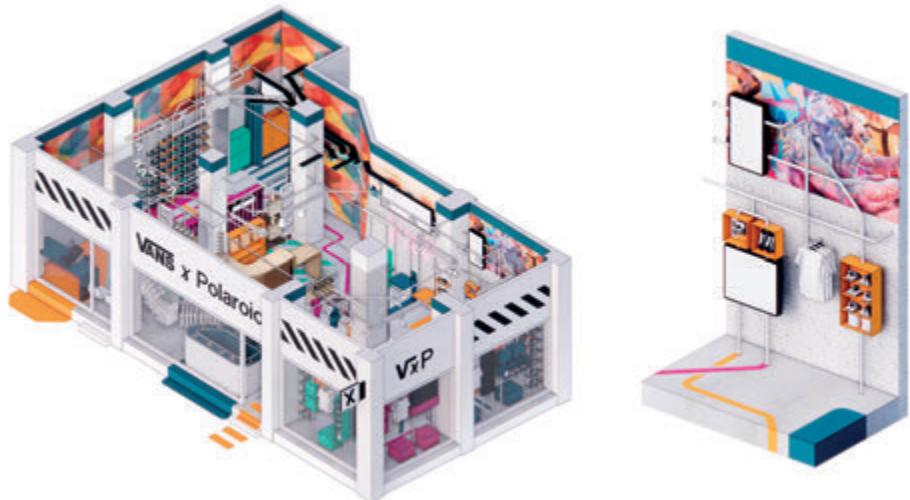


2

1. Lineales de los artistas colaboradores con producto exclusivo.
2. Acceso a sótano privado.
3. Zona de talleres.
4. Axonométrico de zona de venta y muestra del lineal tipo utilizado.



3



4

LA RAMÁ

HABITAR UN SECADERO DE TABACO

Sara Hernández Ovejero
shernandez1960@esdmadrid.es

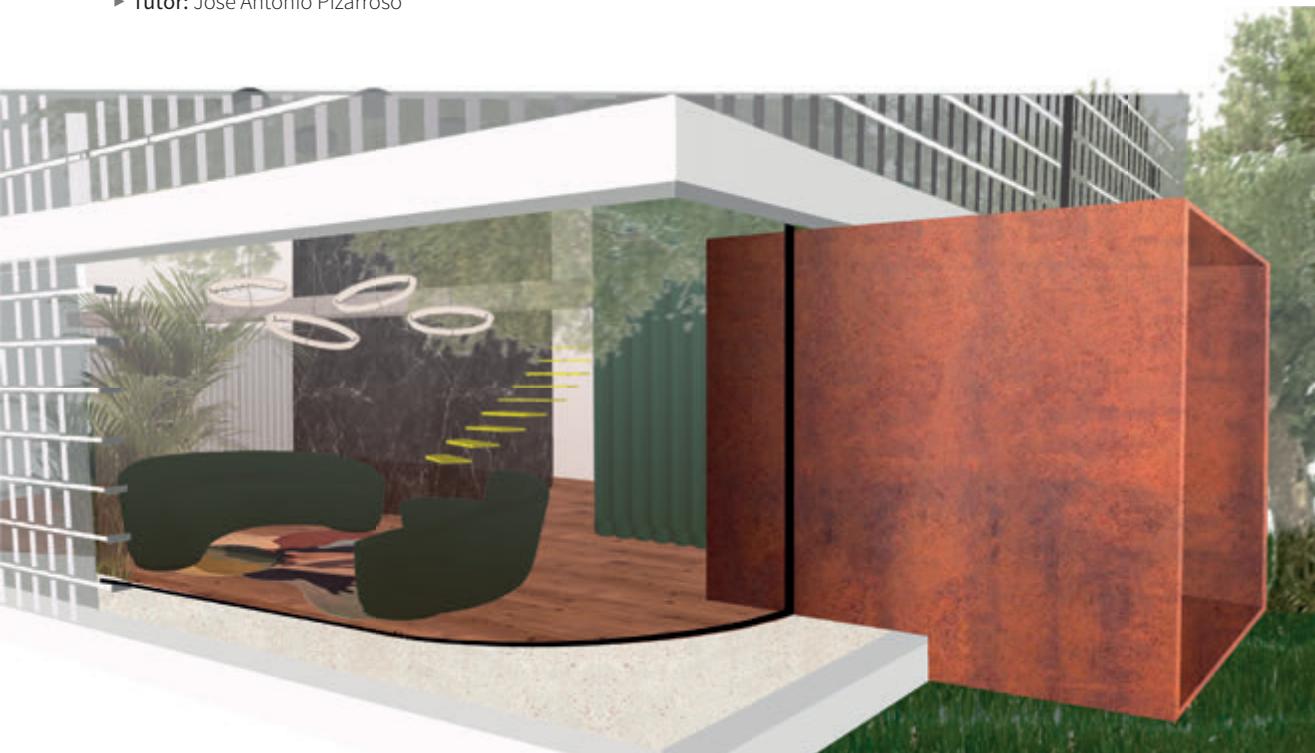
► **Diseño de experiencias**

vivienda, rehabilitación, agrícola

► **Trabajo fin de estudios**

► **Diseño de Interiores**

► **Tutor:** José Antonio Pizarroso



1

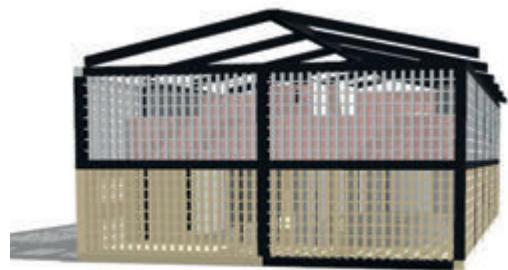


2

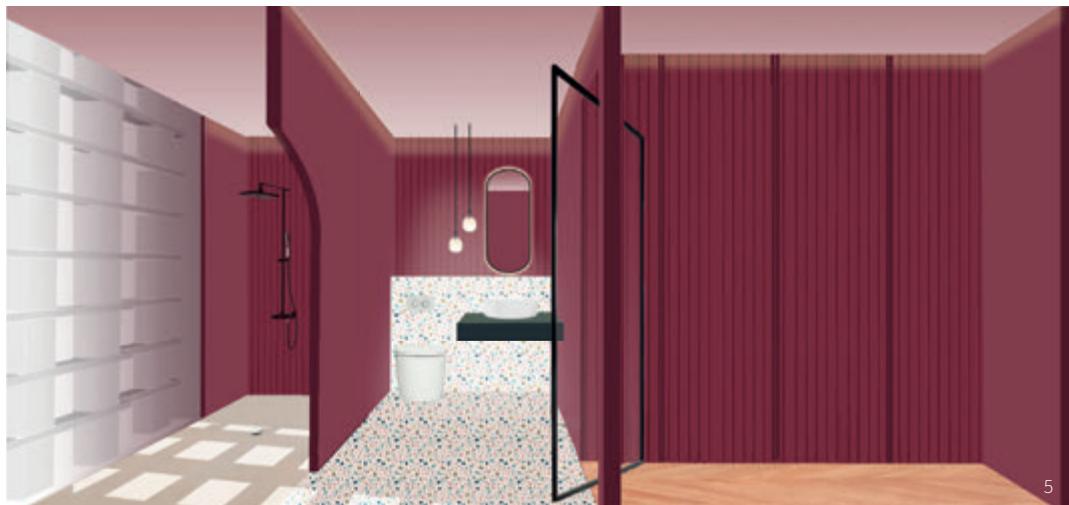
1. Entrada.
2. Fachada ventilada.
3. Planta.
4. Secadero de tabaco.
5. Texturas baños.



3



4



5

Se ha proyectado la rehabilitación de un espacio agrícola como es un secadero de tabaco familiar para convertirlo en vivienda.

El objetivo del proyecto es HABITAR el gran templo que desde niña ha sido para mí aquel secadero de tabaco. Dotarlo de los espacios e instalaciones precisas para albergar mi vivienda. Conectar con mis raíces. Vivir en un espacio ingravido, lleno de aire y luz.

Entiendo el secadero de tabaco como un contenedor permeable de aire y luz. Dentro de él es como si estos se fundieran y adquirieran materialidad, se pueden tocar. Habitar este espacio, vivir dentro de él bajo esta atmósfera creada por la piel que define su fachada es el objetivo de este proyecto.

ITADAKI

DISEÑO DE IDENTIDAD GRÁFICA
PARA UN ESTABLECIMIENTO

► **Diseño de experiencias**

branding, storytelling, sistemas identidad

► **2º Diseño gráfico**

► Proyectos de diseño gráfico. Desarrollos

► Docente: Iván Huelves Illas

Blanca de Querol Álvarez-Buylla

behance.net/blancaquerol

María Fraile García

merydragneel@gmail.com



1



itadaki

2



3

En este trabajo cooperativo el objetivo era diseñar la identidad visual de un pequeño comercio local. En nuestro caso, escogimos el establecimiento de comida japonesa "Livin' Japan", ubicado en la zona de Lavapiés, Madrid.

El nombre surge de la abreviación de las palabras *itadakimasu* (que aproveche). Estas son pronunciadas antes de empezar a comer, como tradición japonesa que sirve para dar agradecimiento por los alimentos que nos ofrece la vida.

La marca itadaki intenta aportar un tono más moderno y minimalista, manteniendo la calidez y familiaridad del típico entorno tradicional japonés, gracias a la creación del personaje: Nooba. *Noodle + uba* (mujer mayor en japonés). Está presente en diversas aplicaciones y representará la parte más lúdica de la marca.

1. Menú restaurante.

2. Señalética baños.

3. Uniforme personal.

HOTEL RESIDENCIAL COLECTIVO

Lydia Magaña López
@lydiamagan

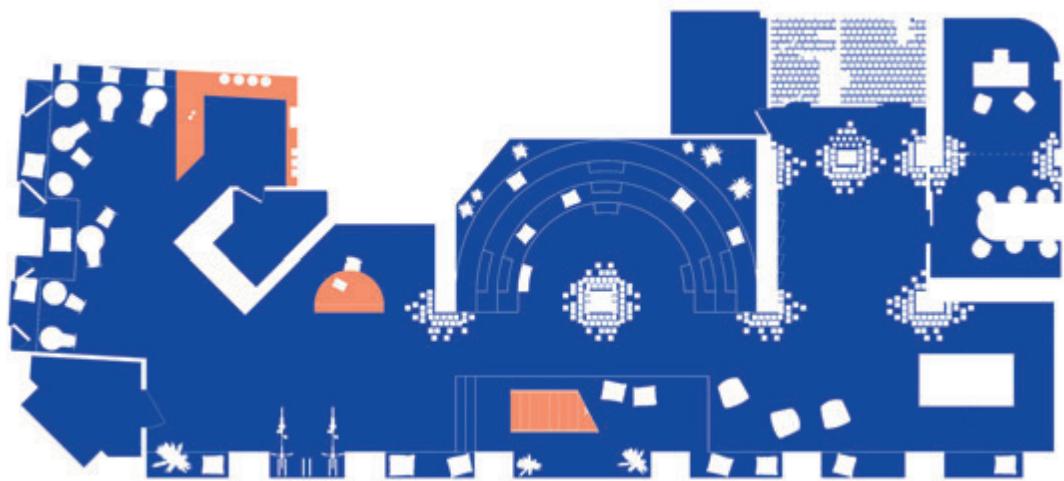
► Diseño de experiencias

Kubrick, refugio, cielo

► 3º Diseño de interiores

► Proyectos en el espacio. Desarrollo

► Docente: Guadalupe Martín Hernández



1

La propuesta consiste en la creación de un lugar para el aprendizaje del español, con un nuevo modelo de negocio alejado de los actuales negocios de academias y del tradicional modelo de aprendizaje.

El concepto de diseño se basa en dos elementos clave: por un lado, el mar Mediterráneo, el calor de España, su cultura y gente, y por el otro lado, la enseñanza abierta, cercana y dinámica, en base a experiencias y actividades cotidianas. El espacio es más que una academia. Narra la historia de un lugar donde se intercambia cultura, se fomenta el aprendizaje y acude gente de la ciudad y estudiantes de todo el mundo para estudiar, vivir y divertirse.



2

1. Esquemas de estrategia espacial y distribución de planta baja.

2. Espacio polivalente, plataforma escalonada y núcleo de escalera.

WHAT MY "CREATIVE MODE" LOOKS LIKE

Cristina De la Torre Espino
behance.net/cristindelat1

► Diseño de experiencias

animación, rotoscopia, ilustración

► 3º Diseño gráfico

► Diseño audiovisual. Postproducción

► Docente: Gonzalo Cordero de Ciria



El reto planteado para este trabajo consistía en realizar una animación empleando la técnica de rotoscopia. En mi caso, la propuesta presentada consiste en una sencilla metáfora visual que pretende representar el estado de inmersión en el que muchas veces nos sumimos los diseñadores cuando estamos muy implicados en la fase creativa y de ideación de un proyecto. La estética utilizada es informal y recuerda a una pizarra, una herramienta que tan a menudo se emplea para apuntar y desarrollar ideas.



1. Personaje principal de la pieza.
2. Fotogramas de la animación.

ENEBSOUND

PROYECTO DE PERSONALIZACIÓN
DEL ALTAVOZ ENEBY DE IKEA

Claudia Pajares Prieto
@claupajares

► **Diseño de experiencias**

personalización, música, vinculación emocional

► 2º, 3º, 4º **Diseño gráfico, interiores, producto, moda**

► Proyectos experimentales de gráfica aplicada a los objetos

► **Docentes:** Salvador Alarcó Casañas, Ana Moreno Atance



1

En este proyecto he creado texturas y formas tridimensionales inspiradas en la naturaleza. He utilizado como elemento esencial el blanco sobre blanco, frontales para el altavoz en los que las formas y sus sombras son los protagonistas. Este diseño permite al usuario interactuar con los distintos elementos del sistema, convirtiendo a ENEBY en un producto más cercano y personal. Se desarrollaron tres series:

ORIGAMI, basada en formas creadas con papel y dobladas utilizando la técnica del origami,

TOPOGRAFÍAS, construidas a partir de capas que recuerdan a un mapa topográfico y

CARTELAS, a partir de la intersección de distintos planos. Se juega no sólo con el color, sino también con la forma y ondulación de los propios planos.

1. Modelo de la serie OROGAMI.
2. Modelo de la serie TOPOGRAFÍAS.
3. Modelo de la serie CARTELAS.



2



3

BALANCE

TABURETE TENTETIESO

- **Diseño de experiencias**
mobiliario, taburete, tentetieso
- **3º, 4º Diseño gráfico de producto**
- **Proyectos. Desarrollo e interacción**
- **Docente:** Óscar Beade Pereda

Olga Muñoz Moreno
behance.net/olgamoreno



1

Balance es un taburete basado en el principio del tentetieso. Es una forma diferente de sentarse que seguro que te hará sonreír. Es perfecto para todo tipo de espacios, desde terrazas *super cool* hasta espacios de trabajo, ¡incluso en las casas se ve genial! Se trata de un cuerpo de polietileno hueco con asas en los laterales para poder sujetarlo y una base de goma semiesférica que permitirá un fuerte agarre al suelo. Esta semiesfera se puede voltear para que el taburete sea estático, por si nos mareamos.

Está diseñado para ser fabricado mediante la técnica de rotomoldeo, pero también se puede realizar en impresión 3D.



2

1-2. Usuaria utilizando el taburete.

3. Vista general.



3

GROW UP NAIVETY

BY CUTEZ

- **Diseño de experiencias**
diversion, expresión, dulzura
- **3º Diseño de moda**
- **Diseño de Moda. Desarrollo**
- **Docente:** Alejandro Montaner Dobón

Celia Pérez Foronda
@cutez.es



Grow Up Naivety es una colección llena de energía y diversión inspirada en el día de un niño en la guardería. La historia narra distintas etapas de la guardería, desde la timidez inicial, a las actividades de aprendizaje, juegos, la hora del descanso, el aseo o la comida. A lo largo de la colección el niño coge confianza y comienza a divertirse. En la comida inicia una guerra y pone a todos perdidos. También llena las paredes de garabatos, recorta los libros, lanza papel higiénico y sumerge a

todos en su pequeña revolución. En aquel momento, cuando nadie miraba, después del caos que había montado, sale corriendo por la puerta sin mirar atrás. La colección pasa por todos esos momentos, tratando la plasticidad y la creatividad; llevando el color al extremo a través de los estampados.

1-2. Imagen de comunicación Grow Up Naivety.

HISTORIA DE EVILBOON, EL CONEJO TRISTE

PRODUCCIÓN DE LIBRO-CUENTO ILUSTRADO

María Fraile García

@evil_boon

► Diseño de experiencias

producción, publicación, cuento

► 2º Diseño gráfico

► Sistemas de reproducción e impresión

► Docente: Marta Calleja de Castro



El ejercicio propone hacer el diseño de una pieza editorial en cuyos contenidos gráficos se trabajen los recursos, técnicas y acabados más relevantes de la preimpresión e impresión. Se deberán preparar los artes finales de la publicación para su reproducción en imprenta offset y offset digital. Mery Fraile resuelve el reto escribiendo, diseñando e ilustrando un cuento para su posterior impresión.

Evilboon es un proyecto único y personal. La historia relata la evolución de un personaje ficticio, que nace siendo una metáfora autobiográfica de la propia autora.

Expresivo, poético, metafórico y abstracto, el cuento se resume en tres actos abiertos a ser interpretados por el público libremente. La producción final refuerza con diferentes acabados la comunicación de estos conceptos.

1-2. Páginas interiores EvilBoon.

3. Doble página interior EvilBoon.

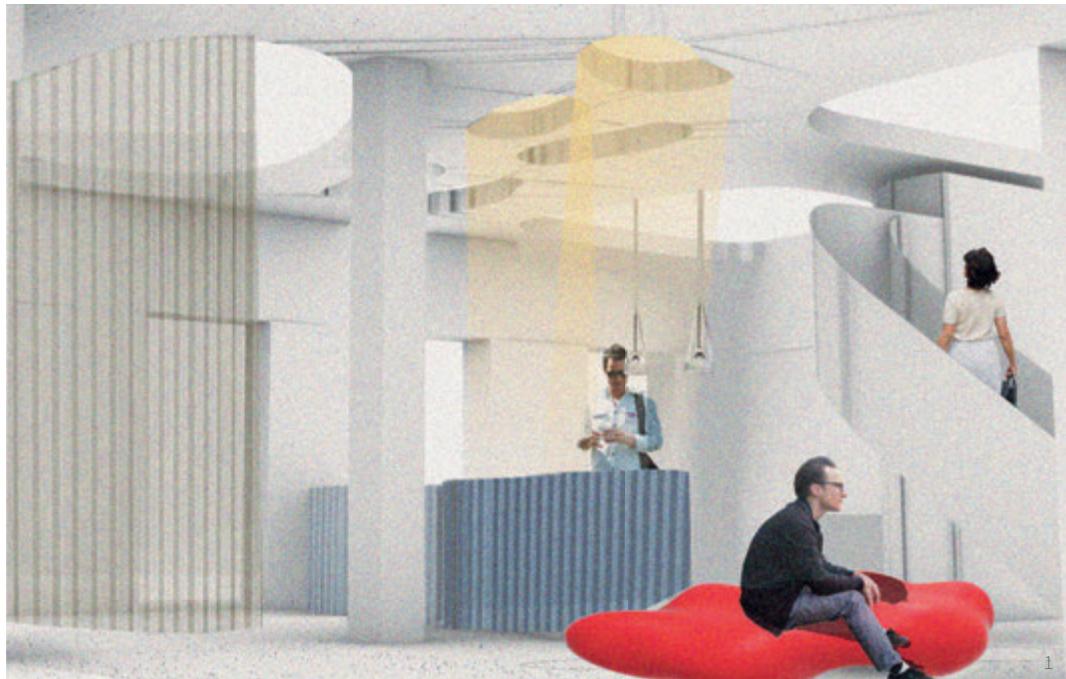


MISTOSIS

PROPIUESTA DE VIVIENDA Y ZONA DE TRABAJO
PARA DOS HERMANOS

Almudena García Campa
agarcia2566@esdmadrid.es

- **Diseño de experiencias**
convivencia, privacidad , trabajo
- **3º Diseño de interiores**
- **Proyectos en el espacio. Integración**
- **Docente:** Marian Ramzi



Se proyecta un espacio con un programa que se adapte a la convivencia entre dos hermanos que buscan privacidad en ciertos momentos, convivencia en otros, además de poder desarrollar sus actividades profesionales.

Partimos de lo que une a los dos hermanos, su genética. La mitosis es el proceso que ocurre en el núcleo de las células por el cual se produce la división celular.

_Los núcleos. Suponen las zonas más privadas donde se desarrollan sus actividades profesionales y personales individuales.

_El citoplasma. Donde tienen lugar las actividades comunes sociales (clientes , amigos, familia...)



1. Perspectiva interior de la zona de Andrés.

2. Planta baja. Actividades comunes y profesionales.



1



2

RON EL NÁUFRAGO

BRANDING Y DISEÑO DE PACKAGING Y ETIQUETADO

► **Diseño de experiencias**

marca, *storytelling*

► **3º Diseño producto**

► **Proyectos de diseño de envases y embalajes**

► **Docente:** Miguel Ochando, Luis Valmaseda

Laura Fajardo Chaves

lfajardo2894@esdmadrid.es

Una marca de ron para el mercado europeo y un público unisex de entre 28 y 45 años. El naufrago esconde la historia de un trágico romance. En 1884, un joven se ve obligado por las deudas a formar parte de una expedición que marcha a las américa, abandonando en tierra su primer gran amor.

Una tormenta hunde el navío y arrastra a los supervivientes a una minúscula isla desierta. Tras 42 días, el joven lanza al mar la última botella con un mensaje y un último deseo para su amada, la botella sigue navegando por mar abierto desde entonces,

esperando que alguien la destape y libere las palabras del naufrago. Mientras tanto, nosotros podremos abrir las nuestras y brindar por el amor *post mortem*.

El color y relieve de la botella y el etiquetado subrayan la historia inspiradora del producto.

1. Los 42 días de naufragio marcados.

2. Detalle del relieve en la botella.

TRES MESA S Y UNA RECETA

EL ERROR, LA HUELLA Y FRONTERAS. UN COMPAÑERO DE CLASE

► Diseño de experiencias

diseño multifunción, diseño personalizado

► 1º Formación básica

► Fundamentos de diseño. Análisis

► Docente: Susana Muriel Millán

1. Pack completo.

2. Muñeco con *packaging* y etiqueta.



1

Ángel Martínez Acuña
@anxo_ma

Se plantea trabajar en grupos sobre los temas fronteras, el error y la huella. Por otro lado realizamos un amigo invisible con el grupo de clase con lo que se incorpora la idea de personaje, sus emociones, gustos, personalidad. Con estos ingredientes se elabora un “objeto” de regalo personalizado. En este caso la receta incluía un concepto artístico, trabajar el concepto de rotura e introducir el color negro o rojo.

La propuesta es un muñeco vudú representando un ex novio para que pueda utilizar el objeto como alfiletero para sus clases de costura. Los bordes negros hacen referencia a la fractura y en rojo las maldiciones escritas. Todo ellos trabajado desde un enfoque artístico y metafórico. Se incorporan pequeños guiños que solo entendería mi amigo o su entorno más cercano.



2



1

LITERICINA

EL LIBRO COMO MEDICINA

- **Diseño de experiencias**
lectura, medicamento, *packaging*
- **1º Formación básica**
- **Fundamentos del diseño. Ideación**
- **Docente:** Susana Murias Millán

Clara Fen Yllera
behance.net/clarafengd



2

Actualmente con la llegada de las nuevas tecnologías y la diversificación de la cultura y del ocio, los libros han pasado a un plano secundario para la gente más joven. Este proyecto surge como respuesta a una inquietud recreando y reivindicando el libro como espacio de creación.

Dada la normalización del uso de los medicamentos, convertir los libros en un tratamiento por medio de una metáfora, invita a la reflexión.

La modificación del logotipo, las instrucciones y recomendaciones de la tradicional caja de Aspirina, permite al espectador más detallista observar una serie de indicaciones incitándole a la lectura.

1. Caja litericina con libros.
2. Plantilla del *packaging*.

LUMINARIA ERETTO

Ruth Fernández Pérez
wearefunky.wixsite.com/portfolio

► **Diseño de experiencias**

luminaria, erotismo, ironía

► **3º Diseño de producto**

► **Proyectos. Comunicación y desarrollo**

► **Docente:** Óscar Beade Pereda



1

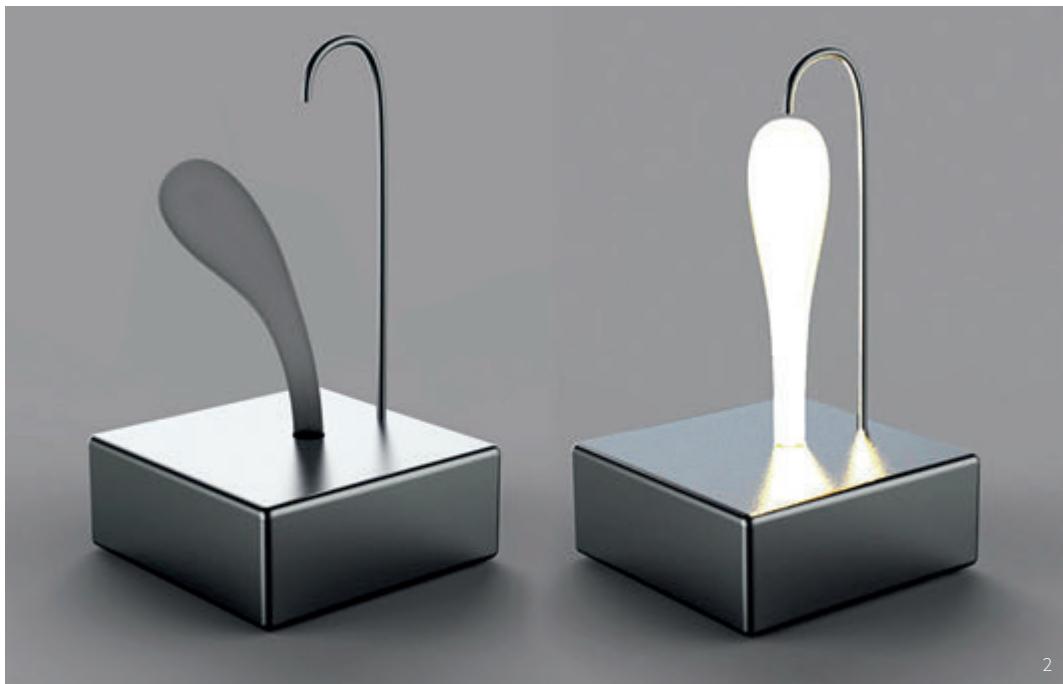
La luminaria ERETTO funciona sin botones. Para encenderla basta con agarrar suavemente con la mano su forma ergonómica y erguirla un poco.

Contrasta lo pesado, robusto y frío de la base con lo ligero, maleable y cálido de la lámpara.

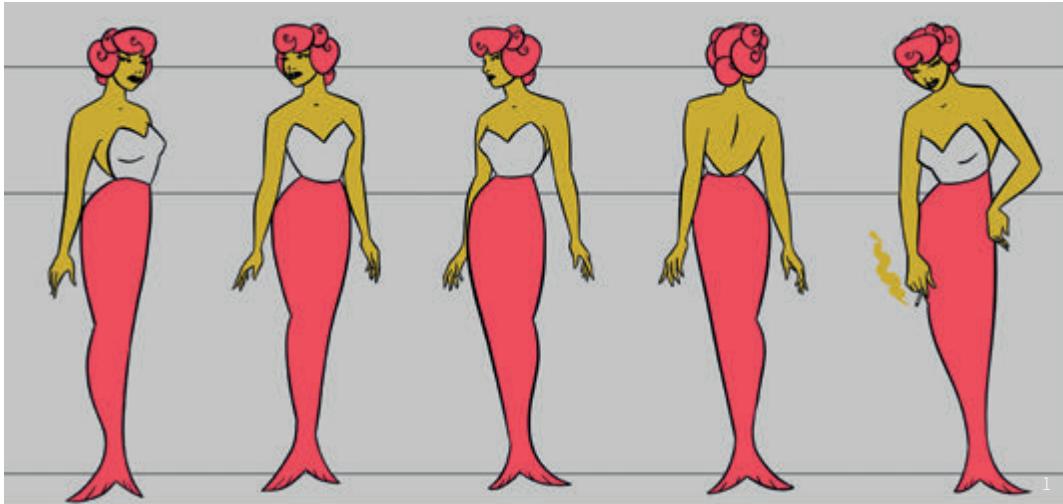
ERETTO es un producto dócil, irónico, y sugerente, que pretende llamar la atención lo suficiente para que le hagan caso.

1. La diseñadora y ERETTO.

2. Vista general y funcionamiento.



2



1

OUT OF THE WATER

"ON THE RUN"

- **Diseño de experiencias**
animación, cabecera, 3D, cabecera
- **4º Diseño gráfico**
- **Animación**
- **Docente:** Gonzalo Cordero de Ciria



2



Javier Palacios Bremard
@javi_bremard

En la asignatura de Animación opté por plantear un trabajo que sirviera como video promocional para otro proyecto realizado en la asignatura de Producción para Artes Gráficas, que consistía en una revista mensual para "sirenas fuera del agua".

Para representar el concepto de "sirena fuera del agua", se ideó la narrativa de una sirena fugitiva en el desierto. Una escena algo humorística, absurda y desenfadada, con un personaje cuyo diseño resultase atractivo y carismático. También se buscaba un aspecto *kitsch*, basado en elementos gráficos como la purpurina y la deformación del agua, así como un estilo de animación que remitiera a la animación de la década de los 60.

Se combinó animación 2D con elementos y escenarios tridimensionales.



3

1. Giro completo de la sirena.

2. Fotograma de la animación definitiva.

3. Póster "OUT OF WATER".

APP DEL TIEMPO EN MARTE

Marta Alcázar de V. Ayape
behance.net/martaalcazar

- **Diseño de experiencias**
Marte, aplicación móvil, JavaScript
- **3º Diseño gráfico**
- **Gráfica multimedia. Programación**
- **Docente:** Lourdes Marco Pascual
- **Colaborador:** Centro de Astrobiología (CAB)



Se planteó idear, prototipar y programar una aplicación para consultar el tiempo atmosférico en Marte. Era una práctica vinculada a un proyecto que se estuvo desarrollando en la e/s/d junto con el Centro de Astrobiología.

La aplicación debía ser adaptable a móvil y a tableta y estar programada usando JavaScript. Debería tener la posibilidad de guardar los datos atmosféricos de cada día y poder visualizar los datos guardados en una lista.

1. Datos generales, información adicional y datos guardados.
2. Adaptación de móvil a tableta.
3. Visualización de la situación atmosférica.

VIVAC GARTENT

DISEÑO DE IDENTIDAD GRÁFICA
PARA UN ESTABLECIMIENTO

Aarón Martín Suárez
@amartin.design

► **Diseño de experiencias**

polivalente, portable, ligero

► **3º Diseño de producto**

► **Proyectos. Comunicación y desarrollo**

► **Docente:** Pilar Acón Segura



Actualmente podemos encontrar una carencia en cuanto a la realización de vivac con animales de compañía, especialmente junto a perros, ya que no existe un elemento capaz de cubrir las necesidades que esta actividad exige. Únicamente encontramos tiendas de campaña pensadas para perros con el fin de que el dueño porte este elemento, añadiendo un peso extra al humano. El presente proyecto dota al animal de responsabilidad para portar su propio sitio donde dormir, además de servirle también como elemento de abrigo.

Esta propuesta “humaniza” al perro y le acerca al comportamiento del humano: lleva su propia mochila con los elementos que va a necesitar para su descanso nocturno, lo que permite al dueño despojarse de ese peso extra y le hace más liviano el recorrido.

1. Entorno de uso.

2. Porte de la prenda (incluye todos los elementos necesarios).

MÁSQUE

UN ESPACIO PARA EL ESPAÑOL

Adriana Martín Delgado
amartin3053@esdmadrid.es

- **Diseño de experiencias**
modelo enseñanza, diseño experiencial, mediterráneo
- **3º Diseño de interiores**
- **Proyectos en el espacio. Desarrollo**
- **Docente:** Raúl Rodríguez de Torres



1

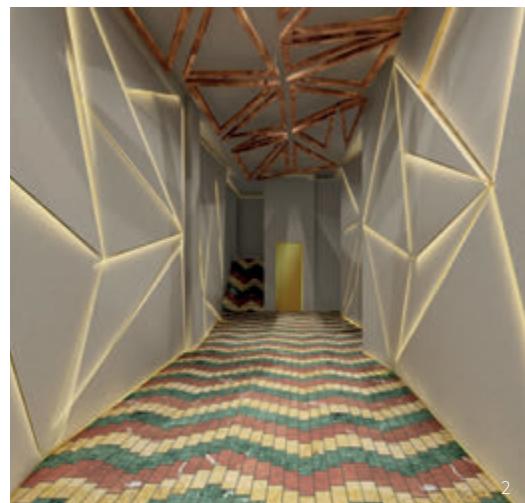
Hotel en la calle Montalbán, privilegiada zona junto al Retiro, en época “post-covid”, es decir, debe trasmitirnos seguridad y con todo lo necesario para cumplir las medidas o cuarentenas.

Tres conceptos:

Las FORMAS VOLUMÉTRICAS FORMARÁN LOS ESPACIOS que nos INDICUEN EL USO: TRES, triángulo-zonas de paso, TRANSIÓN; CUATRO, cuadrado en EXTERIORES; SEIS, hexágono en zonas COMPARTIDAS; OCHO, octágono en HABITACIONES.

KUBRICK. Al ver una película te OLVIDAS DEL MUNDO , SUMERGÍENDOTE en uno nuevo. FUERTES CONTRASTES CROMÁTICOS, juegos con la GEOMETRÍA y SIMETRÍA, espacios LABERÍNTICOS. Y mezcla de un ambiente FUTURISTA de los AÑOS 60.

YANNIK MARTIN. Tomando el estudio de la FRAGMENTACIÓN DE LAS FORMAS GEOMÉTRICAS DE Martin jugaremos con los dos conceptos anteriores.



2

1-2. Hotel residencial colectivo.



1

Víctor Duque García
@victordiangelo



2

WTF DO I KNOW, MILEY CYRUS

LYRIC VIDEO, EJERCICIO
DE TIPOGRAFÍA ANIMADA
EN AFTER EFFECTS

- **Diseño de experiencias**
tipografía, After Effects, *lyric video*, Miley Cyrus
- **3º Diseño gráfico**
- **Iniciación al diseño audiovisual**
- **Docente:** Gonzalo Cordero de Ciria

El objetivo de este proyecto es realizar una pieza audiovisual de tipografía cinética con las herramientas de After Effects, partiendo de un concepto a elegir por el alumno.

En mi caso, decidí desarrollar un *lyric video* para la canción “WTF Do I Know” de Miley Cyrus, siguiendo la línea estética de la portada del álbum *Plastic Hearts*, que se inspira en el punk y utiliza diversas texturas de plástico. Se utilizan todos estos recursos gráficos para enfatizar el potente mensaje de la canción.

1-2. Fotograma del lyric vídeo.



LUMINARIA CARAMELO

Carmen Diéguez Ojeda
cdieguez3195@esdmadrid.es

- **Diseño de experiencias**
luminaria, caramelito, posiciones
- **2º Diseño de producto**
- **Proyectos. Ideación**
- **Docente:** Óscar Beade Pereda



1



2



3

Luminaria que mediante cambios de posición proporciona tres ambientes diferenciados. Consta de una estructura hecha de láminas de madera en forma de "u" con ángulos rectos. Esta se puede apoyar en cada uno de los tres lados. En un extremo de esta "u" hay un marco con un cristal color caramelito, en el otro un cilindro abierto por ambos lados de donde sale la luz. Según la posición que adquiera esta teñirá de ámbar la pared, el techo o la estancia. Tres percepciones diferentes de la forma del objeto, tres iluminaciones distintas.

1. La diseñadora y el caramelito.
2. Contexto.
3. Posiciones de la Lámpara Caramelo.

DISEÑO E INNOVACIÓN

José Miguel Celestino Mur

Vicedirector de la Escuela Superior de Diseño de Madrid



Y AHORA QUÉ:

Diseño centrado en NO HUMANOS

El diseño centrado en las personas no es sostenible, aunque este diseño está estrechamente entrelazado con la vida y ha producido su propia forma de investigación. Esta cuestión de la asociación entre el ser humano y la naturaleza parece ser una cuestión más filosófica que propia del contexto del diseño. Todas las sociedades dependen de la naturaleza para existir. El mundo occidental la reconoce como un recurso que permite el desarrollo humano: la naturaleza es la agricultura, la naturaleza es el entorno construido, la naturaleza son las actividades de ocio, la naturaleza es una mercancía para el consumo humano. Vivimos en, sobre y alrededor de la naturaleza. Los procesos naturales nos permiten sobrevivir. Y, sin embargo, casi toda la vida está condicionada por resultados diseñados de uno u otro modo. Esto significa que los diseñadores han contribuido al status quo actual, ya que han venido creando patrones de consumo influenciados por los modos de producción promulgados por el liberalismo y han establecido el diseño centrado en lo humano como una plataforma para promocionar ciclos de innovación interminables para la generación de bienes y servicios de, principalmente, éxito comercial. Esta persistente percepción competitiva y antropocéntrica de lo humano, puede explicar la raíz de la crisis ambiental que estamos experimentando. Heskett (2005) describe este tipo de diseño como una creación antropocéntrica de mundos. Otros autores se oponen a esta noción del Antropoceno, diciendo que la degradación ambiental no es el resultado de la humanidad en general, sino de la concepción liberal de los modos de producción. La colonización del medio ambiente bajo el capitalismo tiene sus raíces en una concepción según la cual se ve a los seres humanos separados de la naturaleza y por encima de ella. Ellos son los dueños de la tierra para quienes el planeta es una reserva inagotable de recursos naturales para ser explotados. El concepto del “Capitaloceno” se centra precisamente en la dinámica sociopolítica y en el papel de las economías que propician el colapso del ecosistema que tan necesario es preservar. La cuestión es que casi ninguna de las prácticas de diseño contemporáneas prioriza de manera sistemática las necesidades de las entidades **no humanas** y del medio ambiente en general, y eso se debe a que “la forma en que se genera el valor en la economía contemporánea depende del rechazo sistemático de prioridades ecológicas” (Boehnert, 2019).

Cabe preguntarse si este pensamiento sobre la naturaleza, su dominación, su subyugación y su manipulación es todavía factible para un planeta que fue y será alterado de manera imprevisible por la existencia humana (Heyd, 2016).

¿Qué pasaría si el diseño se definiera como la actividad capaz de moldear el medio ambiente para que sea útil a toda la vida existente en la tierra? El *design thinking* favorece un mundo en el que los humanos comparten el centro de los escenarios posibles con los no humanos, con quienes tenemos una relación que involucra el destino del planeta que compartimos. Durante los últimos cuarenta años, los diseñadores han privilegiado los valores humanos de tal manera que el diseño centrado en el ser humano se ha considerado progresista. Sin embargo, debido a que lo que no es humano se ha agotado, extinguido o está al servicio de un uso humano, el diseño actual contribuye a la amenaza existencial, al cambio climático y a las extinciones de otras especies. El diseño centrado en el ser humano no es la respuesta a nuestros problemas, sino que en sí mismo forma parte del problema. Si el diseño iniciara la andadura de poner todo menos lo humano en primer lugar, las necesidades del ser humano no serían las primordiales en el proceso de diseño, sino que pasarian a ser consideradas prioritarias las de las otras entidades con las que convivimos en el planeta tierra. Esto podría influir en las decisiones que se toman en diseño y en la consideración sobre los proyectos en los que merecería la pena invertir. ¿Qué oportunidades pueden surgir cuando se está considerando un diseño centrado en ballenas, algas o bosques?

Wakkary (2021) habla sobre que el diseño ya no puede ignorar por más tiempo tanto la explotación de especies no humanas como la extracción masiva de materiales de la naturaleza para el consumo humano. El post-humanismo, argumenta, permite repensar el diseño para desplazar al ser humano del centro del pensamiento y de la acción. Conectando filosofías post-humanistas con diseño describe lo que él llama “**cosas**” —no humanos hechos por diseñadores—. También enfoca el diseño como “práctica nómada”, una multiplicidad de intencionalidades y conocimientos determinados que demuestran que el diseño es expansivo y pluralista. Él llama a su enfoque general “**diseñar con**”:

Practicar el diseño en un mundo en el que los humanos comparten el centro del escenario con los no humanos, y en el que estamos entrelazados material, ética y existencialmente. ¿Qué es el diseño no centrado en el ser humano (NHCD) y para quién es?

El método de diseño centrado en el **no humano** fue iniciado por Kelvin Godee y Simon Wijrdeman como una escuela de pensamiento que cambia la perspectiva del diseñador. Animan a hacer preguntas que probablemente conduzcan a resultados diferentes a los que se alcanzan con los métodos de diseño tradicionales. Un proceso empático de diseño que supera la jerarquía de lo humano. En la actualidad, este método, se está impartiendo en la HKU Design de Utrecht, la KISD Design de Colonia y en la Sustainable Design School de Niza. Non-Human Centered Design propone a los diseñadores comportarse como periodistas, ingenieros, biólogos y por supuesto diseñadores, todo en uno.

Se cambia de perspectiva de diseño, la investigación puesta en marcha muestra que hacer preguntas dará un resultado diferente si se observa el comportamiento tanto de humanos como de plantas y animales.

¿Es posible que un diseñador comprenda los problemas que tiene un pingüino ('cliente')? Si fuese así este diseñador probablemente sería el primero en trabajar para un pingüino, por lo que vería una cantidad infinita de problemas en los que nadie ha pensado nunca antes y esto activa la generación de ideas originales que no son fáciles de producir de otro modo y seguramente impulsa la innovación también para los seres humanos. A veces se necesita innovación cuando la política no funciona para resolver problemas. Diseñar donde los mercados y las leyes fallan.

En un proceso de diseño habitual, existe la posibilidad de una interacción entre el diseñador y el 'cliente'. Esto no es posible con el diseño NHCD. Este proceso no se fundamenta únicamente en las propias necesidades o experiencias humanas. Los diseñadores necesitan información sobre el 'cliente' no humano. Por ello es más necesario que en un proceso habitual ponerse en contacto con especialistas del campo correspondiente para recabar información sobre los aspectos relevantes de la vida del 'cliente'. Por lo tanto, la calidad de los

diseños podrá ser alta debido a la existencia de un equipo interdisciplinario que asegura que la información incorporada en las ideas generadas se basa en evidencias. Es importante comprender la importancia de colaborar con personas de otros campos del conocimiento para resolver problemas NHCD. Si se diseña para la naturaleza, se está restableciendo la posición de pertenencia a la naturaleza.

¿Cómo influye el diseño para otras especies en el proceso al diseñar para humanos?

NHCD propone diseñar algo ("cosas") para un animal o una planta. Esto tiene el beneficio de que realmente se resuelven problemas que tiene un determinado animal o planta en el mundo en ese momento, pero también ayuda a los diseñadores a empatizar con precisión con sus clientes. Para estos diseñadores no antropomorfizar resulta ser uno de los mayores desafíos a los que se enfrentan. Lo primordial radica en usar con creatividad la información que brindan las entrevistas y otras investigaciones involucradas en el proceso. Es más fácil aprender esto primero, al diseñar algo para otra especie y luego, usar las mismas herramientas si desea diseñar algo para personas humanas, por más minoritario que pueda ser el colectivo al que pertenezcan.

Esta visión, en definitiva, propone que en el futuro se diseñe de manera inclusiva. Que el diseño pueda contribuir a la supervivencia de lo no humano.

Heskett, J. (2005). *Design: A very short introduction* (Vol. 136). Oxford University Press.

Voigt, J. (2021). Post Social: Towards Design Beyond the Human. In M. Christensen, R. Michel & W. Jonas (Ed.), NERD - New Experimental Research in Design 2: Positions and Perspectives. Berlin, Boston: Birkhäuser.

Boehnert, J. (2019). Transition design and ecological thought. Cuaderno 73, pp. 133-148.

Boehnert, J. (2018). *Design / Ecology / Politics: Toward the Ecocene*. Bloomsbury Academic.

Heyd,T. (2016). *Encountering Nature: Toward an Environmental Culture*. Routledge

Wakkary, R. (2021). *Things We Could Design. For More Than Human-Centered Worlds*. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts.

Godee, k. (12 de octubre de 2021). <https://www.kelvingodee.com/>

DARI

ADMINISTRADOR DE ARCHIVOS MULTIMEDIA

► Diseño e innovación

indexación, multimedia, interfaz conversacional

► Trabajo fin de máster

► Máster en Diseño interactivo

► Tutor: Carlos Aparicio de Santiago

María Rosado García

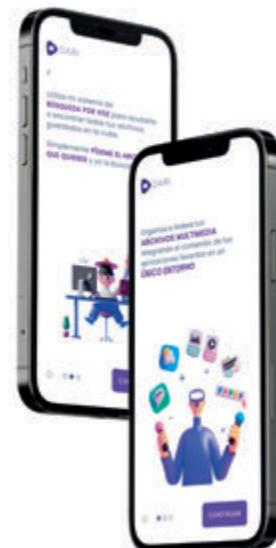
www.mariarosado.es

Dari es un administrador de archivos multimedia con el que podrás organizar e indexar todos tus archivos integrando el contenido de tus aplicaciones favoritas en un único entorno.

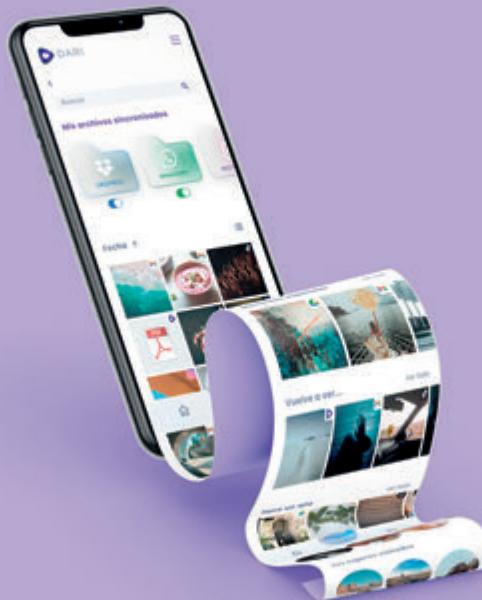
Gracias a su interfaz conversacional, podrás utilizar su sistema de búsqueda por voz para ayudarte a encontrar todos tus archivos guardados en la nube. Simplemente pídele que archivo quieras y lo buscará por ti.

Crea recuerdos y compártelos con las personas de tu entorno. Gracias a su tecnología podrás dar contexto a tus archivos a través de descripciones y etiquetas personalizables. Protegerá para el futuro todo lo que te importa.

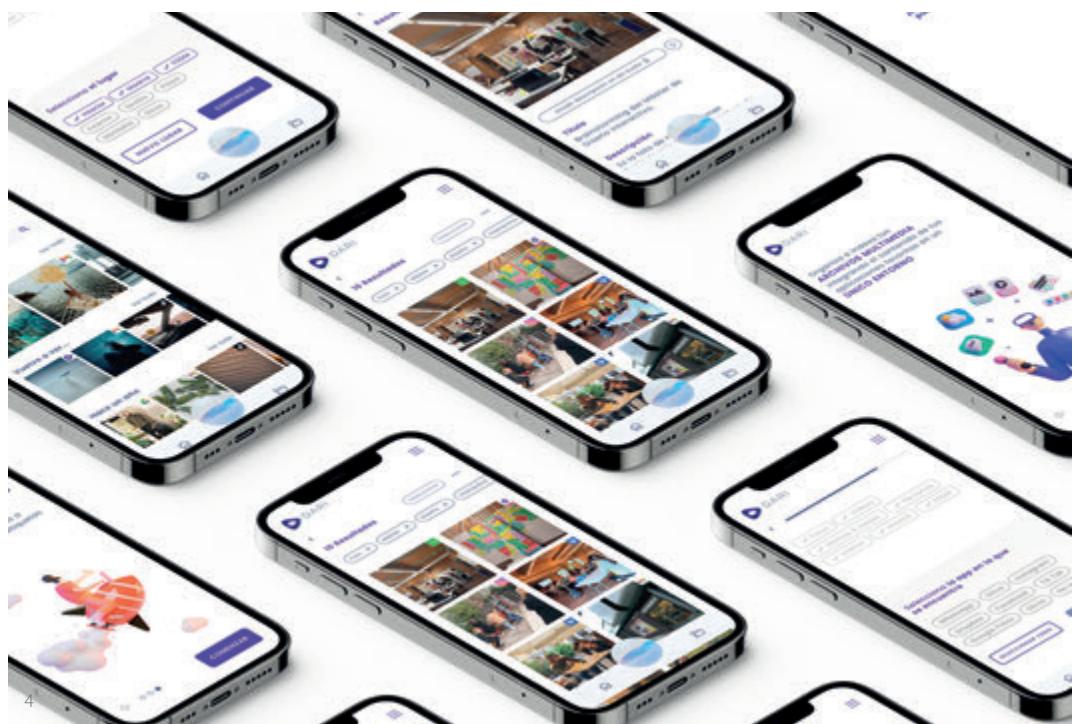
1. Web promocional.
2. Onboarding DARI.
3. Mis archivos sincronizados.
4. Vista general DARI.



2



3



4

OPENFTS

PLATAFORMA DE COMPRA-VENTA
DE CRIPTOARTE

Violeta Elena Recio Alcaide
linkedin.com/in/violeta-recio-alcaide

► **Diseño e innovación**

criptoarte, NFT, arte digital, *marketplace*, *token*

► **Trabajo fin de máster**

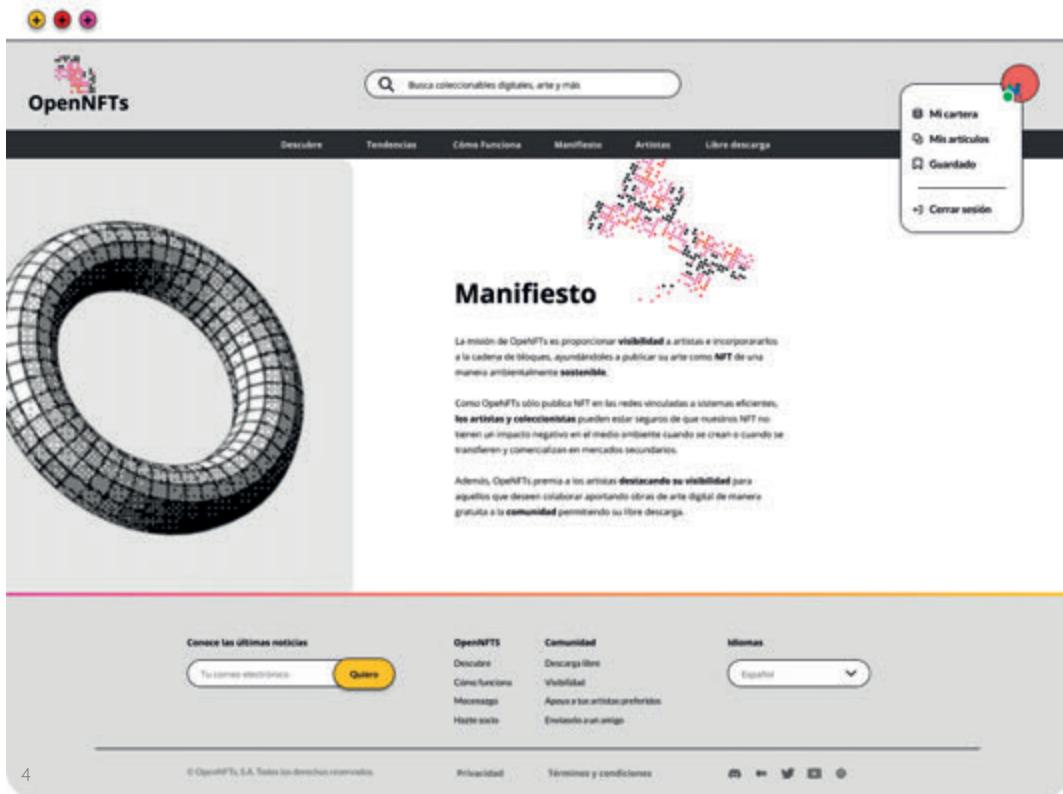
► **Máster en Diseño interactivo**

► **Tutora:** Lourdes Marco Pascual

Bajo mi experiencia entorno al mercado del arte digital, hago una revisión de las oportunidades que surgen con la llegada de nuevos sistemas de gestión de activos digitales. Con el objetivo de servir como herramienta para que los artistas puedan monetizar su arte digital, hago una propuesta vinculando las necesidades de los artistas con estas nuevas tecnologías.

El mercado del arte está evolucionando hacia nuevos horizontes en los que los artistas visuales pueden reimaginar la forma de darse a conocer, de manera internacional, anónima y sin intermediarios.

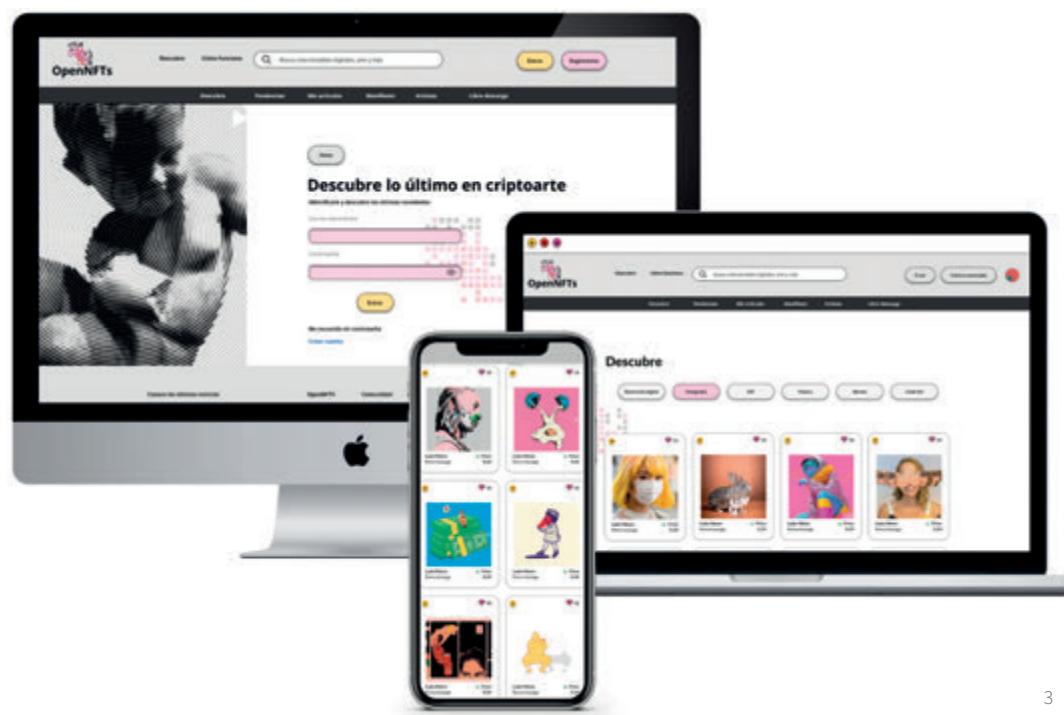
Este estudio supone también una revisión hacia otros temas vinculados tangencialmente con la exclusividad, los derechos de la propiedad intelectual o las nuevas formas de expresión artística.



The screenshot shows the OpenFTS platform's user interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'Descubrir', 'Tendencias', 'Cómo Funciona', 'Manifiesto', 'Artistas', and 'Libre descarga'. A search bar is also present. On the right side, there is a user menu with options like 'Mi cartera', 'Mis artículos', 'Guardado', and 'Cerrar sesión'. The main content area features a large circular graphic on the left and a smaller abstract graphic on the right. The word 'Manifiesto' is prominently displayed in the center. Below it, there is text about the mission of OpenFTS to provide visibility to artists and incorporate them into the blockchain. The footer contains links for 'Conocer las últimas noticias', 'OpenFTS', 'Community', and 'Idiomas' (Spanish selected).

The screenshot shows the homepage of OpenNFTs. At the top, there's a search bar and a navigation menu with links like 'Home', 'Discover', 'Collections', 'Artists', 'Marketplace', 'Community', and 'Help'. A sidebar on the right has sections for 'OpenNFTs', 'Top artists', 'Top sales', and 'Most viewed'. The main content area features three sections: 'Artistas destacados' with cards for artists like 'Luis Gómez', 'Julián', 'Cristian', 'Jesús', 'Luis', 'Jesús', 'Jesús', 'Jesús', 'Jesús', and 'Jesús'; 'Top ventas en un día' with cards for artists like 'Luis Gómez', 'Jesús', 'Jesús', 'Jesús', 'Jesús', and 'Jesús'; and 'Colecciones más vistas' with cards for collections like 'M', 'Ice Cream', 'Pepito', 'Revolver', 'Sunset', 'Mountain', 'Beach', and 'Banana'.

1. Pantalla de Artistas
 2. Pantalla Detalle de artículo
 3. Diferentes formatos
 4. Pantalla Manifiesto



SILLA GENOU

CÓMO INTERACTUAMOS CON LOS ASIENTOS DE TRABAJO

Marta Fernández Escolar
behance.net/martafdezescolar

► **Diseño e innovación**

asiento activo, sedentarismo y concentración

► **3º Diseño de producto**

► **Proyectos. Desarrollo e interacción**

► **Docente:** Estrella Juárez Millán



La silla Genou es un proyecto enfocado a los espacios de trabajo y estudio dentro del hogar.

La mayoría de la población trabaja sentada en una mesa frente a un ordenador durante largos períodos de tiempo. Este comportamiento sedentario, que está ahora incluso más presente que nunca a causa del teletrabajo adoptado a raíz del COVID-19, plantea una serie de riesgos para la salud, incluyendo un mayor riesgo de diabetes, enfermedades cardiovasculares, bajo estado de ánimo y mortalidad. Genou de combinar el modelo del asiento activo con el de asiento estático tradicional, permitiendo que el usuario pueda cambiar de posición y tenga la máxima movilidad mientras trabaja, reforzando así su rendimiento.

1. Ejemplo de uso.
2. Presentación de la silla.
3. Entorno de uso.



2



3



1



2



3

KOMODIN

BANDEJA TRÍPODE PARA TELETRABAJAR

► **Diseño e innovación**

bandeja, trípode, teletrabajo, ergonomía, mobiliario

► **2º Diseño de interiores**

► **Diseño de mobiliario para el hábitat**

► **Docente:** Francesco Monaco

Eduardo Lorenzo López-Tercero
eduardolorenzolopez.com

El teletrabajo y el uso del ordenador portátil en el sofá o la cama forma parte de nuestra actividad diaria. Es muy incómodo tener sobre las piernas el peso del ordenador. Además no ventila bien. Hay otros objetos que acompañan la actividad. El móvil, la tableta, el mando a distancia, una copa de vino...

La solución es una bandeja elevada sobre un trípode que se asienta y estabiliza sobre superficies a veces irregulares como la cama. La pieza viene desmontada y es muy sencillo montarla. Es muy fácil el transporte y la entrega ya que todas las piezas entran en un pequeño paquete plano de 5cm de alto.

1. KomodIN en uso.

2. Vista general de producto.

3. KomodIN desmontada.



1

SHOW MAGAZINE

REVISTA EXPERIMENTAL

► **Diseño e innovación**

experimentación, versatilidad, atención al detalle

► **3º Diseño gráfico**

► **Diseño editorial**

► **Docente:** Miguel Ochando Pérez

Silvia Carmena García-Bermejo

[linkedin.com/in/silvia-carmena-garcía-bermejo](https://www.linkedin.com/in/silvia-carmena-garcía-bermejo)

Alicia Garvín Moreno

agarvin2929@esdmadrid.es

Show magazine es una publicación de carácter experimental y artístico, por lo que el target estará conformado por personas interesadas en dichos campos, que disfrutan descubriendo nuevos artistas o piezas visuales, ya sean estudiantes, profesionales o, simplemente, aficionados.

La palabra *show* hace referencia a la acción de mostrar, que expone y da a conocer contenido variado y multidisciplinar. Pero, al mismo tiempo,

hace referencia al mundo del arte, la *performance* y el espectáculo. Este término habla, por tanto, del contenedor (la revista) y el contenido (el arte). El reto de esta propuesta es conseguir generar un lenguaje abierto y propio a la vez, para lo cual se equilibra entre cambio y experimentación, con una identidad personal y diferenciada.

1. dos números embolsados con las láminas troqueladas visibles.

LE PETIT MORT

Carolina Esteban Álvarez
@coco.drytears

► **Diseño e innovación**

decadencia, luto, liberación, experimentación

► **2º Diseño de moda**

► **Diseño de Moda. Comunicación**

► **Docente:** Eva Iszoro Zak

Esta propuesta nace de un enunciado inicial común para todos los alumnos: "fin del mundo". En este proyecto en particular se crea un universo propio sobre el tema de la muerte y estableciendo un paralelismo entre la muerte física de personas, plantas, u objetos inertes en general. En este sentido se hace una comparativa entre la materia de vertederos, deshechos y la muerte de las flores que simbolizan una representación literal de un momento efímero de placer. Algunas prendas de 'Le Petit Mort' ocultan un momento de clímax, necesitan ser mojadas, es cuando se deshacen transformándose por completo, desapareciendo por completo la materia textil transitoria de aspecto claro que se utiliza para unir una composición de piezas escondidas bajo ella y descubriendo un sentido oculto a través de un tiempo líquido.

1. Traje de noche hecho en PEBD
modelado con pistola de calor.

2. Abrigo soluble antes de deshacerse.



1



2

VARIACIONES

MOTION GRAPHICS DE REACCIONES GRÁFICAS
A PARTIR DE UNA BASE DE SONIDO

Ana Fernández-Golfín Sánchez
behance.net/fegos

► Diseño e innovación

motion graphics, 2D, expresiones

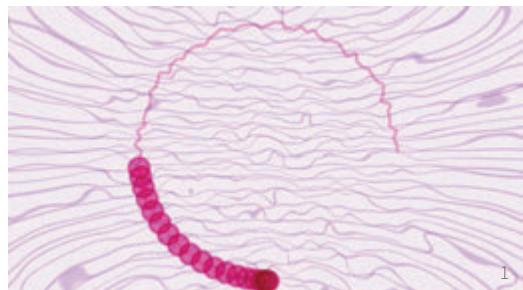
► 4º Diseño gráfico

► Gráficos en movimiento 2D y 3D

► Docente: Gonzalo Cordero de Ciria

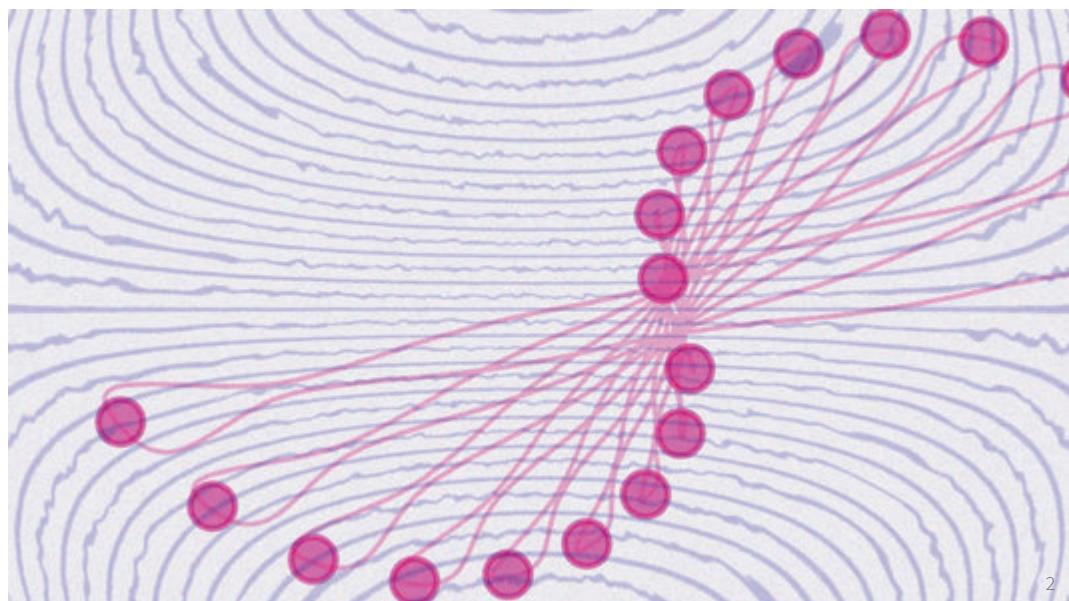
La premisa de este trabajo era la elaboración de una pieza abstracta de gráficos en movimiento donde diferentes elementos fueran variando y reaccionando a los matices de una pieza musical elegida. Realizado en su integridad con After Effects.

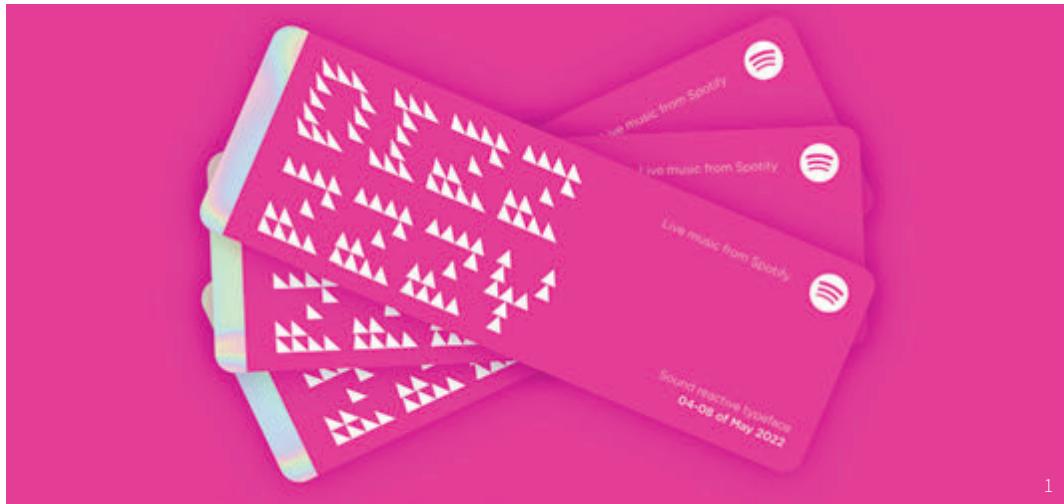
Veinte círculos translúcidos se van contrayendo y expandiendo en sus movimientos, reagrupándose en diferentes formaciones y modificando sus relaciones. Además, otra serie de elementos van variando sobre la música, como el fondo o las líneas que en ocasiones unen las esferas mediante la sincronización y desincronización de sonido.



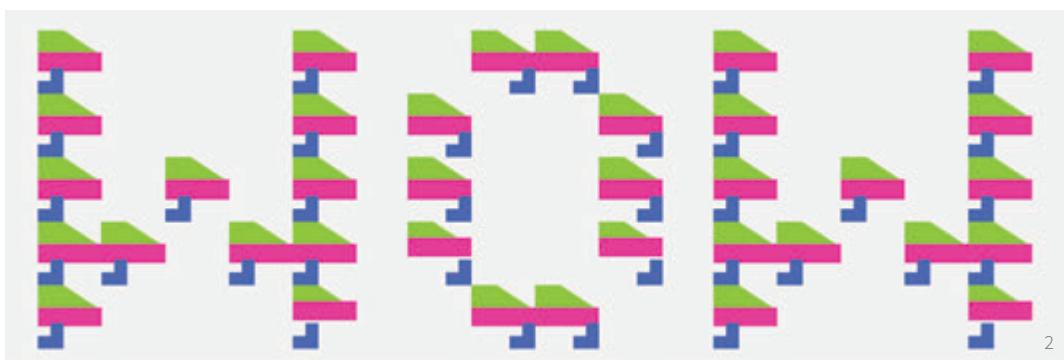
1. Fotograma de la pieza (segundo 00:32).

2. Fotograma de la pieza (segundo 00:20).





1



2

DIZZYDOLLY

TIPOGRAFÍA VARIABLE INTERACTIVA

- **Diseño e innovación**
tipografía, diseño de interacción, música
- **4º Diseño gráfico**
- **Tipografía y edición experimental**
- **Docente:** Iván Huelves Illas

Eulalia Ramírez Moreira
linkedin.com/in/eulaliaramirez

1. Aplicación de la tipografía
para Spotify.

2. Ejemplo de composición a partir
de tres capas tipográficas.

DizzyDolly es una tipografía variable interactiva basada en el bitmap, pensada para ser usada en capas. El sistema tipográfico se forma por 13 fuentes de estilos diferentes que se pueden mezclar entre ellas para generar combinaciones distintas. Mediante una herramienta de inteligencia artificial se separan las canciones en pistas de audio de manera que cada pista equivalga a una capa tipográfica, y esta se mueva en consonancia, según el dominio de frecuencia o el dominio de tiempo del audio. El resultado es un conjunto de combinaciones de gran riqueza visual y un estilo muy marcado que separa a la DizzyDolly del resto de tipografías, ya sea por su forma o por su uso.



1



2

1. Fotografía analógica negativa cercenada.

2. Visualización 360º entorno laboral.

EXPERIMENTACIÓN DE IMAGEN MODA

► Diseño e innovación

dimensión, injerencia, configuración, disposición, tamaño, espacio

► 3º Diseño de moda

► Imagen Moda

► Docente: Alejandro Montaner Dobón

Intervención y creación de elementos visuales aplicados a la vestimenta mediante el análisis y ensayo de formatos alternativos.

Ignacio Vaquero Lafuente
ivaquero2992@esdmadrid.es

ANTI-STRESS TYPE GENERATOR

ASISTENTE VIRTUAL PARA ENCONTRAR TIPOGRAFIAS Y COMPOSICIONES CREATIVAS

Tudor-Cristian Iacob
cristianiacob.com

► Diseño e innovación

tipografía, diseño de interacción, asistente gráfico

► 4º Diseño gráfico

► Tipografía y edición experimental

► Docente: Iván Huelves Illas

Anti-stress Type Generator es un generador de usos tipográficos enfocado tanto al uso web como impreso. Mediante unos parámetros de estilo y características tipográficas puedes generar distintos usos tipográficos listos para inspirarte incluso en los peores días. Debido a la agilidad de comunicación es cada vez más difícil verse satisfecho y cada día se vuelve más complicado parar y observar. Se nos ha olvidado que observar es la herramienta más fundamental del diseñador. Por eso con Anti-Stress Type Generator se intenta conseguir quitarle un peso de encima al diseñador. Cuando sabes que las tipografías que te van a aparecer están perfectamente pensadas puedes relajarte y dedicar tu esfuerzo en la creatividad. Te olvidas por un momento del interlineado y puedes volver a pensar en la forma.

1. Vista de la página de inicio.

2. En la columna izquierda se observan las variables del sistema.

3. Ejemplos de composiciones generadas con la herramienta.

This is Anti-Stress Type Generator, your online assistant in the search of creativity and fonts.
If you are stressed and unable to think straight welcome! You're in the right place.



The interface shows a sidebar with font families: Arial, Helvetica, and sans-serif. Below it are dropdown menus for Title, Subtitle, Body Text, Colors, and Grids. A preview area on the right displays a teal background with the word "Title" and a sample text in white. Below the preview are sections for "Title H1 - Pirata One, 43pt", "Subtitle H2 - Slabto 27px, 20pt", and "Body Text - Faihikwang, 27pt". At the bottom is a "Color Palette" with four squares: peach, peach, peach, and teal.

Three generated designs are shown on blue, red, and green backgrounds. Each design features the word "Title" in large white font and "Subtitle" in smaller white font below it. The third design includes a small paragraph of text at the bottom.

MAQUETRAPPSS

PROYECTOS DE EXPERIMENTACIÓN DEL
ESPACIO CON MAQUETAS

Irene García Mochales

igarcia2902@esdmadrid.es

Irene Orol Armada

behance.net/ireneoa

► **Diseño e innovación**

diseño emocional, experimentación

► **3º Diseño de interiores**

► **Proyectos disruptivos. Modelos teóricos**

► **Docente:** Raúl Rodríguez de Torres

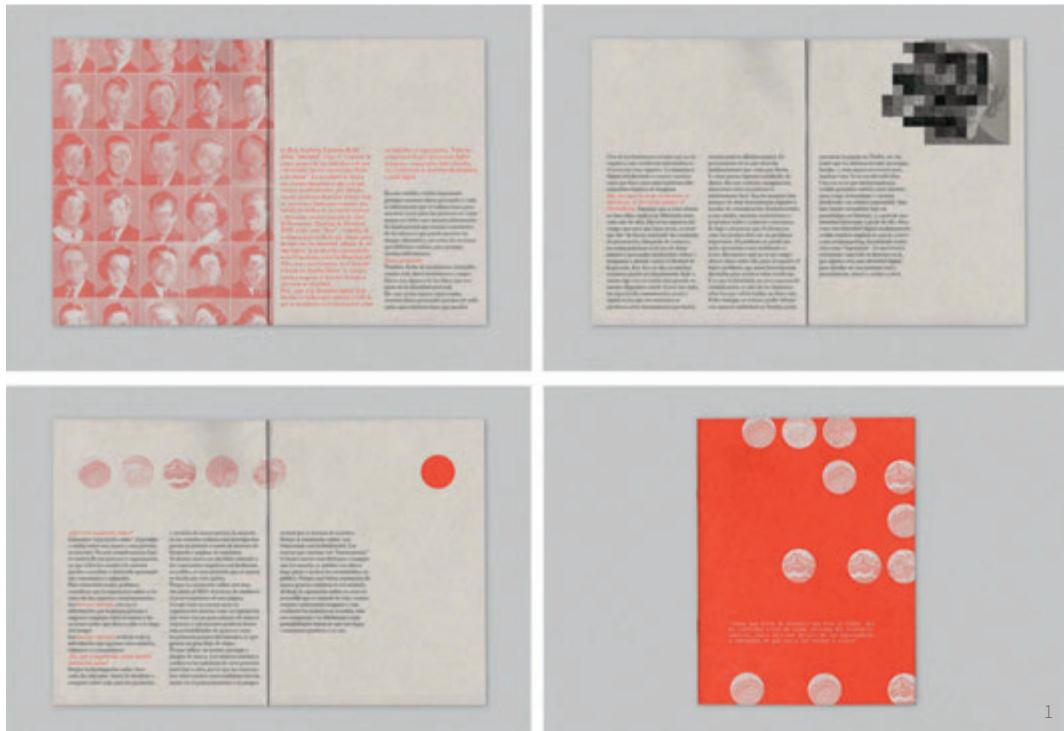


Estas imágenes pertenecen a distintos proyectos realizados en la asignatura de “Disruptivos. Modelos teóricos” con el fin de explorar las posibilidades que ofrecen las maquetas en la experimentación del espacio y la búsqueda de soluciones teóricas de impacto.

1. El mar en una caracola. Proyecto “Hipérbole emocional”.

2. Algo grandioso en una caracola. Proyecto “Hipérbole emocional”.

3. Un pasillo especial. Sauna. Proyecto “Passing Project”.



1

2

MI_YO?

IDENTIDAD DIGITAL

- **Diseño e innovación**
ciberacoso, seguridad, RRSS
- **4º Diseño gráfico**
- **Proyectos Experimentales de Diseño Gráfico**
- **Docente:** Susana Murias Millán



2

Desde las últimas décadas del siglo pasado, se ha producido una revolución tecnológica a escala mundial que ha dado paso a una sociedad informacional, definida por la generación, la gestión y el uso de datos. La revolución actual gira en torno a las tecnologías del procesamiento de la información y la comunicación,

Mi_Yo? es fanzine y una serie de pósteres y pequeñas piezas animadas cuyo objetivo es reflexionar sobre el lado oscuro de la identidad digital, su repercusión en la sociedad y la salud mental. Ilustra una serie de conceptos relacionados con la identidad digital y con el uso de las redes sociales. Es fundamental instruir en la creación y mantenimiento de una identidad digital positiva desde que uno comienza a usar Internet.

1. Póster.

2. Páginas fanzine.

Lourdes Ruiz Amigo

lourdesruizamigo.myportfolio.com



1

ESSENCIAL PARA CAMPER

CAMPAÑA PARA CAMPER LAB BAJO EL
ENUNCIADO 'OBJETO PARA LLEVAR OBJETOS'

► **Diseño e innovación**

Camper, innovación, conceptual

► **3º Diseño de producto**

► **Proyectos. Comunicación y desarrollo**

► **Docente:** Óscar Beade Pereda

Laura Fajardo Chaves

lfajardo2894@esdmadrid.es

Ruth Fernández Pérez

wearefunnky.wixsite.com/portfolio

Bajo el *claim* "Mascarilla, móvil, cartera, llaves y Camper", un *blister* recoge estos objetos, concebidos como imprescindibles, con la novedad de la incorporación del calzado como un básico más. Es una campaña de comunicación apoyada en una propuesta de producto efímero que tiene como objetivo poner en valor el calzado Camper.

La campaña se centra en información gráfica, pero el objeto físico podrá encontrarse en tiendas acompañado de un fanzine que explica brevemente el proyecto, sin dejar de lado el tono *friendly* de Camper.

1. Objeto.

2. Cartel Valla.



2

UME

COLECCIÓN DE MODA INFANTIL VIRTUAL

► Diseño e innovación

3D, innovación, digitalización

► 4º Diseño de moda

► Moda Infantil

► Docente: Alejandro Montaner Dobón

Ume es una colección creada en 3D por completo.

Esta herramienta que está revolucionando tantísimos ámbitos también tiene cabida en el mundo del diseño de moda, permitiéndonos trabajar de una manera más eficiente y ecológica.

Sus infinitas posibilidades nos permiten crear cualquier cosa que podamos imaginar, como la mente de un niño, donde todo es posible. La colección se compone de prendas básicas donde prima la calidad y resistencia de los tejidos. La gama de colores permite que sean fácilmente combinables entre sí, y que los propios niños puedan elegir sus conjuntos favoritos y realizar cualquier tipo de actividad. Incorpora texturas y grafismos propios del mundo del arte 3D, con acabados muy atractivos y brillantes, transparencias, superficies brillantes y efectos metalizados.

Aiala Vesga Plágaro
linkedin.com/in/aiala-vesga-pl%C3%A1garo-6a24b1227



1. Imagen moda 3D.

2. 12 looks.



DISEÑO Y PATRIMONIO

Ana Belén Rojo Ojados

docente del departamento de cultura y gestión del diseño



Este artículo no pretende ahondar en el debate emergente sobre qué es patrimonio y qué cambios está sufriendo este concepto en su relación con la modernidad, los procesos de digitalización, las revoluciones culturales e identitarias o los aún recientes colapsos sanitarios o económicos a nivel mundial. Todo esto afecta al patrimonio, a lo que lo define localmente y globalmente y es por esto que el debate está abierto a múltiples niveles. El lector interesado puede consultar la definición de patrimonio cultural y sus acepciones actuales que hace la UNESCO¹, donde, si bien es cierto, no hay una aproximación definitiva acerca del diseño como generadora de patrimonio. Esperemos que esta cuestión sea abordada con celeridad puesto que, como se expone brevemente en este artículo, el diseño se reconoce tanto por parte de la ciudadanía, las instituciones y organismos culturales y económicos, como generador de bienes que interesan cultural y socialmente (lo defino así para no equivocar el término “bien de interés cultural”, tradicionalmente vinculado al patrimonio histórico-artístico).

El ámbito educacional, la educación en patrimonio, parece no trascender del ámbito cultural tradicional (museos, conjuntos históricos, turismo cultural, bienes de interés cultural) a ojos del público interesado. El patrimonio de un lugar, una ciudad o un país, más bien se nos presenta como un conjunto de objetos, lugares, saberes o tradiciones a salvaguardar, custodiar y presentar de tal manera que genere un beneficio, económico, si puede ser. Ante este panorama, que no es estático, sino dinámico, han irrumpido los cambios tecnológicos y la ampliación de los propios conceptos de cultura y patrimonio² (Oustamanolakis, 2020) y todo lo que tiene que ver con la producción de la humanidad.

Y aquí es donde el diseño se ha revalorizado como una fértil disciplina productora de objetos, comunicación, investigación, recursos y servicios³ (Owen, 2004). Estas creaciones se ha convertido en las últimas décadas en una muestra representativa del diseño de nuestro tiempo, siendo ya presentadas en museos, galerías, exposiciones o showrooms de gran repercusión mediática y sociocultural.

Si el diseño participa de estos circuitos de representación patrimonial tradicional, ¿podemos

determinar que el diseño también es patrimonio? Si disfrutamos contemplando, comprando, estudiando todos estos objetos, imágenes, indumentarias, lugares, etc. podemos entender que el diseño se deba de legitimar como generador de patrimonio y escuelas como la ESD constituyan un ejemplo válido en el tejido del ámbito educativo y sociocultural, tanto de Madrid como del resto del país. La relación que diseño y patrimonio mantienen no sólo versa en investigar en las propias competencias del diseño y producir una buena historiografía⁴ (Campi, 2013) sino también en potenciar aquellos aspectos que articulan las relaciones de la ciudadanía con el patrimonio tradicional. Esto es, que sea ético, social, integrador, sostenible y accesible. Características que el diseño, para validarse como patrimonio, ha de contribuir a generar además del valor simbólico, humano y económico que ha de tener para que la ciudadanía, las ciudades y los territorios lo entiendan como propio y contribuyan a su respeto, conservación, difusión y deleite.

Nuestro alumnado es consciente de que se van a convertir en profesionales del diseño y van a tener que especializarse y crecer como tales en un mundo exigente que ha de ser también accesible al público general, no solo al cliente o público especializado. Es por eso que en su formación, las herramientas de conocimiento de las que disponen han de velar por que sean conscientes de las repercusiones que tienen a nivel económico, social, cultural e incluso emocional. Es por eso que la investigación académica en diseño que valoramos y trabajamos en la ESD van orientadas a proveer al alumnado de herramientas de reflexión acerca de la historia del diseño, el arte y la cultura, con tal de que les sirva de modelo para sus futuras relaciones con actores sociales, económicos, institucionales y culturales con los que vayan a trabajar.

Como podemos constatar, en la actualidad, surge una necesidad no sólo de legitimar el diseño como patrimonio, sino también de poner el diseño al servicio del patrimonio cultural existente, tanto material como inmaterial. La ESD ha llevado a cabo proyectos educativos, trabajos de investigación, TFG y TFM donde se ha puesto interés en revalorizar objetos, paisajes urbanos, recursos gráficos locales, de indumentaria, etc.

1 Unesco (2005). Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions. París: Unesco

2 Mike, O. (2020) Why there is no “design heritage” but there is “heritage design”

3 Owen, C. L. (2004). What Is Design? Some Questions and Answers. Illinois Institute of Technology: Institute of Design.

4 Campi, I. (2013) La historia y las teorías historiográficas del diseño. Editorial Designio - Libros de Diseño. México

que conllevan un enfoque, desde el diseño, de la conciencia patrimonial y pretenden arrojar luz acerca de las repercusiones que tiene el patrimonio acerca de la identidad, el gusto, la preservación del conocimiento, el mercado, la economía y la cultura.

La educación se ha presentado siempre como una base esencial de la civilización moderna (Bourdieu, 1979), el capital escolar⁵, que contribuye al capital cultural. Por lo que entendemos que educar en patrimonio, su conocimiento, investigación, respeto y difusión, contribuye per se a preservar, documentar la memoria, el conocimiento, y porqué no, a convertirse en un signo de nuestro tiempo. Es necesario educar en la apreciación de las preexistencias histórico-artísticas y culturales, y el diseño, como disciplina, a partir de la segunda mitad del siglo XX se convierte en generadora de producción cultural, artística y funcional.

Ambas disciplinas, diseño y patrimonio, convergen en las esferas públicas y privadas. Gozamos de una exposición de objetos cotidianos o de diseño en una galería, museo o espacio cultural. Nos adentramos en el universo de las emociones observando y custodiando los artefactos que hemos heredado de nuestras familias y que forman parte de nuestro patrimonio íntimo y personal. No por ello están exentos de las cualidades del diseño (funcionalidad, belleza y significación), puesto que conocemos el presente gracias a estos objetos, imágenes y diseños del pasado, para construir un futuro mejor. Pues ese es uno de los objetivos esenciales del diseño, diseñar para un mundo mejor, una sociedad mejor.

Esa sociedad para la cual diseñamos es cada vez más compleja, hiperconectada pero extremadamente individualista, y la profesión del diseño ha de mantenerse en ese delicado equilibrio de producir para un mercado voraz y exigente teniendo en cuenta las mutaciones culturales, sociales, identitarias y las tendencias de mercado. Observar a través del tiempo como arte, artesanía y diseño han “sorteado” estos factores con el objetivo de sobrevivir es esencial para la investigación del diseñador. No tanto extraer sentimentalismos, percepciones caducas o estilismos renqueantes, sino interpretar aquellas claves estéticas, culturales, funcionales e institucionales que han ido

sobreviviendo a los cambios radicales que conformaron la mitad del siglo XX y los inicios del XXI.

Este es el reto que tiene la ESD, su comunidad docente y sus estudiantes (cursando y egresados), educar en diseño y posteriormente diseñar para una compleja red de sectores especializados que van a conllevar la producción de más productos, objetos, imágenes, lugares, entornos, tendencias, que ya desde su ideación y posterior creación, se ponen en valor como patrimonio presente pero también como un legado para el futuro.

5 Bourdieu, P (1997). Capital Cultural, Escuela y Espacio Social. Siglo XXI Editores.
Thompson: en *Creadores de HITS. Cómo triunfan en la era de la distracción*, Ed. Capitan Swing, Madrid, 2018, pp. 61-89.

OS SBV

ORQUESTA
SINFÓNICA
SIMÓN
BOLÍVAR
DE VENEZUELA

1



2



3

1. Marca compuesta.
2. Banderola horizontal.
3. Carteles.
4. Diseño web.

LA OSSBV

IDENTIDAD VISUAL PARA UNA ORQUESTA SINFÓNICA

► **Diseño y patrimonio**

espacio negativo, cinético, Venezuela

► **Trabajo fin de estudios**

► **Diseño gráfico**

► **Tutora:** Lourdes Marco Pascual



María González Martínez de Aragón

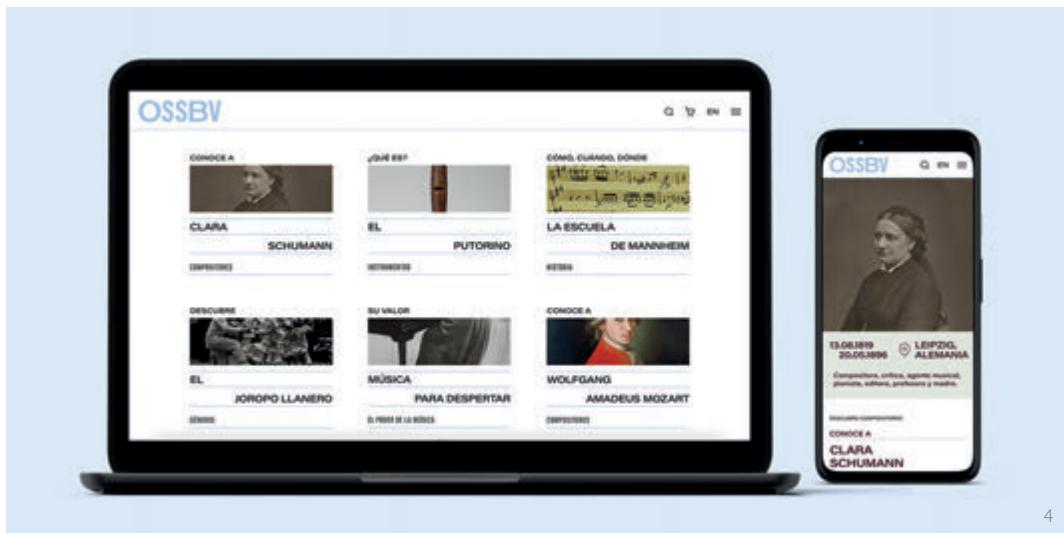
behance.net/mariamarago

La idea de este proyecto surge de mi interés personal por la música clásica y de hacer este género más atractivo para los jóvenes. Su objetivo es ayudar a la Orquesta Sinfónica Simón Bolívar de Venezuela a establecerse como una orquesta profesional mediante el diseño de su identidad de marca.

Utilizando conceptos musicales como la frecuencia, el ritmo, la armonía y la escala desde el punto de vista del diseño gráfico, se genera un sistema visual dinámico y flexible que refleja los valores de la orquesta y es sugerente para un amplio espectro de personas.

Debussy escribió: "La música no está en las notas, sino en el espacio entre ellas". El espacio negativo de la música es el hilo conductor de esta identidad gráfica, en la que las formas y su espacio negativo juegan con el sonido y el silencio. Mediante la repetición de nueve formas, unidas a una paleta de color inspirada en Latinoamérica y al uso de fragmentos de imágenes, se generan multitud de recursos gráficos con posibilidad de evolucionar en el futuro.

Este sistema ha sido aplicado a cartelería, redes sociales, tarjetas de visita, merchandising, un programa de mano y al diseño de su página web, con contenido interactivo y pedagógico, que pretende potenciar la misión de la orquesta: democratizar la música clásica.





1

TESLA MINOS

INSPIRACIÓN EN LA CULTURA CLÁSICA
DE UN PRODUCTO ACTUAL

- **Diseño y patrimonio**
modelo 3D, teselación, molde
- **1º Diseño de producto**
- **Modelos y Prototipos. Ideación y comunicación**
- **Docente:** Altamira Sáez Lacaves



2

Sergio Peña

@SergioCuartones

Al inicio de este proyecto se impartía la Grecia clásica en la asignatura Historia del Arte. Así surge la ideación en torno a esta cultura, inspirándose en la columna jónica. De los bocetos resulta un grafismo icónico muy potente. Se observan ritmos dinámicos formados por las entrecalles del fuste y volutas, evocando un laberinto. Se indaga en la mitología griega sobre el laberinto del minotauro. A partir de esta fase se genera un modelo digital con Rhinoceros que se imprime en 3D. Una vez postprocesado mediante lijado e impresión, se procede a realizar un molde de silicona y

reproducciones en escayola. Tomando como referencia el código cromático de la arquitectura tradicional griega se selecciona el azul para el esmalte final, creando un universo totalmente mediterráneo.

1-2. Modelos 3D y renders simulando distintas combinaciones y acabados.

UN INFIERNO POR DESCUBRIR

EXPOSICIÓN DANTE ALIGHIERI EN LA BIBLIOTECA NACIONAL DE ESPAÑA

► **Diseño de experiencias**

inmersión, Biblioteca Nacional, Dante

► **Máster en diseño interactivo**

► **Proyectos de diseño interactivo II**

► **Docentes:** Luis Conde Arranz y Lourdes Marco Pascual

► **Colaborador:** Biblioteca Nacional de España

Helena García Borrella
Violeta Recio Alcaide
Julia Suárez Calvache
Manuel Albertos Martínez
Silvia Martín Llánez
Cristian Blesnec
Iciar Villamayor Martínez
Lucía López de Guereña
María Rosado García



La Biblioteca Nacional de España nos plantea: Diseñar un proyecto que permita la difusión del contenido de sus exposiciones para todo tipo de usuarios donde el uso de la tecnología sea el hilo conductor.

“Un infierno por descubrir” es una propuesta digital inmersiva que tiene como objetivo que el usuario viva y recorra el mismo camino a los infiernos que realizó Dante hace 700 años. Dicha experiencia estará aderezada por una narrativa que compartirá los

personajes y escenarios del mítico poema, a la par, que proporcionará una experiencia personalizada. Si por el contrario el usuario prefiere un enfoque más directo podrá optar por un recorrido que acentúa más el contenido que la narrativa.

1. Mockup fachada BNE.

UNA VIVIENDA EN EL VISO - PROYECTANDO

PROYECTANDO NUEVOS MODELOS DE HABITAR

► Diseño y patrimonio

vivienda, equipo, usuario

► 4º Diseño de interiores

► Proyectos de estudio de interiorismo

► Docentes: Marian Ramzi Shaker y José María Canalejas Díaz

Itziar Arias Domínguez
Cecilia Damián Fernández
Olatz Fernández
Mario Gili Herreros
Zaira de Lope Rufo
Lidia Magaña López
Cristina Malpartida Castro
Beatriz Tobalina González
Elias Ugarte Orgaz
Cristina Yáñez Muñozs



1



2

Tras la vivencia profunda del espacio doméstico que supuso para todos nosotros el confinamiento, quisimos capitalizar esta experiencia proponiendo el diseño de una vivienda. Elegimos para ello tres ejemplos diferentes de tipologías construidas en la Colonia del Viso. Los alumnos se organizaron en tres grupos y cada uno de ellos intervino en una de las viviendas. El programa de uso fue propuesto también por los propios alumnos pero generando tres nuevos grupos de manera que los usuarios no coincidiesen con los diseñadores. Se creó así para cada alumno un doble rol: como cliente

que propone condicionantes y como proyectista que ofrece ideas. El desarrollo posterior de los proyectos fue individual y cada alumno presentó su propia propuesta detallada.

1. Maqueta de concepto. Beatriz Tobalina González.

2. Sección longitudinal con materiales. Beatriz Tobalina González.

UNA VIVIENDA EN EL VISO - CONSTRUYENDO

CONSTRUYENDO NUEVOS MODELOS DE HABITAR

► **Diseño y patrimonio**

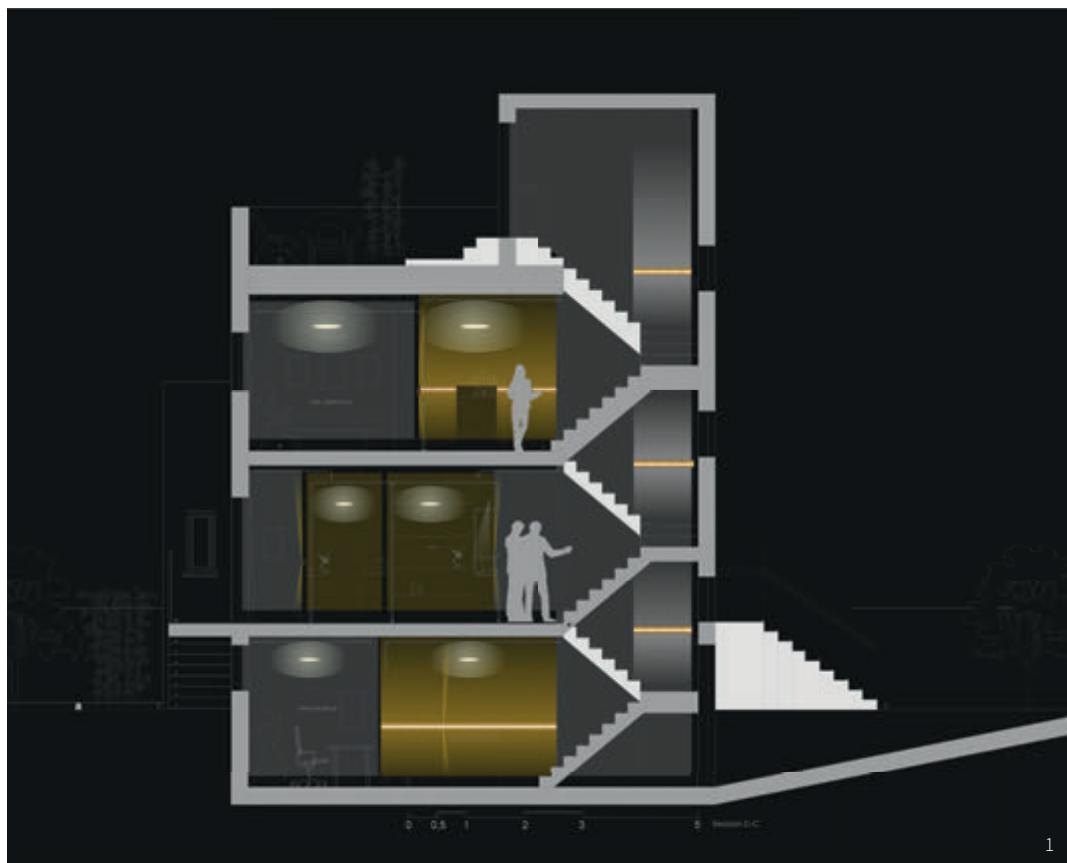
el viso, construcción, instalaciones

► **4º Diseño de interiores**

► **Construcción de estudio de interiorismo**

► **Docentes:** José María Canalejas Díaz y Marian Ramzi Shaker

Itziar Arias Dominguez
Cecilia Damián Fernández
Olatz Fernández
Mario Gili Herreros
Zaira de Lope Rufo
Lidia Magaña Lopez
Cristina Malpartida Castro
Beatriz Tobalina González
Elias Ugarte Orgaz
Cristina Yáñez Muñoz



Cursar conjuntamente las asignaturas de Proyectos y Construcción de Interiorismo ofrece una oportunidad única para abordar la materialización del diseño desde el comienzo del proyecto y no solo en fases ya muy avanzadas. Entendida así, la construcción no se emplea para hacer posibles formas ideadas previamente sino que participa del proceso creativo como una herramienta más.

Así mismo, el entendimiento de las soluciones constructivas y los materiales empleados en la edificación objeto de reforma puede ofrecer hallazgos

a partir de los cuales desarrollar estrategias de intervención. En el caso de las viviendas del Viso, el análisis de los cerramientos fue clave para la adopción de medidas que actualizasen las viviendas a las necesidades de confort actuales.

1. Sección longitudinal. Iluminación. Cristina Yáñez Muñoz.

FESTIVAL LA QUEMA

SISTEMA DE IDENTIDAD VISUAL

- **Diseño de experiencias**
celebración, catarsis, creatividad
- **2º Diseño gráfico**
- Proyectos de diseño gráfico. Desarrollo
- Docente: Miguel Ochando Pérez

Elena Díaz Roncero Fraile

@heli_illustration



1



2

La Quema de Artistas es un festival pequeño que se celebra en la comarca de Matarranya, Teruel, hacia la noche de San Juan. Es un festival de música, poesía, gastronomía y otras artes que busca la revitalización y puesta en valor de la zona como punto fronterizo entre Aragón y la Comunitat Valenciana, así como la participación pública tanto de artistas como de los propios habitantes.

El imaginario en el que se apoya se basa en la interacción e intercambio entre disciplinas artísticas (el arte como un concepto amplio e interconectado, creador de comunidad) y las emociones ligadas a un momento de catarsis y celebración. Además del fuego implícito en el naming, los rostros de poetas españolas del siglo XX reivindican figuras femeninas en el arte, prácticamente olvidadas.

1. Cartelería del festival.

2. Tote bag.



1

MAKI MAKE-UP

PACKAGING DE SOMBRA DE OJOS CON
INSPIRACIÓN ORIENTAL

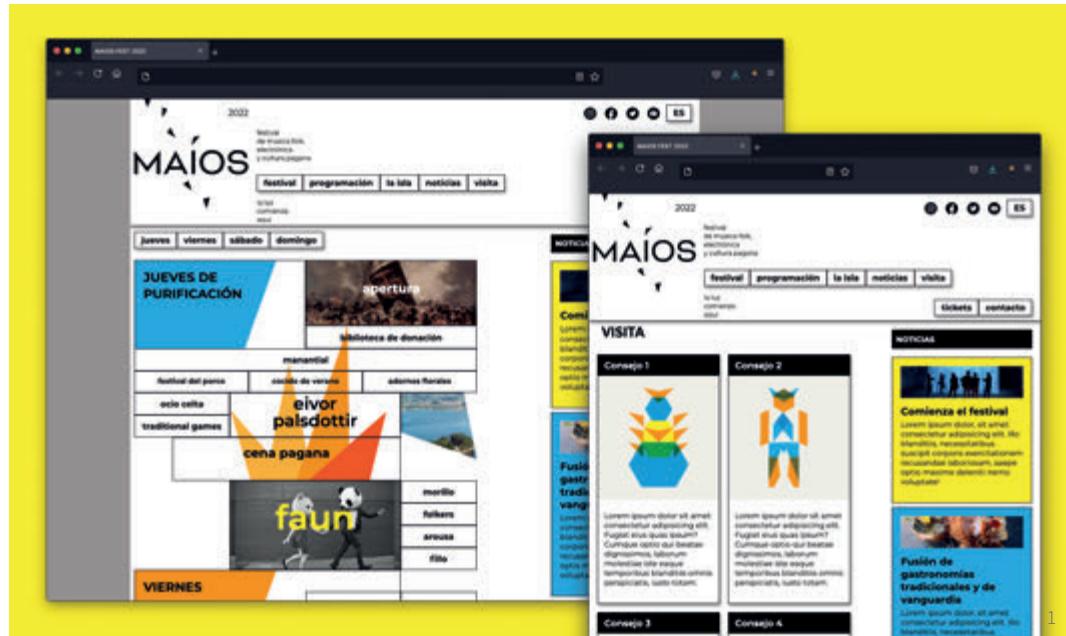
- ▶ **Diseño y patrimonio**
packaging, oriental, makeup
- ▶ **1º Formación básica**
- ▶ **Fundamentos del diseño. Ideación**
- ▶ **Docente:** Alejandro Montaner Dobón

Sara Hernández Bennaji
shernandez4080@esdmadrid.es

El trabajo está inspirado en *El elogio de la sombra* de Junichiro Tanizaki. La obra habla del rol de la sombra y la cultura oriental: la marca de uso en objetos, cómo las cosas se aprecian en la oscuridad o el contraste entre Oriente y Occidente. Con las ideas del libro se debía crear un *packaging* que tuviera una retórica detrás.

Mi propuesta consiste en un *packaging* de sombras de ojos inspiradas en el sushi y su paleta temática. Esa sería la retórica del trabajo. Luego, algunos elementos elegidos son típicos orientales, como la cerámica o los dorados. El metal gastado del exterior representa el encanto de las cosas usadas. Todo gira en torno a la tradición japonesa y el *sushi*, pero con un aspecto actual. En el proceso se realizaron bocetos, pruebas de color y de contenido gráfico.

1. Escena ambiental de la propuesta final del *packaging*.



1



2

MAIOS

WEB FESTIVAL DE MÚSICA

- **Diseño y patrimonio**
festival, música, web, usabilidad
- **2º Diseño gráfico**
- **Gráfica Interactiva. Usabilidad**
- **Docentes:** Lourdes Marco Pascual, Belén González Riaza

Lorenzo Gómez Martín
thegonotebook.tumblr.com



Diseño web para Maios, festival de música folk, electrónica y cultura pagana. Este trabajo se realizó en colaboración con la asignatura de proyectos, donde se ideó y materializó la identidad visual. La web incluye versiones de móvil, tableta y desktop implementadas a partir de un desarrollo previo realizado en un programa de prototipado digital.

1. Página principal (*desktop*) y sección de la web (*tableta*).
2. Programación del festival (*móvil*).

CON D DE DISEÑO

PROYECTO COMUNICATIVO INTERACTIVO.
FUTURO MUSEO NACIONAL DEL DISEÑO

► Diseño y patrimonio

museo, diseño, colaborativo

► Máster en diseño interactivo

► Proyectos de diseño interactivo II

► Docentes: Luis Conde Arranz, Lourdes Marco Pascual

► Colaborador: Museo Nacional de Artes Decorativas

Carlota Rosa Escribano

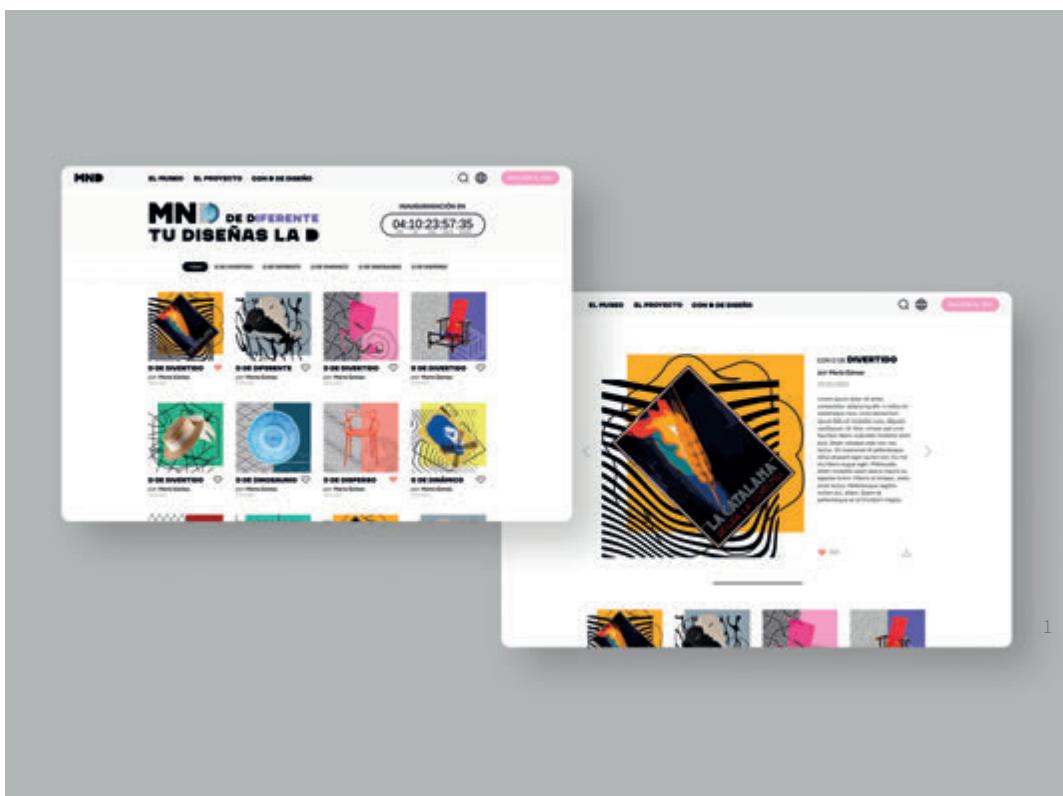
Gonzalo Ruiz Serantes

Alicia Salas Pino

Irene Sánchez Negro

David Tablado Aguilera

Irene Liébana Rodríguez



El Museo Nacional de Artes Decorativas se encuentra en un proceso de remodelación y reestructuración completa, en su camino por convertirse en el Museo Nacional del Diseño.

Es un proyecto desarrollado con el objetivo de dar a conocer al público el nuevo museo. Con D de Diseño es un proyecto comunicativo interactivo que hace a los usuarios participes en la creación de una marca dinámica de forma colaborativa.

Un test de personalidad artística sirve de base al sistema de diseño, y a partir de ahí se generan diferentes combinaciones de ilustraciones que dan lugar a un amplio abanico de posibilidades. La gráfica generada se empleará para diferentes aplicaciones de marca una vez abierto el nuevo Museo Nacional del Diseño.

1. Perspectiva interior de la zona de Andrés.

2. Planta baja. Actividades comunes y profesionales.

EL AHOGADO MÁS HERMOSO DEL MUNDO

GABRIEL GARCÍA MÁRQUEZ

Elena Díaz Roncero Fraile

@heli_illustration

► Diseño de experiencias

estampa, tradicional, experimentación

► 2º Diseño gráfico

► Fundamentos de estampación e impresión

► Docente: Marta Calleja de Castro



Relato gráfico estampado con métodos tradicionales.

Se trata de la reinterpretación de dos fragmentos del relato “El ahogado más hermoso del mundo”, de Gabriel García Márquez, cuenta la historia de un hombre ahogado que llega a un pueblecito costero y las especulaciones sobre su procedencia.

Las dos estampas finales están realizadas con transferencias de tinta, monotipos y estampas de piezas de goma eva, presentadas con camisas de protección que interactúan y forman parte de las propias imágenes. Encuadrado con cosido japonés y tapa dura. Cubierta estampada con sello de goma xilográfica. Firmado con un exlibris hecho en flexografía y estampado con la técnica del gofrado.

1. Matrices de goma xilográfica y goma eva.

2. Matrices de goma eva y transferencia de imágenes.



EL MUNDO DE AYER - STEFAN ZWEIG

BOOKTRAILER

- ▶ **Diseño y patrimonio**
booktrailer, animación, 2D
- ▶ 3º Diseño gráfico
- ▶ Diseño Audiovisual. Proyectos
- ▶ Docente: Santiago Liébana García

Alina Pedro Cobuscean
alinakobus.wixsite.com/alinakobus

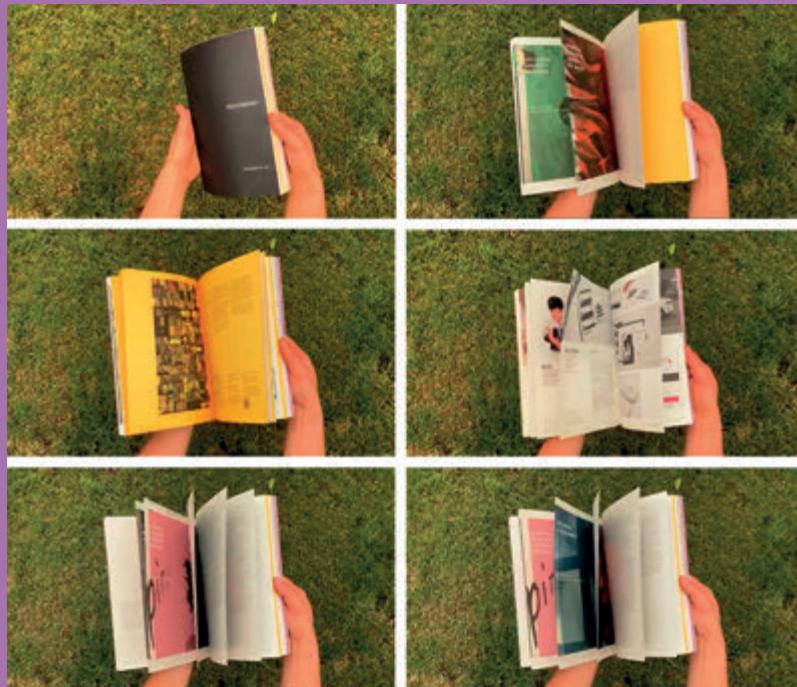


1. Escena en la que Zweig nombra a los caballos del apocalipsis.

En este ejercicio de retórica se nos planteó realizar un *booktrailer* con técnica libre, que generase intriga e interés por el libro promocionado. En mi caso seleccioné *El mundo de ayer* de Stefan Zweig, autobiografía que escribió desde el exilio, en la cual relata desde los recuerdos los grandes hechos históricos acontecidos en la primera mitad del siglo XX. Esta obra cuenta con un prólogo emocionante que ha servido de base para todo el desarrollo creativo del proyecto.

MEMO

memoria de actividades curso 20 — 21



PÓSTER#0001

ACTO DE
PRESENTACIÓN/
CONFERENCIA
DE FERNANDO
CASTRO FLÓREZ

Comenzamos el curso con la presentación de PÓSTER#0001, primer anuario de ESD Madrid, con la conferencia "La cosa está pero que muy negra. Disfluencia teórica para diseñar algo diferente", de Fernando Castro Flórez.

21 de septiembre 2020
auditorio ESD
/online

ANTROPOLOGÍA APLICADA

TALLERES SOBRE
LA ANTROPOLOGÍA
APLICADA
A LA INVESTIGACIÓN
EN DISEÑO DE
INTERACCIÓN

Los alumnos del Máster de Diseño Interactivo, desde el inicio de curso, se enfrentan a metodologías para diseñar procesos, servicios o productos interactivos. Este tipo de métodos están especialmente indicados para abordar procesos complejos de diseño y sitúan al usuario en el centro del diseño.

Con el taller de antropología aplicada al diseño de interacción se habilita un espacio para que los alumnos/as tomen contacto con la antropología y aprendan la aplicación de las técnicas antropológicas de una manera rigurosa. Las antropólogas Vega de Hoyos y Beatriz Martins, guían a los alumnos para que adquieran "la mirada antropológica", mediante diferentes técnicas clásicas, y otras más actuales de la etnografía digital, como el análisis de redes sociales.

Luis Conde / Lourdes Marco

13 de octubre de 2020, 9 y 16 de febrero de 2021
ESD Madrid, Biblioteca Nacional, Museo Nacional de Artes decorativas



XI PREMIOS NACIONALES DE DISEÑO Y SOSTENIBILIDAD DE ENVASE Y EMBALAJE

PARTICIPACIÓN DE LA ESD

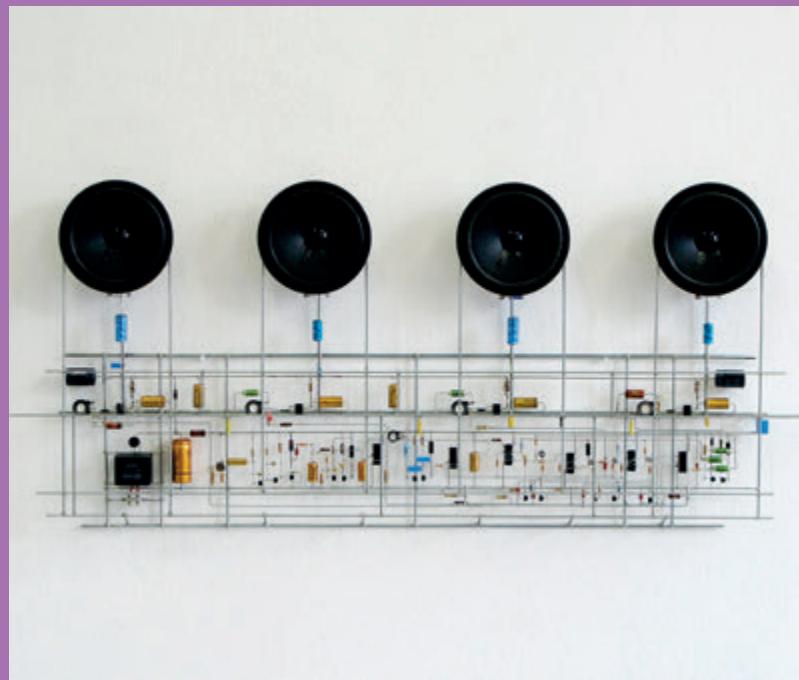
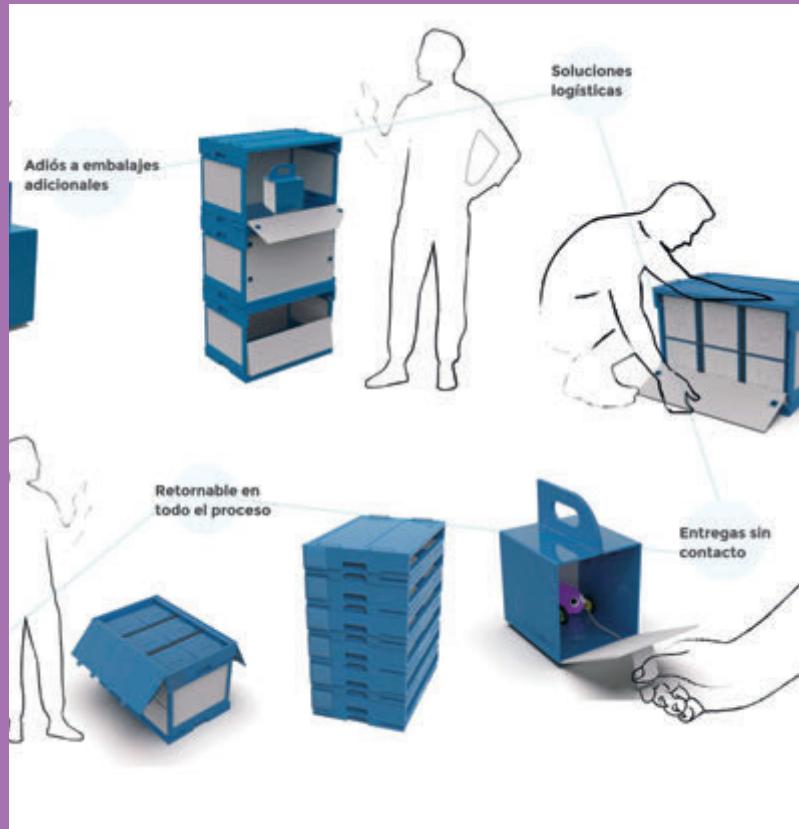
El Cluster de Innovación de Envase y Embalaje convocó la undécima edición de los Premios Nacionales de Diseño y Sostenibilidad de Envase y Embalaje. En esta edición, cinco empresas de primer nivel han lanzado diferentes retos reales de envase y embalaje, a los que los estudiantes deben responder con creatividad e ingenio Natra, Apisol, Logifruit, Eurobox e Industrias Alegre. Nuestra escuela participa en estos premios desde la asignatura de Proyectos de Diseño de Envases y Embalajes que impartimos Pilar Acón, Estrella Juárez y Miguel Ochando. Ignacio Fernández Delgado, concertó con algunas de las empresas retadoras (Eurobox e Industrias Alegre) visitas guiadas por las instalaciones y una tutoría presencial con los alumnos. Los Premios, pese al Coronavirus, han alcanzado una cifra récord de participantes, con más de 600 estudiantes de 26 de universidades y escuelas de formación de toda España inscritos. Entre todos ellos, han sido seleccionados como finalistas un total de 15 proyectos donde, además de ESD Madrid, figuran la Universidad de Zaragoza, EINA Centro Universitario de Diseño y Arte de Barcelona, EASD Alcoi, Mondragon Unibertsitatea y la Universidad Alfonso X el Sabio. Estos premios suponen un punto de encuentro anual entre el mundo empresarial y el universitario.

Dos de los finalistas de ESD Madrid han sido seleccionados por Eurobox, líder en fabricación de envases metálicos para el sector premium. La firma buscaba que los estudiantes ofrecieran una solución para crear un podio (una base para frascos o botellas de cristal) que estuviera compuesto por materiales reciclables y que sirva para atraer al consumidor en el punto de venta en segmentos muy exclusivos. Los trabajos que se disputarán el premio son 'Layer_Bx' y 'Plural' de ESD Madrid, y 'Muna' de la Universidad de Zaragoza.

Otro de los proyectos de ESD Madrid aspira a ganar el premio de Industrias Alegre, que ha planteado el reto de crear un Packaging versátil, que pueda ser compartimentado, de fácil plegado/*stockage* para su retorno o apilado, para dar servicio al ámbito del *e-commerce* y a las cada vez más complejas cadenas de suministro de la industria. En este caso los finalistas son 'Bettabox' de ESD Madrid, 'Tau Box' y 'Eco-Hybrid Box' de la Universidad de Zaragoza.

El cuarto de los finalistas de ESD Madrid está en el premio de Logifruit, que ha planteado un reto de envase secundario que sea isotermo para su uso en la última milla de productos alimentarios, un área en crecimiento que está siendo potenciada durante la crisis sanitaria. La firma ha seleccionado los trabajos 'Airtop' de ESD Madrid, 'Green Box JL' de la Universidad Alfonso X el Sabio, y 'Bambox' de la Universidad de Zaragoza, como finalistas.

Mientras Apisol, apicultores desde 1912, ha planteado el desarrollo de un nuevo envase o sistema dosificador para la miel, que responda a las tendencias de sostenibilidad de materiales actual. Busca revolucionar el sector, inventor de la famosa "jarrita dosificadora", con un nuevo diseño. Los finalistas aquí son los proyectos 'Honey Extruder' e 'Izadi' de Mondragon Unibertsitatea, y el trabajo 'Apipack' de la EASD de Alcoi. Por su parte, Natra ha retado a los alumnos a buscar una solución de envase innovadora y sostenible para una nueva marca de bombones cuyo objetivo es el mercado japonés, que sea atractiva para el consumidor y cuente con una "*unboxing experience*" positiva. La firma ha elegido dos propuestas de Mondragon Unibertsitatea y una de EINA Centro Universitario de Diseño y Arte de Barcelona.



Peter Vogel, PERPETUUM, 2015

PREMIOS MUNDIALES DE ENVASE

SELECCIONADAS TRES ALUMNAS DE LA ESD

Eva Milán, Marina del Pino y Salomé Quesada obtienen dos premios Liderpack tras ser finalistas de los Premios Nacionales de Envase y Embalaje, que le dan acceso a los WorldStar Student Awards.

Tres alumnas de la Escuela Superior de Diseño de Madrid han resultado ganadoras de los Premios Liderpack. Se trata de dos propuestas que fueron finalistas en los XI Premios Nacionales de Diseño y Sostenibilidad de Envase y Embalaje convocados por el Clúster de Innovación en Envase y Embalaje. Además, estos dos proyectos representarán a España en los **WorldStar Student Awards**, el concurso de *packaging* para estudiantes más importante del mundo.

Ambos proyectos aportan trabajos creativos, innovadores y sostenibles al sector del *packaging* en el *e-commerce* como para envases de cosmética y bebidas premium. Por un lado, la propuesta de **Eva Milán Rois Layer_bx** responde al reto marcado por la empresa EUROBOX y busca crear un pódium atractivo e innovador con material totalmente reciclable. Está compuesto de cuatro piezas que lo dotan de protección y exclusividad: la base, donde se coloca el producto; la tapa y dos láminas de metal que rodean y personalizan el artículo. Estas láminas, con efecto espejo, pretenden destacar los atributos de la marca, así como destacar el propio producto sobre el resto en el punto de venta. La otra propuesta galardonada de la ESD Madrid es **Bettabox**, una familia de embalajes retornable diseñados para el reto de Industrias Alegre y creada por **Marina del Pino Arroyo y Salomé Quesada**. Este satisface el objetivo, propuesto por la compañía, de diseñar distintas soluciones de packaging reutilizables o retornables que se adapten a las necesidades debido a la proliferación del *e-commerce* y de las, cada vez más complejas, cadenas de suministros de la industria.

Para ello han diseñado dos tipos de embalajes. Por una parte, Bettabox, destinado al usuario final, una caja desplegable y fácil de montar; por otra Bettabox plus, para la industria, de mayor tamaño, que permite servir de estantería y en la que se pueden almacenar hasta doce Bettabox.

noviembre / diciembre de 2020

TALLER DE ARTE SONORO

PARTICIPACIÓN DE LA ESD EN EL 3º ENCUENTRO EDCD2020

La ESD participó en el III Encuentro de Diseño y Cultura Digital del 2020 que tuvo como tema las intersecciones entre el diseño y el sonido. Este EDCD buscó acercar de una forma práctica tres formas de exploración básicas de esta para ponerlas en relación con el diseño:

- La exploración de lo sonoro en relación con la escultura y la corporeidad, mediante un taller de construcción de esculturas sonoras.
- La composición musical a través de la exploración de diversos materiales: plástico, madera, metal, vidrio, tela, etc... son usados de forma magistral cuando se trabaja una escucha atenta y abierta gracias a la presentación de un trabajo de improvisación libre.
- El diseño de un recorrido sonoro explorando las capacidades acústicas del espacio mediante una propuesta práctica de taller de macro partitura.

Esta edición estuvo comisariada por Jesús Jara, Director de la Escuela Municipal de Música y Danza Mº Dolores Pradera.

6, 12, 13 y 14 de noviembre 2020
Medialab Prado / *online*



CURIOSIDAD RADICAL

PONENCIA DE FERNANDO MUÑOZ

El arquitecto Fernando Muñoz, del equipo Smartgreendesign, impartió una ponencia dentro la asignatura optativa de Diseño de Interiores "Estudio". Se trata de un equipo muy relevante que ha sido premiado recientemente por su montaje de la exposición "Game On" por la revista *Dezeen*.

Expusieron el proceso de toma de decisiones en la última exposición que ha montado en la Fundación telefónica: "Curiosidad radical. En la órbita de Buckminster Fuller".

19 de noviembre de 2020
auditorio ESD

PROYECTANDO CON LUZ

CONFERENCIA DE LUCÍA MORENO ABENOJAR

Lucía Moreno Abenojar, titulada por la ESD y especializada en iluminación impartió una conferencia en la que profundizó sobre la importancia de los aspectos cualitativos frente a los cuantitativos en la iluminación de espacios interiores y del proceso que va desde el concepto lumínico hasta su concreción en el desarrollo técnico del proyecto de iluminación.

Tras finalizar sus estudios de Diseño de Interiores, cursó el máster de iluminación arquitectónica en la Universidad Politécnica de Madrid resultando ganadora en la categoría Best Unrealised Lighting Concept en los Darc Awards 2015 con su TFM *Museo Marítimo de Dinamarca*.

1 diciembre 2020
online

11TH NETWORK FLIC AWARD

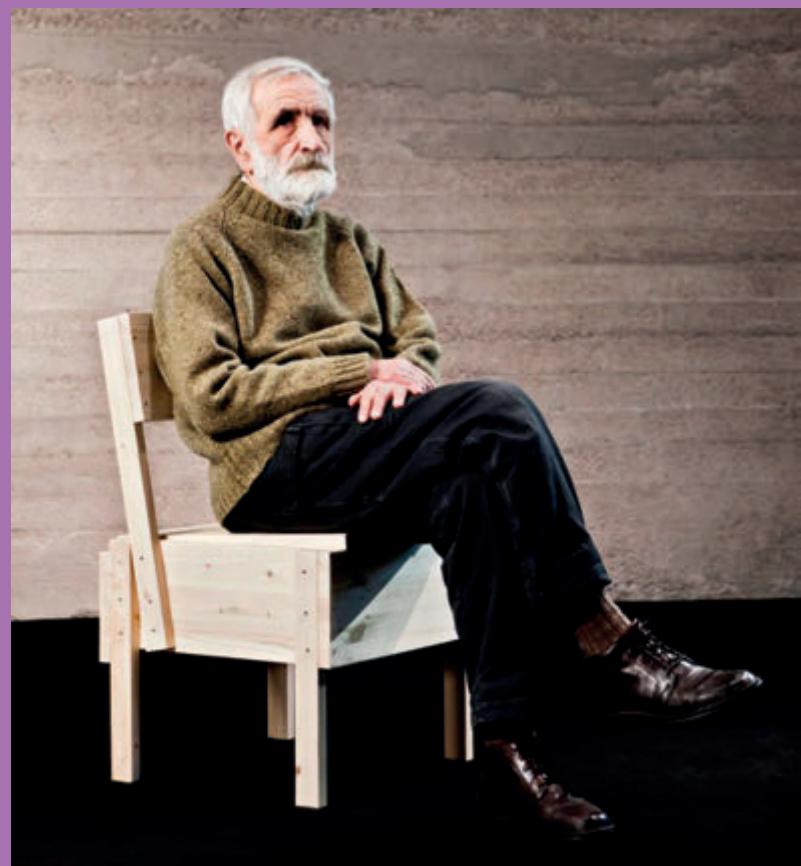
3 ESTUDIANTES ESD SELECCIONADOS

El pasado diciembre, el jurado del European Network FLIC para escuelas de ilustración y diseño seleccionó 23 obras de entre 410 alumnos inscritos de las 11 escuelas participantes. Entre ellas, las piezas de Rodolfo Chávez Vértiz, Marta Alcázar de V. Ayape y Cristina de la Torre, los tres estudiantes de ESD Madrid.

Los objetivos del Network Flic Award son detectar a jóvenes ilustradores con talento, para difundir su obra en espacios promovidos por el FLIC Festival a nivel nacional e internacional y fomentar la relación entre literatura e ilustración.

El tema para esta edición era FICTIONES, y era una invitación a ilustrar un fragmento de una obra de la literatura universal sobre un soporte tridimensional construido a partir de papel plegado, obra de Darío Zeruto. El papel ha tenido y sigue teniendo un protagonismo fundamental en la literatura, ya sea para fijar textos o para estampar ilustraciones. La literatura es, entre otras cosas, ficción, y sumergirse en ella proporciona sensaciones que dejan huella, tal y como lo hacen en el papel las hendiduras, las formas, la longitud o profundidad del pliegue.

Flic, Barcelona
diciembre 2020



GESTIÓN Y COMUNICACIÓN DE LA MODA POST COVID

**CONFERENCIA
DE JESÚS M^a
MONTES-FERNÁNDEZ**

Conferencia en torno a la gestión y comunicación de la moda en la época post covid. A continuación, se celebró una mesa redonda. Participan: Jesús María Montes, Isabel Navarro, Ion Fiz, Juan Carlos Pajares, y Angelina Gallego Villegas (Conductora).

26 de febrero de 2021
auditorio ESD / *online*

ENZO MARI: DISEÑO PARA TODOS

**CHARLA/COLOQUIO
POR ANA MORENO**

"La ética debe ser el objetivo esencial de cada proyecto"

El 19 de octubre de 2020, el diseñador Enzo Mari murió a los 88 años víctima del coronavirus. Fue uno de los diseñadores más innovadores de la segunda mitad del siglo XX. Su pensamiento político influyó en la manera de entender el diseño. Defendió la democratización del diseño a través de la reproducción en masa, los muebles multifuncionales y el «hágalo usted mismo». En 1974 publicó el libro *Proposta per un'Autoprogettazione*, que contenía instrucciones para que cualquiera pudiera construir sus propios muebles usando tablas y clavos y animando a todos a que modificaran lo que quisieran. Era pura producción de conocimiento a través de los procesos, que quería llevar a cabo para mejorar la comprensión del diseño por parte de todos y la capacidad de evaluación crítica de objetos producidos industrialmente.

Santamaría, M. (2020, 22 de octubre). Adiós a Enzo Mari, "el único santo memorable del diseño". El País. Icon-Design.

10 de marzo de 2021
auditorio ESD / *online*



Webinar 17 de marzo_ 18 a 20.30h

REC: Retail en Época de Covid

Nuevos patrones de tecnología, sostenibilidad y hogar.

PONENCIAS A CARGO DE:



MARINA BLANCO
CEO Retail Brain SL.



JAVIER GOYENECHE
Presidente y fundador
ECOALF SL



ISABEL MARGALEJO
Redactora Jefe en:
AD España



ANTONIO RODRÍGUEZ
Director Retail Pronovias



RETAIL EN ÉPOCA DE COVID

**WEBINAR
ORGANIZADO
POR MÁSTER EN
DISEÑO DE ESPACIOS
COMERCIALES**

Ponencias sobre nuevos patrones de tecnología, sostenibilidad y hogar a cargo de:

Marina Blanco, CEO Retail Brain S.L., Javier Goyeneche, Presidente y fundador ECOALF S.L.
Isabel Margalejo, Redactora Jefe en AD España, Antonio Rodríguez, Director Retail Pronovias

Coordinador del Máster: Adam Bresnick Hecht - Doctor Arquitecto

17 de marzo 2021

online

GESTIÓN DE PROYECTOS PARA INDITEX EN REINO UNIDO

**CONFERENCIA
DE PABLO ALARCÓ**

En el marco de la asignatura Gestión de Proyectos del Máster en Espacios Comerciales MEC de la ESD, tendrá lugar la conferencia "Gestión de proyectos para Inditex en Reino Unido", a cargo del arquitecto y project manager Pablo Alarcó. Como arquitecto especialista en gestión de proyectos, ha estado a cargo de la ejecución de proyectos con control de obra para los espacios de retail que la marca INDITEX ha llevado a cabo dentro de su política de implantación en Reino Unido, algunos muy relevantes como la tienda de ZARA ubicada en el imponente centro comercial de la capital Westfield White City. Hablará sobre los procesos que intervienen en estos proyectos y su enorme complejidad a partir de un largo recorrido de experiencia personal.

2 de marzo de 2021

auditorio ESD / *online*

MEC
Máster de Diseño de Espacios Comerciales

e/s/d/
madrid

Conferencia
LA GESTIÓN DEL PROYECTO
martes 23.03.2021 aula 09 18:30 h

por Jorge Álvarez + Jorge Sotelo
(Álvarez Sotelo Arquitectos)



GESTIÓN DE PROYECTOS CASOS DE ESTUDIO 2



Workshop Interactive & Retail

Taller de diseño de servicios:
la digitalización del retail

e/s/d/
madrid

19-23 de abril. Taller de posgrado.
Escuela Superior de Diseño de Madrid

LA GESTIÓN DEL PROYECTO

CONFERENCIA
DE ÁLVAREZ-SOTELO
ARQUITECTOS

En el marco del Máster en Diseño de Espacios Comerciales de la ESD, tuvo lugar la conferencia "La gestión del proyecto", a cargo de Jorge Álvarez y Jorge Sotelo del estudio Álvarez | Sotelo arquitectos.

Su búsqueda de la excelencia en el diseño de los espacios parte de un eficiente manejo de la funcionalidad, de la articulación planteada entre espacio y mobiliario integrado, así como de la atención, puesta desde el principio, en la repercusión que la intervención tendrá en los usuarios. Por ello, como ellos mismos enuncian, es importante el mecanismo de transmisión de ideas, conceptos y planteamientos, así como una buena gestión de todas las figuras y procesos intervenientes en el proyecto, poniendo en marcha una metodología de gestión estricta y personalizada para cada proyecto, como nos irán contando en el caso de estudio elegido para esta conferencia.

23 de marzo 2021
Aula 09 ESD / *online*

LA DIGITALI- ZACIÓN DEL RETAIL

TALLER DE DISEÑO
DE SERVICIOS

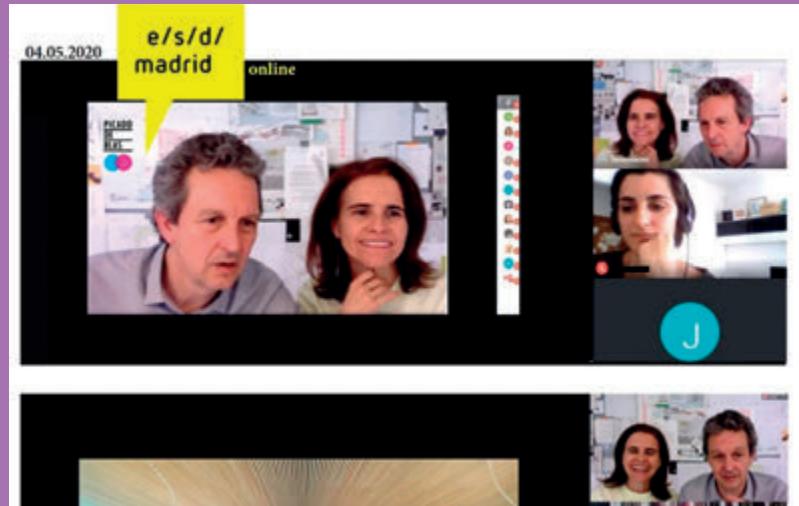
Gracias a la colaboración entre los dos másteres oficiales que ofrece la ESD (Máster en Diseño interactivo y Diseño de espacios comerciales), tuvo lugar este taller, coordinado por Xénia Viladás y Marta Ruiz de León, centrado en el diseño de servicios.

Partiendo de la tradición del diseño industrial y ante la progresiva terciarización de la economía, el diseño abarca hoy nuevos territorios para dar respuesta a los retos del mercado. El diseño de servicios es la nueva disciplina que permite configurar de manera eficaz una oferta compuesta por elementos tangibles e intangibles, gracias a la utilización combinada de metodologías y conocimientos procedentes del diseño y de las ciencias sociales. En el marco del desarrollo de un proyecto real y con la ayuda de las píldoras teóricas necesarias, los estudiantes de ambos másteres podrán practicar la aplicación de las herramientas y modelos más innovadores del diseño de servicios que se están utilizando hoy día en múltiples ámbitos.

Contamos con la colaboración de dos empresas: Designit y BBVA, junto a dos estudios de diseño y arquitectura: Open Studio y Smart Green Design que, durante dos jornadas, nos contarán su experiencia y ayudarán a los alumnos a desarrollar sus propuestas de diseño de servicios.

Ponentes: Verónica Bello: Arquitecta y Directora Estratégica en Designit, Anxo López: Ingeniero Industrial y Director de Diseño en BBVA, Gelo Álvarez: Diseñador y Socio fundador de Open Studio, Fernando Muñoz: Arquitecto y Socio fundador de Smart Green Design.

19 al 23 de abril de 2021
Auditorio ESD / *online*



GESTIÓN Y COMUNICACIÓN DE LA MODA POST COVID

**CONFERENCIA
DE JESÚS M^a
MONTES-FERNÁNDEZ**

Conferencia en torno a la gestión y comunicación de la moda en la época post covid. A continuación, se celebró una mesa redonda. Participan: Jesús María Montes, Isabel Navarro, Ion Fiz, Juan Carlos Pajares, y Angelina Gallego Villegas (Conductora).

**26 de febrero de 2021
auditorio ESD / *online***

TRANSOPACITY

**EXPOSICIÓN
RESULTADOS
DEL PROYECTO DE
PERSONALIZACIÓN**

En la asignatura optativa de Proyectos experimentales de gráfica aplicada a los objetos y con el apoyo de IKEA, se desarrollan proyectos de diseño de sistemas de personalización para una estudiada selección de productos de esta empresa. Estos sistemas permiten una vinculación emocional más estrecha con los productos y como consecuencia, un aumento de su vida útil y una mayor satisfacción en la experiencia de uso.

El proyecto TRANSOPACITY que se desarrolló en el curso 2019-2020 y consistió en el diseño de este tipo de sistemas para la silla STEIN de IKEA. Su peculiar aspecto y características han permitido el desarrollo de una gran variedad de ideas que se pueden consultar en la web del proyecto. Desde el día 6 y hasta el 14 de mayo de 2021 se expusieron en el hall de la escuela, cinco propuestas destacadas de este proyecto. Cada una de ellas se explicaba con un breve texto.

**6 de abril del 2021
vestíbulo ESD**

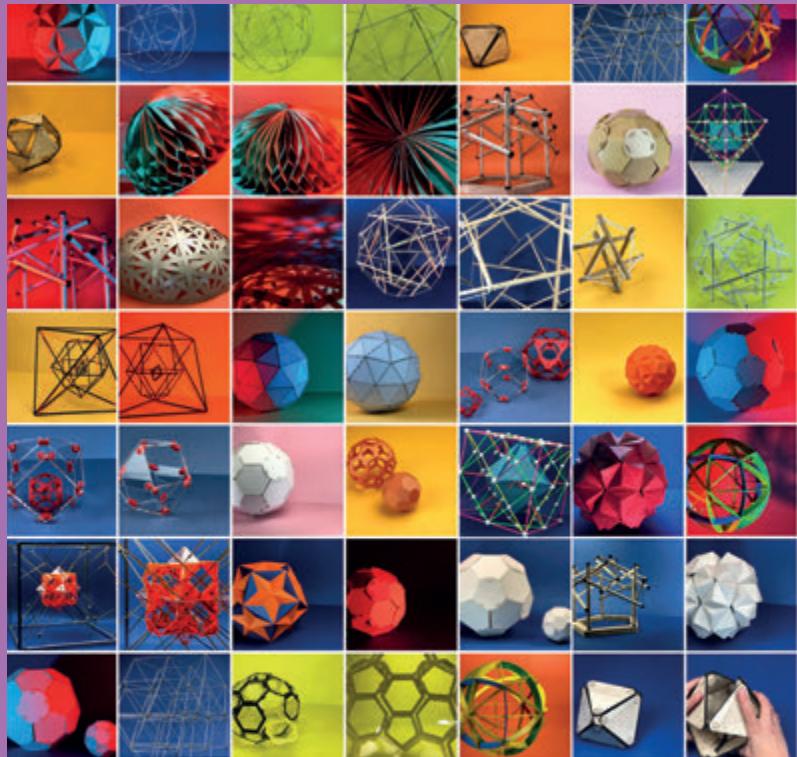
EXPERIMENTANDO CON MOLDES

**TALLERES
#EDCD21_02**

En el mes de marzo en el I Encuentro de Diseño y Cultura Digital de 2021, tuvimos la oportunidad de realizar una termoconformadora de manera colectiva durante un taller de fabricación, el resultado fue muy interesante. en este segundo encuentro del 2021 pudimos experimentar y jugar con esta técnica y con la máquina que construimos.

El proceso de diseño y los elementos para su fabricación lo hemos compartido en Instructables (<https://www.instructables.com/Creaci%C3%B3n-De-Una-Termoformadora-Con-Marcos-Fijos-Y-/>) para que cualquier persona interesada en ello pueda fabricarse una propia e iniciarse en la técnica del termoformado.

**13 y 14 de mayo 2021
Medialab Prado**



Buckminster Fuller color

Análisis de modelos estructurales de la asignatura **Estructuras y Sistemas**
2º curso del grado de Diseño de Producto, curso 2020-2021.

Exponen: Gabriela Álvarez, Jaime Bahón, Elisa Bartolomé, Andrés Casanova, Jibir Chardi, Carmen Diéguez, Julia García, Lide Garin, Lia González, Mº del Mar Guerra, Marta Izquierdo, Patricia Jiménez, Ahián Jiménez, Brenda Johnson, Laura Labrador, Sofía Llorente, Álvaro López-Amo, Jesús Martín-Alamedá, Diana Martínez, Carmen de Mingo, Alicia Ortega, Luis Palacios, Ramón Pascual, Maricelio Pizarro, Iván Quintana, Daniel Romero, Miguel Ruipérez, Ruth Ruiz, Julia Salmerón, Silvia Santamaría, Maltane Simón, Julia Vega y Andrea Zambrano



BUCKMINSTER FULL(ER) COLOR

EXPOSICIÓN
DE 17 MODELOS

Buckminster Fuller (1895-1983) fue un conocido diseñador, inventor y filósofo estadounidense. Entre sus numerosas aportaciones a la ingeniería, la arquitectura o el diseño destacan sus investigaciones de cúpulas geodésicas y estructuras de tensegridad. Autor de una treintena de libros, adelantó multitud de conceptos que, cuatro décadas después de su muerte, forman parte del acervo de diseñadores de todo el mundo. Entre los más destacados está el de efemeralización, concepto que incide en la tendencia de la tecnología a hacer más con menos o hacer lo máximo con lo mínimo, y sin el cual sería difícil explicar la revolución tecnológica –y tectónica– en la que, en mayor o menor medida, nos hayamos inmersos desde finales de la década de los sesenta.

Partiendo de este concepto y repensando otros como la eficiencia material y energética, nos hemos preguntado sobre qué nos puede enseñar Fuller en una asignatura de estructuras. A priori, la especificidad de la materia, impartida a futuros diseñadores de producto, haría pensar que algunos de los principios más típicamente fullerianos encajarían mejor con objetos de una escala mayor. Sin embargo, el hallazgo casual de la imagen que acompaña este texto –donde vemos a un Fuller profesor, con pizarra y rodeado de maquetas– cambió nuestro punto de vista. Los modelos estructurales de la fotografía, donde cualquier material se convierte en estructura (papel, cartón, madera, plásticos, varillas de acero...), amplían los límites de las estructuras tradicionales y ponen el énfasis en nuevos órdenes geométricos y materiales más eficaces.

Aprovechando la coincidencia del curso de Estructuras y Sistemas con la exposición "Curiosidad radical. En la órbita de Buckminster Fuller", en la Fundación Telefónica, convertimos la práctica de análisis de proyectos de estructura en una exploración de los modelos exhibidos en la exposición. De esta manera, cada grupo comenzó con el estudio geométrico del caso asignado, continuó con el análisis de los materiales y proponiendo procesos de fabricación para cada una de las partes (haciendo uso de herramientas de fabricación digital siempre que fuera posible), terminando con la ejecución de las uniones y el montaje del modelo. El resultado ha sido la construcción de 17 modelos, inspirados en geometrías geodésicas y de tensegridad, pensadas con las manos y que han ayudado a los estudiantes a fijar conceptos estructurales básicos como la resistencia, la rigidez y la estabilidad. Por último, a partir de esta experiencia, se espera ampliar la idea de estructura a través de un conocimiento científico más comprensivo, lúdico y anticipatorio.

Antonio Cobo. Profesor de la asignatura Estructuras y Sistemas del grado de Diseño de Producto.

18 a 28 de mayo 2021
vestíbulo ESD

PROTECCIÓN DE LA CREA- TIVIDAD Y LA INNOVACIÓN

MASTER CLASS

"Protección de la creatividad y la innovación: La propiedad intelectual e industrial". Impartida por Iván L. Sempere y Mª Cristina Martínez-Tercero de PADIMA, firma de referencia internacional con más de 20 años de experiencia en la gestión estratégica, protección y defensa de la creatividad e innovación en todo el mundo.

11 de mayo de 2021
ESD

Neurodesign

Conferencia sobre neurociencia y diseño



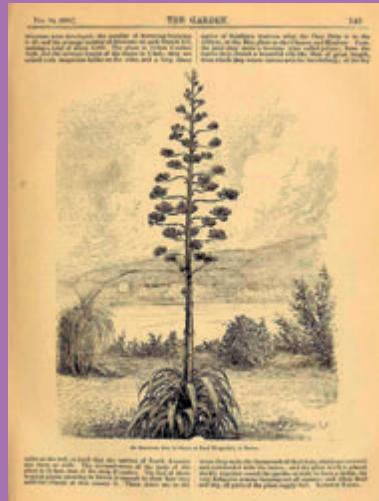
José Sánchez

Profesor de Neurociencia
cognitiva y Neuroimagen

20 de Mayo · 17.30h

Máster Diseño Interactivo

e/s/d/
madrid



NEURODESIGN. NEUROCIENCIA Y DISEÑO

CONFERENCIA
DE JOSÉ SÁNCHEZ

Si es cierto que vivimos en un mundo caracterizado y definido como "VUCA" (Volatilidad, Incertidumbre, Complejidad y Ambigüedad), es imprescindible estudiar la percepción y el comportamiento de los sistemas humanos, y en concreto desde el diseño, evaluar las relaciones posibles del sistema relacional entre artefactos y humanos para hacer propuestas deseables, fiables y factibles.

El neurodiseño aplica los hallazgos de la investigación de la psicología y las neurociencias aplicadas, para comprender cómo pensamos el diseño y sus estrategias, las interfaces y la experiencia de usuario, la empatía para acercarnos sinceramente al usuario y comprender sus necesidades y decisiones, la inteligencia artificial en el cruce de la ética-mente-tecnología en esta época denominada por Y. Harari como "esta época de hackear". Dice Sebastian Seung en torno a la identidad y el conectoma: "eres la actividad de tus neuronas ... / ... configuraremos nuestros propios conectomas a través de los actos que realizamos e incluso al pensar lo que pensamos ... / ... la actividad neuronal codifica nuestros pensamientos, sentimientos y percepciones".

José Sánchez es Director del Instituto Neurociencia y Comportamiento. Investigador en Neurociencia cognitiva (emociones sociales) en el Centro de Evolución y Comportamiento Humano (CECH) del Instituto Carlos III. Profesor en el máster de Neuromarketing y comportamiento del consumidor (UCM) Director y fundador de Neuroleader y MTC ConCiencia.

20 de mayo 2021
online

FLORECE EL AGAVE DEL JARDÍN

JUNIO 2021

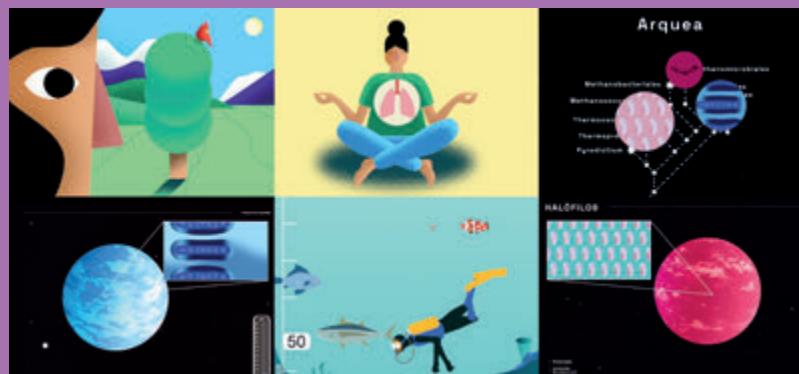
La semana pasada comenzó la floración de uno de los ejemplares de Agave americana que hay en nuestro jardín. En su hábitat natural (Méjico) el agave florece cuando tiene 7-10 años de edad, pero en nuestro clima se retrasa mucho más, al menos 30. Algunos autores dicen que puede llegar a tardar en florecer 60 años por lo que, teniendo en cuenta que nuestra escuela cumple este curso 56, y que seguramente el agave sería plantado al poco de terminar la construcción del edificio, podemos pensar que esta planta tiene una El nombre agave, "admirable" en griego, fue asignado a este género por Carl von Linneo en 1753. La primera especie descrita en esta obra fue agave americana —la que hay en nuestro jardín—, llamada comúnmente pita o maguey.

La floración que ahora comienza marca el estado de madurez del agave y anuncia su muerte. El tallo floral, que aparece en su centro, crecerá a un ritmo de 1,5 metros por semana y alcanzará los 10-12 metros al final de la primavera. En él brotarán racimos de flores y después, pasado el verano, la planta madre morirá. Habrá empleado toda su energía en generar el Quiote, que es como llaman en Méjico a ese tallo floral. Terminamos en estos días el que seguramente ha sido el curso más complicado de la historia de nuestra escuela.

Estamos cansados y abrumados por mil y una vicisitudes, todas ellas importantes, sin duda. Pero, aunque nos sea difícil mirar más allá de ellas, el planeta sigue remitiéndonos constantemente a lo esencial. En este junio con convocatorias ordinaria y extraordinaria, entregas de TFE y TFM, publicación de guías docentes, prueba de acceso, oposiciones, vacunaciones pendientes ... el agave de nuestro jardín, que no entiende nuestros plazos ni las hojas Excel, ofrecerá a los insectos una flor que ha tardado nada menos que 50 años en poder crear. No dejéis de admirarla.

José María Canalejas Díaz. Profesor de ecodiseño en la ESD

Junio 2021
jardín ESD



DISEÑO PARA LA DIVULGACIÓN CIENTÍFICA

PIEZAS AUDIOVISUALES DE EDUCACIÓN CIENTÍFICA PARA INSTITUTOS

Colaboración, en el marco del Grupo de investigación entre el Centro de Astrobiología (CAB) y la ESD Madrid, para la creación de piezas audiovisuales destinadas a la educación científica en Institutos. En la asignatura de Gráficos en Movimiento 2D/3D planteamos como proyecto del curso la creación de una pieza audiovisual que explicase de manera comprensible y atractiva pero rigurosa conceptos relacionados con los extremófilos. Los destinatarios de las piezas serían alumnos de la ESO y Bachillerato.

Durante el desarrollo del trabajo los alumnos fueron enviando sus ideas y teniendo reuniones con responsables del CAB que explicaban los conceptos y se aseguraban de que la información científica fuese siempre correcta. Se crearon cuatro grupos en cada uno de los dos cuatrimestres.

1. Recetas del CAB; Cómo cocinar un planeta habitable.
2. What on heart? extremophiles.
3. El lugar donde habita un extremófilo
4. LUCA

Grupo de investigación ESD/CAB (Gonzalo Cordero de Ciria, Santiago Liébana)

Primer y segundo cuatrimestre
ESD Madrid

STAFF

EQUIPO DIRECTIVO

Dirección
Marina Arespacochaga Maroto
Vicedirección
José Miguel Celestino Mur
Jefatura de estudios
Cármel Calvo Sainz
Fernando Rey García
Óscar Jiménez Salvador
Salvador Alarcó Casañas
Secretaría académica
Guadalupe Martín Hernández

CONSEJO ESCOLAR

Miembros del equipo directivo
Marina Arespacochaga Maroto
Cármel Calvo Sainz
Guadalupe Martín Hernández
Profesores
Ana Belén Rojos Ojado
Carlos Aparicio de Santiago
Elena Díaz Martín
Óscar Beade Pereda
Estudiantes
Cristina Yáñez Muñoz,
Olga María Alba Calderón,
Personal de administración y servicios
Carlos López Gallardo
Representante del ayuntamiento
José Luis Vega Bravo

JEFES DE DEPARTAMENTO

Ciencia, materiales y tecnología del diseño
José María Canalejas Díaz
Lenguajes del diseño
Carlos Gómez Jimeno
Cultura y gestión del diseño
Cristina Soto Ruano
Medios informáticos y audiovisuales
Carlos Aparicio de Santiago
Promoción y comunicación
Miguel Ochando Pérez
Proyectos de diseño
Susana Murias Millán
Relaciones internacionales
Belén González Riaza

COORDINADORES GRADO

Formación básica
Julia Oliet Palá
Diseño gráfico
Jose María Ribagorda Paniagua
Diseño de Interiores
Víctor García Barba
Diseño de Moda
Angelina Gallego Villegas
Diseño de Producto
Óscar Beade Pereda

COORDINADORES MÁSTERES

Máster en diseño de espacios comerciales
Adam Bresnick Hecht
Máster en diseño interactivo
Luis Conde Arranz
Máster en diseño de espacios comerciales
Adam Bresnick Hecht
Máster en diseño interactivo
Luis Conde Arranz

PRÁCTICAS EXTERNAS

Coordinador
José Miguel Celestino Mur
Diseño gráfico
Marta Calleja de Castro
Interiores
María del Carmen López Ramos
Moda
Ramón González Mayo
Producto y acuerdos de becarios
Juan Viedma Fernández
Máster en diseño de espacios comerciales
Marta Ruiz de León
Máster en diseño interactivo
Julia Oliet Palá

MEDIOS INFORMÁTICOS

Aula Virtual
Carlos Aparicio de Santiago
Coordinación TIC
Luis Requejo Jiménez

BIBLIOTECA

Jose Manuel Martín Martín

ADMINISTRACIÓN Y SERVICIOS

Secretaría
Carlos López Gallardo
Concepción Herráz Herráz
Eva Pérez Fresno
María de la Torre Borges
Silvia Emma Amores Arévalo
Conserjería
Francisco Javier Piña Martín
Francisco José del Pino Jiménez
Julia Matías Jiménez
Mª Antonia Muñoz Navas

MANTENIMIENTO

Mantenimiento informático
O.I.CONSULTING S.L.—Óscar Muñoz Gutiérrez
Edificio y jardinería
Eduardo Gálvez Peñalba
Gestión y Mantenimiento de Máquinas
Automáticas
DYFARVEN S.L.—José Cándido Villagrá
Lagunilla
Limpieza
SAMYL S.L.
Manuel Fernando Ligán Urcía
María José Martín Cisneros
Raquel García Jiménez

PROFESORES

Adam Bresnick Hecht
Alba Armada González
Alejandro Montaner Dobón
Alfredo Almendro Martínez
Alfredo Calosci Facci
Alfredo Mateos Leonor
Alicia Blas Brunel
Altamira Sáez Lacave
Álvaro Villarrubia Jiménez-Momediano
Ana Doreste Velázquez
Ana Escalera Moura
Ana Fernández Cubero
Ana Lobo García
Ana Rodríguez Hernández
Ana Belén Rojo Ojados
Andrés Arregui Velázquez
Ángela Cabrera Molina
Ángela Cuadra Casas
Angelina Gallego Villegas
Antonio Cobo Arévalo
Antonio Sicilia Rodríguez
Begoña López Mossi
Begoña López Rodríguez
Belén González Riaza
Brezo Alcolea López-Araquistain
Carlos Gómez Jimeno
Carlos César Barrero Villar
Carlos Eugenio Aparicio de Santiago
Carmen Calvo Sainz
Cristina Soto Ruano
Elena Díaz Martín
Estrella Juárez Millán
Eva Izquierdo ZáK
Francisco Javier Martín Encinar
Fernando Rey García
Francesco Monaco
Francisco Mateos Cano
Francisco Torrego Graña
Francisco Javier Martín Encinar
Gemma Molinero Cámaras
Gonzalo Cordero de Círiá
Guadalupe Martín Hernández
Guillermo Palacios Guerrero
Ignacio Asenjo Fernández
Irene González Blanco
Iván Huelves Illas
Jesús Moreno Martínez
Joel Blanco Martínez
José Antonio Pizarroso Corchero
José Luis Torres Hermida
José María Canalejas Díaz
José María González Clemente
José María Ribagorda Paniagua
José Miguel Celestino Mur
Juan Viedma Fernández
Juan José Fiz Martínez
Julia Oliet Palá
Julián Pérez Romero
Lourdes Marcos Pascual
Luis Conde Arranz
Luis Requejo Jiménez
Mª Ángeles Herrero Comendador
Mª Ángeles Navazo Ruiz
Mª del Carmen López Ramos
Mar Oblanca Palomo
Mar Rodrigo Herranz
Margarita Del Cerro Delgado
María Sánchez López
María del Mar Navarro Huidobro
María Dolores Plaza Arredondo
María Jesús Calleja de Castro
María Luisa Pérez Aguilar
Marian Ramzi Shaker
Marina Arespacochaga Maroto
Marta Calleja de Castro
Marta García Angulo
Marta Ruiz de León Robledo
Miguel Ochando Pérez

ESTUDIANTES

La numeración adyacente al nombre del alumno/a indica el número de página donde aparece el proyecto seleccionado.

GRADO			
Aarón Bayón Mayoral	Ana Del Pino Mendieta	Berta Ramos Alderete	Cristina López García
76 Aarón Martín Suárez	52, 92 Ana Fernández-Golfin Sánchez	Blanca Beatriz Díaz Lanchipa	108 Cristina Malpartida Castro
Aarón Trujillo Roche	Ana Gabriela Gamboa Fernández	62 Blanca De Querol Álvarez-Buylla	26 Cristina Moreno Vélez
Adela-Ling Asperilla Cabrera	Ana Lázaro Vián	Breixo Omil Buendía	Cristina Rodríguez Gallo
Adhemar Abad Gómez Villanueva	Ana Lucero Carnicero	Brenda Johnson Troisi	108 Cristina Yáñez Muñoz
Adra Borrallo Reddad	Ana Morente Prieto	Bruno Sendín Cabero	Cristóbal Delgado Granados
Adrián De Jesús Fernández	Ana Vaca Izquierdo	Bryan Anthony Cedeño Roínan	Cruz Díaz Martín-Granizo
Adrián De Lozaz Moreno	Ana Victoria Mamblona Nieto	Bryan Nicolás Jiménez CarrIÓN	Damián Pérez González
Adrián Somolinos Naranjo	Analia De La Rosa Barberas	Caridad Abarca Mahiques	Daniel Algabe Clavero
Adriana Quinteros	Anastasiya Blonska	Carina Arnas Jiménez	Daniel Cerezo Illán
77 Adriana Sofía Martín Delgado	André Gíron Torres	Carina Diana Tiplea	Daniel Fuente Parra
Afríca Bello Mora	Andrea Asenjo Lama	Carla Abejón Tamargo	Daniel García Agudo
Ahián Jiménez Somoza	Andrea Carolina Zambrano Herrera	Carla Búquez Rodríguez	Daniel Martín De La Sierra Aguirre
99 Aiala Vesga Plagaro	Andrea Cascallana Rodríguez	Carla Coulbois Bernardo	Daniel Oliva Arroyo
Ainara Martínez Luis	Andrea De La Puente Ovejero	Carla Sofia García Garmendia	Daniel Pineda Rincón
Ainhoa Martín Ugalde	Andrea Escandell Martíni	Carlos Escobedo Villarrubia	Daniel Romero Pérez
Ainhoa Rodríguez Rodríguez	Andrea Gómez Rodríguez	Carlos Joaquín Font León	David Agüero De La Morena
Ainhoa Yáñez Cortón	Andrea González López	Carlos Manuel García-Mauriño Marañón	David Chavarri Mira
Ainosa Sánchez Ayuso	Andrea Isabel Flores Ortega	Carlos Martínez Magro	David Güiza Díaz
Aitana Martín Rodríguez	Andrea Juanas López	Carlos Pérez Merchán	David López-Ventura Avilés
Aitana Mayordomo Murillo	Andrea Landaluce Tomé	Carlos Pérez Rodríguez	David Nieto López-Parra
Aitor García González	Andrea Lorente Azores	Carlos Varela Sánchez	David Rueda Ramos
Alazne Cuevas Achalandabaso	Andrea Mudarra Del Hierro	Carlota Bornaechea Pérez	42 Delia Díaz Utrilla
Alba De Castro Pérez	Andrea Olmedo Fries	Carmen Caballero García	Delia González Herreros
Alba Domene Sanjuán	Andrea Orozco Cortés	Carmen Candela Martínez	Delia Norma López Müller
Alba Domingo Dophemont	Andrea Pérez Vanni	Carmen De Mingo Peñas	Diana Martínez Fraile
Alba Fernández Germeijs	Andrea Reina Sánchez-Carnerero	79 Carmen Diéguez Ojeda	Diego Antonio Casco Fidalgo
Alba González Mirá	Andrea Serrano Casado	Carmen González Del Pozo	Diego Bermejo Sanz
Alba Vera Jorna	Andrea Suárez López	Carmen Martínez Tolosa	Diego Cebrán Menárguez
Alberto Garrido Peña	Andrea Valle Prado	Carolina Curto Hernández	Diego De Paz Fernández
Alberto Olcina Mollá	Andrés Aparicio González	51, 91 Carolina Esteban Álvarez	Diego Ferrández Jones
Alejandra Arriero Sánchez	Andrés Boraíta Narváez	Carolina Puche Laureiro	Diego García Losada
Alejandro Adán De La Vara	Andrés Casanova Vega	Carolina Schueg Conde	Diego Javier Bustamante Amado
Alejandro Andrés Jaén	Andrés De Los Santos Suárez	Catalina Liviú Záinea	Diego Monroy González
Alejandro Cabañes Domínguez	Ángel Luís Martínez Acuña	Catalina Ghislaine Silvert Weller	Disnaily De La Rosa Martínez
Alejandro Huete Martínez	71 Ángel Martínez Ballesteros	Catia Santos Broqueras	Douglas Albán Intriago
Alejandro López Sánchez	Ángel Táboas Troncoso	108 Cecilia Damián Fernández	Eduardo González Vega
Alejandro Matía García	Ángela Rivera Martínez	Cecilia De Diego Sanz	89 Eduardo Lorenzo López-Tercero
Alejandro Morán Cuadros	Ángeles Silva Bogado	Celia Blanco García	110, 114 Elena Díaz-Roncero Fraile
Alejandro Rico Pérez	Angélica Jiménez Domínguez	Celia Cabrera Espinosa	Elena Page De Miguel
Alejandro Villora Miralles	Antonio Díaz Maeso	Celia Fernández González	Elena Pardo De La Morena
Alejandro Zapata Almazán	Antonio Durán Hatakeyama	Celia Gil Pérez	Elena Valea Santos
Aleksandra Bozena Sówka	Antonio Jesús Córdón Delgado	Celia López Díaz	Elián Morales Montero
Alexanther Cruz Mesa	Antonio José Beça Gómez	67 Celia Pérez Foronda	108 Elias Ugarte Órgaz
Alicia Esteban Esteban	Arancha Dastic Dastic	Celia Roncero Quintero	Elisa Amarillas Rufo
90 Alicia Garvín Moreno	Arántzazu Lillo Rodríguez	Cefina Álvarez Fernández	Elisa Bartolomé Guijarro
Alicia Ortega Martínez	Ariadna De Oro Gil	César Berlana Daguo	Elisa Blázquez García
Alicia Romero Faus	Ariadne Caroline Villoldo Simbaña	César Moreira De La Hoz	50 Elisa González Velázquez
Alicia Santiago Esteban	Arturo Benito Ramírez	Christian Valencia González	Elisa Villa García
115 Alina Pedro Cobuscean	Arturo Onyil Rodríguez	Christopher Anthony Ignat Quichiz	Elmo Martín Margallo
69 Almudena García Campa	46 Aurora Merino Fernández	72 Clara Fen Yllera Benito	Elvira Gómez Fernández
Almudena Sánchez-Largo Martínez	Bárbara Cadárniga López	Clara Ortíñez Ledo	Elvira Vázquez De Agredos Díaz De Mera
Álvaro Del Río González	Bárbara Elizabeth López Jara	Clara Pérez Pablos	Emily Cristina Plúas Sánchez
Álvaro Dzidáura González	Bárbara García González	Clara Rojas Cuadrillero	Enrique (Ella) Díaz González
Álvaro López-Amo Calvo	Bárbara Ibáñez Celada	Clara Salgado Zurborn	Enrique Agustín Muñoz Del Amo
Álvaro Paradela Sánchez	Beatriz Cabello Balsalobre	Clara Utiel Martín	Enrique Calleja Picazo
Álvaro Parra Romo	Beatriz Lago Cerrato	Clara Villalba Martín	Enrique Gil Estébanez
Álvaro Parreño Leira	Beatriz Martínez Manzano	Claudia Alcantarilla Vasconcelos	Enrique Otero Velasco
Álvaro Rodríguez Colmenarejo	Beatriz Pedrosa Serrano	Claudia Cabrera Lupinska	Enrique Sansón Bejarano
Amanda Delgado Fraile	Beatriz Renero Mellada	Claudia Martín López	Estela Álvarez Ortiz
Amaya Mateos García	Beatriz Rodríguez Minguito	Claudia Moreno Olmeda	Ester Centella Arranz
Ámbar María Ortiz Fermín	Beatriz Santos Sierra	65 Claudia Pajares Prieto	Ester Famelgo Fernández
Ana Alba Núñez	108 Beatriz Tobalina González	Claudia Sarabia Rodríguez	Ester Rico Maroto
Ana Batalla Ramos	Belén Cadávico Velasco	Claudia Vergara López	Esther Cano Cancela
Ana Cerro Auñón	Belén Oliva Ojea	Constanza Del Valle Delgado Lazo	Esther García García
Ana De La Peña León	Berta Merencio De Las Heras	Coral Lilley Mazarracín	Esther San Segundo Carrasco
		64 Cristina De La Torre Espino	Eugenia Rodriguez Simmerling

93	Eulalia Ramírez Morena	Iván Rodríguez Lorenzo	Laura García Vindel	Manuel Benavides Sánchez
	Eva María Baytocheva Iordanova	Jabir Chardi Sarroukh	Laura Gardella Cascón	Manuel Carnerero Gómez
	Eva María Martínez Lucas	Jaime Bahón Munilla	Laura González Alonso	Manuel Gil Vizcaíno
	Eva Milán Rois	Jaime González Sánchez-Ocaña	Laura Guijarro Escobar	Manuel Temprado Rodrigo
	Eva Pérez Brasero	Jaime Marcos Alciturri Martínez	Laura Jiménez Rojo	Maolian Zhu
	Eva San José González	Jaime Mones Sierra	Laura Labrador García	Mar Gramage Molina
35	Fátima Martínez Sepúlveda	Jaime Moreno Muñoz	Laura Luengo Sánchez	24 Marcelino Trinidad Gómez
	Fátima Sainz Fernández	Jamila Fakir-Salhi Akdi	Laura Marina Molina Romero	Marco García Murciano
	Félix Javier Marcos Chávez	Javier Casanova González	Laura Moralejo Vila	Marco Lanzarote Grau
	Fernando David Ruiz Delgado	Javier Cordero Ballesteros	Laura Morales Polo	Marcos González Montero
	Fernando Luengo Gutiérrez	Javier Martín Torres	Laura Ortega Nieto	Marcos Sánchez Bartolomé
	Francisco Javier Pérez Herrerías	Javier Morujo Barahona	Laura Rodríguez Martínez	María Antonia Núñez González
	Gabriela Álvarez García	74 Javier Palacios Bremard	Laura Rodríguez Sánchez	María Añón Bolinches
	Gabriela Casero Monge	Javier Palacios Cruz	Laura Tejedor Fernández	María Báguena Cabezas
	Gema María Orobón Barrios	Javier Suárez Herrero	Leonardo Berbesi Mesa	María Bernad Rico
	Gema Ortiz Balíño	Javier Valiente López	Leslie Adhara Curumaco Pineda	María Camarillo Corral
	Geraldina Tatiana Hernández Sánchez	Javier Vallejo Puerta	Leticia Penadés López	María Carmen Martínez Avilés
	Geraldinne Ximena Ponce Jiménez	Jenifer Carolina Márquez Blanco	Leyre Esteban Castillo	María Castelló Sanjuán
	Giovane David Encabo Vital	Jésica Magariño Cruz	Lía González García	María Cerezo Domínguez
	Gloria María García-Bermejo Cantarero	Jesús Martín - Alameda Rodríguez	Lide Garín Osa	María Daniela Yarugú Quezada
	Gonzalo Cruz García	Jesús Rábade Camargo	Lidia Botía Ortiz De La Torre	María De La Cruz Serrano Wic
	Gonzalo García Miguez	Jesús Souto Hernández	Lidia Fernández Horcajuelo	María De Los Ángeles Conejo Aragónes
	Gonzalo Martínez Redondo	Jimena Gabriela López Troncoso	63, 108 Lidia Magaña López	María Del Carmen Polo Torres
	Gonzalo Soler Pérez	Joel Sebastián Malagón Espinel	Lidia Rodríguez Cornes	María Del Mar Guerra Acero
	Graciela Carrío Pérez	Jon Alvar Moreno Nieto	Lidia Tapia Martínez	María Del Rocío Sanchidrián Camarerо
	Guillermo Del Paso Marotta	Jonatan Ibáñez Gómez	Lindamor Gagarin Guillambo	María Díaz Hernández
	Guillermo González Cosín	Jordi Portillo Fontseré	Lorena Galván Miguel	María Elena Rojas García
	Guillermo Rodríguez Conte	Jorge Andrés Alonso	Lorena Gurillo Esteban	María Fernanda Suárez Hernández
	Guillermo Rodríguez Martínez	Jorge Corrales Rodríguez	Lorena Pérez Pérez	62, 68 María Fraile García
	Guillermo Rubio Mateos	Jorge Corredor Rincón	112 Lorenzo Gómez Martín	104 María González Martínez De Aragón
	Hermann Vozmediano Félix	Jorge Jefferson Arpez East	97 Lourdes Ruiz Amigo	María Isabel Alva Bardales
	Hillary Samantha Canales Ruiz	Jorge Martínez González	Lucas Olmos Álvarez	María José De Los Reyes Solana
48	Hugo Górriz Rodríguez	Jorge Prado Martínez	Lucas Santos Beltrán	María Juara Pérez
	Hugo Latorre Ruiz	José Ángel Marco Pastor	Lucía Acosta Cipitria	María Lebrato Gil
	Ignacio Castrillo Serrano	José Antonio Postigo Pérez	Lucía Casado Cabezón	María Martínez Villar
	Ignacio Jiménez Iraburu	José Carlos Albaladejo Damián	Lucía Castro De La Peña	María Monserrat Delgado Frías
	Ignacio Rosario Mazarro	José Carlos Parrilla Martos	Lucía De La Paz Fernández Colorado	32, 53 María Moreno López
94	Ignacio Vaquero Lafuente	José Carlos Román Mata	Lucía De Persia Finger	María Peco Rey
	Ignacio Villanueva Nocedo	José Miguel Esteban García	Lucía Díaz Díaz	María Ramírez Hernán
	Inés Fernández Martín	Josélin Fernanda Herrera Aceró	Lucía Díaz-Blanco Martínez	María Rodríguez Alarcón
	Inés Torrijos Úrsula	Juan Ángel Marín Guzmán	Lucía García Sánchez	María Sánchez Baeza-Rojano
	Inmaculada Concepción Martín Marín	Juan Antonio Varela Aguayo	Lucía Gómez Mellado	María Sierra Morenó
	Irene Fernández Villalba	Juan Camilo Palacios Jorge	Lucía Gutiérrez Carnicero	Mariano Del Castillo Pérez
96	Irene García Mochales	Juan Carlos Castrón Sánchez	Lucía Irazno Martínez	Maricielo Pizarro Huamán
	Irene Játiva Millán	Juan Jesús Rubio Cachinero	Lucía Lomas Fuentes	Marina Del Pino Arroyo
	Irene Luna Delgado	Juan López Tereré	Lucía Ordóñez Parrilla	Marina Durán Domínguez
	Irene Olea Fernández	Juan Manuel Gálvez Castilla	Lucía Salgado Barreda	Marina Gómez Tamames
98	Irene Orol Armada	Juan Serrano Padilla	Lucía Serrano De Juan	Marina Herreros Zarco
	Irene Ruiz Escudero	Juan Varela Duarte	Lucía Tébar Ojeda	Marina Pérez García
	Irene Sánchez Lillo	Judith Fernández-Salín ero Sánchez	Lucía Torralba Fernández	Mario Armando Winnipeg Moreira
	Irene Viloria Palacio	Julia Arráz Gutiérrez	Luis Fernández Codeseda	Mario Barrio Medina
48	Iría Méndez Rubio	Julia García Dotel	Luis Fernando De Paz López	108 Mario Gili Herreros
	Isaac González Machen	Julia Salmerón Aragoneses	Luis García Barbadillo	Mario Herreros Villalba
	Isabel De Mora López	Julia Sangil Pelón	Luis Hornero Guardiola	Mario Lucas Chollet Moreno
	Isabel Fresnedo Bardón	Julia Vega Sombría	Luis Miguel Juárez Aceró	Mariona Sánchez López
	Isabel Marqués Pinheiro	Julieta Shelley López	Luis Miguel Mijas Vega	75 Marta Alcázar De Velasco Ayape
	Isabel Martín Fernández	Karla Andrea Orozco Triago	Luis Palacios Arranz	Marta Arespacochaga López
	Isabel Nevado Díaz	Kathia Elizabeth Carrera Holguín	Luna Enciso Velázquez	Marta Casado Salort
	Isabel Pardo López-Angulo	Kevin Román Domínguez Rodríguez	Luna Klostermann Juan	Marta Clar Albertí
	Isabel Rubio Blanco	Kimberly Gracia Loloquisen	Luna Vázquez De Matías	Marta De Las Heras Esteban
	Ismael Francos López	Lara Asenjo Amell	Lydia Sánchez Fernández	Marta Feijoo Domínguez
	Ismael Moreno García	Laura Bermejo López	Lydia Vázquez Sánchez	49, 88 Marta Fernández Escolar
108	Itziar Arias Domínguez	Laura Blázquez Horcajо	Mº Del Pilar Rodríguez García	Marta García Ríos
	Iván Ibáñez González	Laura Covisa Pereira	Macarena Escrivá De Romani Heras	Marta Herradón Sánchez
	Iván López Delgado	Laura Diez Jalain	Mafalda Lucía Gordo Mateos	Marta Hevia Braga
	Iván Marcos Arispe	70, 98 Laura Fajardo Chaves	Maitane Simón Alonso	Marta Izquierdo Vinué
	Iván Quintana Sánchez	Laura García Marcos	MºJosé Suanzes-Carpega González-Tejero	Marta Liébana Rodríguez

Marta Muñoz González	Paula Lozano Fraile	Sara Redondo Parra	MASTER MDI
Marta Orjuela Melón	Paula Martínez Sánchez	Sarahbel Barokhel Palomino	Alejandro López-León Illán
Marta Pacios Riera	Paula Pérez Luquero	Saul Valdivielso Prado	113 Alicia Salas Pino
Marta Palomino Durán	30 Paula Rodríguez Arencibia	Sergio García Chichón	Carla Arrieta Barahona
Marta Parreño Alcázar	Paula Rodríguez Ramírez	Sergio García Del Amo	Carlos Orbe Murias
Melania Arias Bocero	Paula Saball Pérez	Sergio Martín Barahona	113 Carlota Rosa Escriváno
Melvin Ariel Peñalo De La Paz	Pedro Duncan Alfaro	Sergio Molina Samino	Claudia Regina Campoamor Velasco
Mercedes Fernández López	Pedro José Menéndez Novella	34, 106 Sergio Peña Tirado	113 David Tablado Aguilera
Mercedes Trotter Padrón	Pilar Alonso Rodríguez	Sergio Pérez Sebastián	107 George Cristian Blesnac
Miguel Escuderos De La Morena	Pilar Redilla Garrido	Sergio San José Navarro	113 Gonzalo Ruiz Serantes
Miguel Piñeiro Mosquera	Rafael Manuel Perea Moreno	Sergio Valentín García	Heiko Daniel Vivas Molina
48 Miguel Roquette Domínguez	Ramón Pascual Vázquez	Sheila Martín Navarro	107 Helena García Borrella
Miguel Ruipérez De La Fuente	Raquel Arranz Carrizo	Sheila Moreno Molina	107 Iciar Villamayor Martínez
Miguel Vides Cervera	Raquel Castillejo Méndez	Sicilia López Molero	113 Irene Liébana Rodríguez
Mihai Danut Costea	Raquel García Carrasco	Silvia Barberá Merino	113 Irene Sánchez Negro
Mireya Cabrera Bona	Raquel González Batista	90 Silvia Carmen García-Bermejo	Johnny Alberto Mosquera Correa
Miriam Chakkour García	Raquel Méndez Roperti	Silvia Mariona Santamaría Rodrigo	107 Julia Suárez Calvache
Nadia Arrimadas Cervó	Raquel Pérez Zarzuelo	Silvia Ruiz Almazán	Leire Jusue Moino
Nadia Lorenzo García	Raúl Sanz Barrado	Silvia Santiago González De La Peña	107 Lucía Lopez De Guereña Fernández
Nadina Magali Paredes	Rebeca Cebrán Cid	Sofía Alvarez Kawecka	De Heredia
Natalia Acosta Ezcurriaga	Roberto González Yabar	Sofía Barón Heranz	107 Manuel Albertos Martínez
Natalia Bañón Carramolino	Roberto Sánchez Cabrera	Sofía Dobeson Cruz	84, 107 María Rosado García
Natalia Beltrán Alonso	Rocío Aldaz Ortega	Sofía Fernández Pérez	Maria Yanguas Miranda
Natalia Catalá Soriano	Rocío Almudena Canelo Gamarría	Sofía Llorente Burgos	Marta Lafóz Quintero
Natalia Del Carmen Agüero Figueroa	Rocío Campuzano Plata	Sofía Magán Carrillo	Noelia Valles Boira
Natalia López Liñán	Rocío Carro Cabanillas	33 Sofía Méndez-Vigo Bermejo	Paula Lafuente Asensio
Natalia Mastell Navío	Rodolfo Martín Chávez Vértiz	Sofía Pérez Casas	107 Silvia Martín Yáñez
Nayra Sánchez Reguilón	Rodrigo Braojos Vicente	Sofía Vallina Fernández	Teresa Fúster Varela
Nerea Caríño Maillo	Rodrigo García González	Soledad Gil-Nagel Oliart	86, 107 Violeta Elena Recio Alcaide
Nerea Cerqueira Medina	Rodrigo García Sebastián	44 Sonia Marveggio Flores	MASTER MEC
Nerea Ortiz Cardo	Rodrigo Soriano Molins	Sonia Salcedo Sardinerio	28 Alejandro Arnau Roa
Nerea Pérez Martín	Rosa Ana Morales Martín	Sonsoles Romeral Pérez	Ana Gavara Mon
47 Nerea Rivas Jiménez	Rosa García Molina	Tamara Cofrades Cortés	Charlie Anya Yasmine Milliyard
Nicolás Dacal Gómez	Rosa Mota Robles	Tania Yolanda Carretero Martín	Elian Montero Crespo
Nicolás José Afonso Jaimes	Rowanna Lin Ellis Naveira	Teresa Ganancias Gómez	Estefanía Bueno Lorite
Nuria Ordóñez Monzón	Roxana Diaz Barrena	Tomás Apuricchio González	Jeison Andres Mesa Henao
Nuria Tabanera Subirats	Rubén Maldonado González	95 Tudor-Cristián Iacob	Joel Amaro Estévez
108 Olatz Fernández Barbat	Rui Miguel Cunha Pinto	Ulysses Álvarez López	58 Laura Suárez Conde
Olga María Alba Calderón	73, 98 Ruth Fernández Pérez	Valentyna González Rueda	Lucía Ribelles Santos
66 Olga María Muñoz Moreno	Ruth María Ruiz Jordán	Valentina Restrepo Hernández	María Frutos Pecharroman
Oliva Bueno Jiménez	Sabrina Barbero Alonso	Valeria De La Calle Díaz	Mayte Alarcon Azpiroz
Olivia Espada Yudego	Said Sel-Lam Palomino	Vanessa Carolina Mendoza Pérez	Meryem Kabada
Óscar López Barrientos	Salomé Quesada Arias	Vega María Carabias Martín	Paula Sanz Heras
Óscar Moreno Fernández	40 Samuel Martínez Martínez	Verónica Ollonarte Jiménez	Sara Juliana Torres Restrepo
Óscar Santos Fariñas	Samuel Sancho González	Vicente Ballega Vijandez	Stefany Cuenca Gallardo
Pablo González Álvarez	Sandra Cebrán Sánchez-Oro	78 Víctor Duque García	Tania Bermejo Pérez
Pablo Peralta Ridruejo	Sandra Jiménez Jiménez	Víctor Hans García Dannenberg	
Paloma Alba Dorda Fernández	Sandra López Rubio	Víctor Manuel Mesa Fumero	
Paloma Durán Hernández	Sandro Cobo Jiménez	Violeta De Oliveira Bosques	
Paola Otero Yanni	Santiago Arderius García	Violeta Kausika Pérez Hurtado	
Patricia Calvo Romero	Santiago Daza Santana	Violeta Sobreperz Alemán Lumbreras	
Patricia Jiménez Ramos	Santiago Núñez García	Virginia García Roldán	
Patricia Pérez Vásquez	Sara Alconada Fraile	Vito Giovanni Cristiano	
Patricia Ramiro Sánchez	Sara Caja Prats	Viviana Katherine Romero Yaguachi	
Patricia Ruiz Villegas	Sara Camarillo Corral	Willem Jan Van Panhuys Moreno	
Patricia Sánchez Cardoso	Sara Díaz Díaz-Aranda	Xavier Sergi Ore Bazo	
Patricia Tamayo Alonso	Sara Elisa Fernández Zambrano	Yago Torres Regadio	
Patricia Tejeda Gaspar	Sara Esteban Cantarero	Yasmin Jiménez Pizarro	
Patryk Jan Cesarz	Sara García Muñoz	Yingying Cheng	
Paula Carrascal García-Trevijano	Sara Gil Torres	Yurena Rodríguez Prieto	
Paula Del Barrio Román	Sara Grandela Ayora	108 Zaira De Lope Rufo	
Paula Feito Menéndez	111 Sara Hernández Bennaji		
Paula Fernández Fernández	60 Sara Hernández Ovejero		
Paula Gálvez García-Viñó	Sara María Gómez-Lobo Peñaloza		
Paula Gómez Llopis	Sara Martínez Vega		
Paula Iglesias Casado	Sara Martínez Zabala		
Paula Irene Aranda Baudot	Sara Paniagua Calleja		

DESCUBRE LA E/S/D

Grado en Diseño, especialidad:

- Gráfico
- Interiores
- Moda
- Producto

Máster en Enseñanzas Artísticas:

- Diseño de Espacios Comerciales
- Diseño Interactivo

Si quieres conocer más sobre la Escuela Superior de Diseño o estudiar con nosotros, visita nuestra web o mantente informado de las novedades en nuestras redes sociales.

www.esdmadrid.es



@ESDMadrid_



@esdmadrid

Camino de Vinateros, 106
28030. Madrid.

Teléfono: 91 439 00 00

La Escuela Superior de Diseño de Madrid es el Centro Público de la Dirección General de Universidades y Enseñanzas Artísticas Superiores de la Comunidad de Madrid que oferta la Enseñanza Superior oficial pública en Diseño en los niveles de Grado y Posgrado del EEES (Espacio Europeo de Educación Superior).

La Escuela Superior de Diseño forma parte, junto al Real Conservatorio Superior de Música de Madrid, la Real Escuela Superior de Arte Dramático, la Escuela Superior de Canto, la Escuela Superior de Conservación y Restauración de Bienes Culturales y el Conservatorio Superior de Danza, de la red de centros públicos Superiores de la Consejería de Ciencia, Universidades e Innovación de la Comunidad de Madrid.



escuela superior de diseño



Dirección General de Universidades
y Enseñanzas Artísticas Superiores
VICEPRESIDENCIA, CONSEJERÍA
DE EDUCACIÓN Y UNIVERSIDADES

