

PÓSTER#0001

ESDMADRID 19—20

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

PÓSTER#0001

ESDMADRID 19—20

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

Concepto editorial

Pilar Acón Segura
Salvador Alarcó Casañas
Marina Arespacochaga Maroto
Óscar Beade Pereda
Antonio Cobo Arévalo
Iván Huelves Illas
Lourdes Marco Pascual
Miguel Ochando Pérez

Diseño y maquetación

Iván Huelves Illas
Miguel Ochando Pérez
Lydia Sánchez Fernández

Impresión

Imprime Tecnigraf
Impreso en papel Munken Pure de Artic Paper

Tipografías

FF Netto Pro, Source Sans Pro y Barlow Condensed.

© de los proyectos: sus autores

© de los textos: sus autores

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.

Depósito Legal M-18468-2021

ISBN: 978-84-09-31252-8

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
CONSEJERÍA DE CIENCIA,
UNIVERSIDADES E INNOVACIÓN

Comunidad de Madrid



Erasmus+

- 8** Diez años de creatividad e innovación
10 Compartir es crecer
- 14** La cosa está pero que muy negra
- 22** La formación básica y las habilidades del siglo XXI
24 La gráfica. Visualizar y producir Lenguaje
26 Del espacio y sus ocupantes
28 Moda y su oportunidad de cambio
30 Tipologías, ámbitos y entornos
32 Aprender a perderse en la ciudad del siglo XXI
34 Metodología, proyecto y diseño interactivo
- 36** CONFINADOS
- 61** PROYECTAR
- 103** TFE/TFM
- 136** MEMO
- 160** IN/OUT. WE ARE BELIEVERS!
- 165** Staff y estudiantes curso 19—20



Eduardo Sicilia Cavanillas

Consejero de Ciencia, Universidades e Innovación

Diez años de creatividad e innovación

La Escuela Superior de Diseño de la Comunidad de Madrid cumple diez años de efervescencia y creatividad al servicio de la sociedad. Así que, antes de nada, me uno a esta celebración con una cálida felicitación en mi nombre y en el del Gobierno de la Comunidad de Madrid, con mis mejores augurios por los éxitos de esta década y por los que vendrán.

Lo primero que admiré al conocer la Escuela fue que los diseñadores no están para hacer cosas bonitas, sino para resolver problemas y hacerse preguntas. Los jóvenes que pasan cada año por la Escuela son talento en acción, inspiración capaz de innovar y de responder a desafíos inéditos, de resolver los cómo, los porqué y los paraqués. Y nunca antes como en estos tiempos inciertos, la sociedad madrileña ha necesitado tanto su pasión y compromiso.

Musas aparte, convertir lo imaginado en real exige método, rigor y reflexión. Conjugar lo bello y lo útil requiere capacidad de adaptación en circunstancias a veces extremadamente adversas. Y este anuario es el mejor testimonio del año de la fortaleza. Es un enorme despliegue de energía positiva realizado por los miembros de la comunidad académica de la Escuela a lo largo de doce meses muy complicados en los que han demostrado su fortaleza.

Este álbum de 2020 trasciende la crónica de un año de dificultades para ofrecer sus soluciones. Nos trae un collage de propuestas imaginativas para seguir en marcha con una actividad lectiva diseñada para lo presencial -¿quién se atreve a esculpir piedra online?-; nos enseña a poner el listón aún más alto. Es una lección sobre cómo seguir gestionando, seguir creciendo, seguir aprendiendo, seguir soñando.

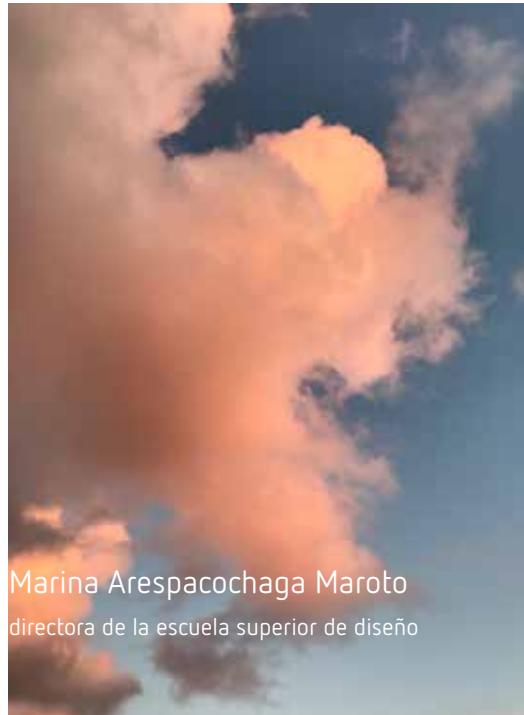
Todos los protagonistas de esta gesta —profesores, estudiantes y personal de administración y servicios— se volcaron hasta lograr que este balance anual, más allá de los datos, nos transmita la emoción de las cosas hechas con alma, con entusiasmo y con confianza en el futuro. Ese hilo invisible de unión, complicidad y camaradería que durante el confinamiento alcanzó momentos memorables en el foro virtual #MientrasTanto, ha mantenido los engranajes en marcha y los ha engrasado aún más, con resultados excelentes. Felicidades por el trabajo realizado.

La ESDM representa el extraordinario activo, tangible e intangible, que son los centros de Enseñanzas Artísticas Superiores adscritos a la Consejería de Universidades, Ciencia e Innovación de la Comunidad de Madrid.

El diseño, como la danza, el arte dramático, la música, el canto, la conservación y restauración de bienes culturales, nos forman como profesionales y como personas; fortalecen nuestra capacidad estratégica, creativa, emocional; y son un valor en alza en organizaciones y empresas. Pero sobre todo, hacen nuestra vida mejor.

En esta primera década de vida de la ESDM, más de setecientos estudiantes de cuatro especialidades diferentes se han graduado en seis sucesivas promociones bajo exigentes estándares de calidad. Han formado a profesionales de primer nivel con capacidades para convertir sus ideas en productos, ya sea mediante propuestas de nuevos embalajes atractivos y sostenibles o con innovaciones en moda, aplicaciones para el diseño personalizado de muebles o un prototipo de bicicleta plegable. Toda una hornada de mediadores entre el arte y tecnología, la ciencia, las humanidades y la cultura, la producción y el consumo. Una generación —y las que vendrán— preparada en capacidades y destrezas para desarrollar soluciones estéticas, sociales y medioambientales que traigan transformación a la región. Con la innovación como brújula, este anuario marca la primera década de la Escuela Superior de Diseño, pero también la promesa de muchos episodios por escribir.

Así que enhorabuena, y... ¡continuará!



Marina Arespacochaga Maroto
directora de la escuela superior de diseño

Compartir es crecer

Una nueva publicación es siempre motivo de celebración y más si, como ocurre en este caso, coincide con los diez primeros años de andadura de un proyecto tan ambicioso como es éste, el de la Escuela Superior de Diseño de Madrid (ESD). Compartir la experiencia y el conocimiento generado en todos estos años ha sido y es la mejor forma de avanzar, quizás la única. Compartir es consustancial al desarrollo humano y supone la esencia de la enseñanza.

Hemos abordado este primer anuario con muchas ganas de mostrar lo que hacemos. Son ideas, proyectos, inquietudes, reflexiones. Una crónica de lo que ha sucedido durante un tiempo en el que juntos nos hemos dedicado a crear, a buscar soluciones innovadoras para resolver problemas concretos. Queremos ofrecer a la sociedad los resultados del esfuerzo que ha invertido en el funcionamiento de este centro público.

Iniciamos esta andadura con vocación de permanencia, convencidos de que va a ser el primero de otros muchos anuarios que van a ver la luz. Sabemos que lo vamos a conseguir porque hemos sido capaces de hacerlo por primera vez en una situación de especial complejidad. Nunca imaginamos a la hora de recopilar los resultados de nuestro trabajo, que un minúsculo elemento, un virus, sería capaz de cambiarnos la vida como lo ha hecho, de trastocar de un día para otro la manera que teníamos de enseñar. Esta pandemia ha puesto a prueba la capacidad que tiene el diseño de enfrentarse a los problemas y a las dificultades, a la más pura y dura incertidumbre. Pero estamos acostumbrados a las dificultades y es una importante ocasión para explicar cómo las abordamos desde la ESD.

Nuestra comunidad educativa supo afrontar durante el curso 2019/2020, el gran reto que supuso la crisis provocada por la COVID-19. En el mes de marzo de 2020, casi de un día para otro, tuvimos que cambiar una metodología basada en la presencialidad por otra que debía posibilitar la docencia a distancia mediante medios interactivos. En ningún momento se pararon las actividades académicas, las clases o las conferencias. Muy al contrario; esta situación extrema sirvió para explorar nuevas formas de relación como fueron la creación de un canal de entrevistas, las encuestas para medir el estado de nuestros estudiantes en momentos tan complicados, la búsqueda e intercambio de nuevos modos de formación a través del uso de nuestra aula virtual y

otras herramientas disponibles. Transformamos nuestra metodología docente aprovechando al máximo las posibilidades que nos ofrecía la tecnología. Fueron circunstancias muy duras en las que aprendimos mucho y muy deprisa. Todo lo que ocurrió y aún sigue ocurriendo nos impulsa a cuidarnos mutuamente, a unirnos y como consecuencia, a ser cada vez más fuertes. Como directora de esta escuela, no puedo manifestar otra cosa que emoción y orgullo por pertenecer a un grupo de personas tan valiosas y capaces.

Comenzamos hace diez años el proyecto de esta escuela con la intención de ofrecer los niveles de grado y posgrado y lo hemos conseguido. De esos diez llevamos ocho años compartiendo un luminoso, aunque reducido espacio, situado en pleno corazón del barrio de Moratalaz en Madrid. Nos trasladamos aquí de manera provisional desde cuatro escuelas diferentes y afrontamos juntos el reto de ofrecer la mejor formación posible en diseño, siendo conscientes en ese momento de que debíamos contribuir a paliar la gravísima crisis económica que existía. Lo hemos hecho juntos, disponiendo de un presupuesto escaso, de un espacio insuficiente y de una plantilla reducida, pero con una gran capacidad para afrontar retos, que ha permitido entre otras cosas, levantar nuevas aulas a partir de un reconocido proyecto de construcción colaborativa integrado en el proceso formativo de nuestros estudiantes y la enriquecedora colaboración de escuelas y universidades de más de quince países del mundo. Este esfuerzo conjunto nos permitió poner en marcha la oferta de másteres en diseño, que a día de hoy seguimos impartiendo.

El diseño como herramienta transformadora ha sido capaz de interesar ya a diez promociones de jóvenes estudiantes cargados de ilusión y expectativas, que han elegido este centro para dedicar los mejores años de su vida a formarse y a identificar y consolidar su futuro profesional.

Cada año recibimos en intercambio a numerosos estudiantes internacionales y nuestros estudiantes disponen de la misma oportunidad (formamos parte de Cumulus, la red de centros de enseñanza del diseño más importante del mundo). Llevamos a cabo proyectos de diseño en colaboración con importantes instituciones con la intención de poner en valor nuestro patrimonio cultural. Estudiantes, titulados y docentes de la ESD han obtenido reconocimiento por su trabajo en certámenes nacionales e internacionales

y contamos con la colaboración de más de cuatrocientas empresas, instituciones y asociaciones con las que hemos firmado convenios.

Nos sentimos especialmente orgullosos de haber conseguido formar por ahora a seis promociones de titulados de nivel grado y cinco de posgrado que están ya aportando su conocimiento y capacidad como diseñadores a la sociedad que en su día les ofreció la oportunidad de formarse en diseño en un centro público, accesible para todos.

Entendemos la Escuela Superior de Diseño como un lugar de intercambio donde se comparten conocimiento, proyectos, experiencias vitales, donde se hace un esfuerzo por entender los cambios de una sociedad en continua evolución y que desde esa comprensión, se piensa como el diseño puede contribuir a solucionar problemas relacionados con la preservación del medioambiente, con la cohesión y el bienestar social, con la innovación y la puesta en valor del patrimonio, con la mejora en definitiva, de la calidad de vida de las personas.

Como comunidad educativa nos enriquecemos mutuamente porque por un lado contamos con los estudiantes, con su ilusión, empuje y ganas de desarrollar su proyecto vital y por otro, con el conocimiento, la profesionalidad y la experiencia de los docentes y la colaboración imprescindible de todo el personal que hace posible la vida diaria en la ESD.

Este anuario es una muestra más de crecimiento. Celebramos así los primeros diez años de la que seguro será una larga vida para esta escuela. En éste y en los próximos anuarios se podrá visibilizar una parte importante del trabajo realizado por numerosas personas que han creído en este proyecto, que están orgullosas de lo que hacen, que han trabajado y puesto mucha ilusión para que a día de hoy esta escuela sea una realidad digna de consideración tanto en el contexto nacional como en el internacional.

Durante todo este tiempo, han sido muchos los docentes que han colaborado con esta escuela, dejando en sus clases y en todo tipo de reuniones y proyectos colectivos lo mejor de sí mismos, compartiendo su experiencia y conocimientos. Muchos los estudiantes que han aportado su ilusión y han participado decisivamente en los proyectos esenciales de la escuela a pesar de las dificultades existentes, esforzándose por mejorar y ampliar los recursos disponibles. El personal no docente, que ha trabajado

en circunstancias difíciles para mejorar el día a día en la vida del centro. Y las empresas, instituciones, responsables de las administraciones, asociaciones y profesionales del diseño que nos han ofrecido su generosa e imprescindible colaboración.

Pero no nos conformarnos con lo conseguido porque entendemos que esto es solo el comienzo. Nuestra ciudad, nuestra comunidad, nuestro país necesitan del diseño y para ello de la consolidación de unos centros superiores de enseñanza de calidad como pretende ser la ESD, con una clara proyección internacional, asequibles a todos y dotados con los medios suficientes para desarrollar con garantías su labor como enseñanza superior. Tenemos grandes retos que abordar: necesitamos desarrollar la investigación en diseño, metodologías más avanzadas de enseñanza, disponer de los recursos más innovadores para conseguirlo e incrementar la colaboración con las empresas e instituciones al más alto nivel. Pero la superación de estos retos no debe venir de la mano de esfuerzos titánicos individuales, sino que debe ser el resultado de un proyecto colectivo de futuro para el que es imprescindible un desarrollo normativo específico y el decidido apoyo de nuestras administraciones.

Quiero agradecer finalmente, y de manera muy especial, el trabajo incansable e ilusionado del equipo que ha convertido en realidad esta publicación y de todos los que han contribuido con sus trabajos y colaboraciones.

En los próximos anuarios estoy segura de que se mostrará con más fuerza si cabe, lo que hoy ya podemos apreciar en este primero. La razón es que no vamos a parar de crecer. Los resultados que compartimos aquí no son más que el fruto de lo que otros han compartido con nosotros, un gesto de pura generosidad que ayuda a crecer, tanto al que recibe como al que comparte, y que es algo por lo que los seres humanos debemos sentirnos orgullosos de hacer y de promover. No hay futuro si no es compartido.

Compartir es crecer.

LA COSA ESTÁ PERO QUE MUY NEGRA

Disfluencia teórica para diseñar algo diferente

Fernando Castro Flórez



FOTO: Miguel Ochando

"Puede tener un coche del color que quiera,
siempre que sea negro"
—Henry Ford

Vivimos en un mundo acelerado, “zarandeados entre el *kitsch* y el *shock*”¹. Cuando la misma insatisfacción se ha convertido en una mercancía y el *reality show* fortifica la *voluntad de patetismo*, los sujetos consumen, aceleradamente, *gatgets* y los artistas derivan hacia el *bricolage*; incluso algunos llegan a asumir el delirio del mundo de una *forma delirante*². El arte contemporáneo reinventa la nulidad, la insignificancia, el disparate, pretende la nulidad cuando, acaso ya es completamente nulo: “Ahora bien la nulidad es una cualidad que no puede ser reivindicada por cualquiera. La insignificancia -la verdadera, el desafío victorioso al sentido, el despojarse de sentido, el arte de la desaparición del sentido- es una cualidad excepcional de unas cuantas obras raras y que nunca aspiran a ella”³. Acaso tengamos que levantar el “velo” de MAYA, recordando la famosa teoría del diseñador Raymond Loewy⁴, aunque sea para poner en cuestión una *familiaridad tornada inquietante*. Conviene tener presente que no son lo mismo las *leyes de la simplicidad* que estableciera el diseñador John Maeda⁵ que el drástico “método de ordenación” de Marie Kondo; a la postre el primero ha terminado dándonos consejos para “teletrabajar mejor” en su libro *How to Speak Machine* (2019). Todos hemos interactuado ya demasiado con el Gran Otro Cibernético, desgastados en el “mononlingüismo” de la conducción algorítmica, cuadriculados en zoom, en cierto sentido *zoombificados*, atrapados en “una colmena infinita y virtual”⁶.

Replegados en la *cuarentena*, des-movilizados por la pandemia del covid19, hemos tenido que aprender a vivir juntos de otra manera. Puede que algunos hasta sientan nostalgia o necesidad de eso sitio que Rem Koolhaas calificará

1 Antón Patiño: *Todos los pantalones encendidos*, Ed. Fórcola, Madrid, 2017, p.11.

2 Cfr. Jean Baudrillard: “Shadowing the world” en *El intercambio imposible*, Ed. Cátedra, Madrid, 2000, p. 153.

3 Jean Baudrillard: “El complot del arte” en *Pantalla total*, Ed. Anagrama, Barcelona, 2000, pp. 211-212.

4 Loewy desarrolló su teoría de MAYA (Most Advanced, Yet Acceptable) para subrayar que la gente gravita en torno a productos que son llamativos, pero inmediatamente comprensibles, cfr. su libro *Lo feo no se vende*, Ed. Iberia, Madrid, 1955. Cfr. Derek Thompson: en *Creadores de HITS. Cómo triunfan en la era de la distracción*, Ed. Capitan Swing, Madrid, 2018, pp. 61-89.

5 En su libro *Las leyes de la simplicidad*, publicado en 2006, Maeda habla de reducir, organizar, ahorrar tiempo, aprender, asumir las diferencias, contextualizar, generar emociones, confiar en la simplicidad, aceptar el fracaso en la consecución de esa anhelada simplicidad y la que llama “ley única” que consiste en “sustraer lo que es obvio y añadir lo específico” (John Maeda: *Las leyes de la simplicidad. Diseño, tecnología, negocios, vida*, Ed. Paidos, Barcelona, 2010, p. 89).

6 Jorge Carrión: *Lo viral*, Ed. Galaxia Gutenberg, Barcelona, 2020, p. 171.

como “espacio basura” (fruto del encuentro entre la escalera mecánica y el aire acondicionado en la incubadora de Pladur), ese territorio artificial que corresponde a la lógica del *más es más*⁷. Hemos escuchado hasta la saciedad discursos que balbucean ante el horizonte que califican de “vuelta a la normalidad”, usándose de forma extremadamente confusa el término *desescalada* cuando acaso solamente se esté alegorizando un batacazo tremendo o, peor, una incapacidad para empezar a afrontar lo que nos pasa. La ceguera frente a un planeta inequívocamente *enfermo*, paralizado por lo vírico (hechizado desde hace tiempo por la “viralización” de lo insustancial) no es meramente manifestación sintomática de un *deseo de no saber* (una suerte de sublimación de lo peor) sino que nuestro velamiento del *colapso del Capitalocene* es una consecuencia de la incapacidad para pensar *lo común* o incluso diseñar lo utópico.

Hace tiempo que estamos en el búnker o en la cripta⁸, donde podríamos encontrar más que una alegoría o materialización de la libertad, una *indecisión* o, para ser más (psico)físico, una *claustrofobia intolerable*⁹. Virilio ha apuntado que, en época de globalización, todo se juega entre dos temas que son, también, dos términos: *forclusión (Verwefung)*: rechazo, denegación) y exclusión o *locked-in syndrom*¹⁰. Otra alternativa es cavar una madriguera, un lugar en el que estar cobijado y, sin embargo, expuesto¹¹. El *confinamiento pandémico* ha convertido a los balcones y a las ventanas en los espacios fundamentales de la “expresión pública” (los aplausos ritualizados de agradecimiento a las “cadenas de cuidados” o la expresión del desacuerdo político en forma de charivari-

7 “El espacio basura es como estar condenado a un jacuzzi perpetuo con millones de tus mejores amigos... Es un enmarañado imperio de confusión que funde lo elevado y lo mezquino, lo público y lo privado, lo derecho y lo torcido, lo atiborrado y lo famélico, para ofrecer un mosaico ininterrumpido de lo permanentemente inconexo” (Rem Koolhaas: *Espacio basura*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2007, p. 11).

8 “El fenómeno de la incorporación crítica, descrito por Abraham y Torok, ha sido revisado por Jacques Derrida en el texto *Fluksi*, en el cual arroja luz sobre la singularidad de un espacio que se define al mismo tiempo como externo e interno: la cripta es, por tanto, “un lugar comprimido en otro pero de ese mismo rigurosamente separado, aislado del espacio general por medio de paredes, un recinto, un enclave”; ese es el ejemplo de una “exclusión intestina” o “inclusión clandestina” (Mario Perniola:

L'arte e la sua ombra, Ed. Einaudi, Turín, 2000, p. 100).

9 “La disponibilidad general causará una claustrofobia intolerable; el exceso de opciones será experimentado como la imposibilidad de elegir; la comunidad participatoria directa universal excluirá cada vez con más fuerza a aquellos incapacitados de participar. La visión del ciberespacio abriendo la puerta a un futuro de posibilidades infinitas de cambio ilimitado, de nuevos órganos sexuales múltiples, etc., etc., oculta su opuesto exacto: una imposición inaudita de cerrazón radical. Entonces, esto es lo Real que nos espera, y todos los esfuerzos de simbolizar esto real, desde lo utópico (las celebraciones *New Age* o “deconstrucciónistas” del potencial liberador del ciberespacio), hasta lo más oscuramente distópico (la perspectiva del control total a manos de una red computerizada seudodivina...), son sólo eso,

es decir, otros tantos intentos de evitar el verdadero “fin de la historia”, la paradoja de un infinito mucho más sofocante que cualquier confinamiento actual” (Slavoj Zizek: *El acoso de las fantasías*, Ed. Siglo XXI, México, 1999, p. 167).

10 “El *locked-in syndrom* es una rara patología neurológica que se traduce en una parálisis completa, una incapacidad de hablar, pero conservando la facultad del habla y la conciencia y la facultad intelectuales perfectamente intactas. La instauración de la sincronización y del libre intercambio es la comprensión temporal de la interactividad, que interactúa sobre el espacio real de nuestras actividades inmediatas acostumbradas, pero más que nada sobre nuestras mentalidades” (Paul Virilio en diálogo con Sylvère Lotringer: *Amanecer crepuscular*, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 2003, p. 80).

11 *La madriguera* es uno de los últimos textos de Kafka: “La intrincada arquitectura de la madriguera, con sus pasajes laberinticos y sus entradas verdaderas y falsas, los problemas de esconderse y huir, de pasar del interior al exterior: todo esto brinda el paradigma perfecto de lo que Lacan estaba buscando. La madriguera es el lugar donde se supone que uno está a salvo de todo peligro, bien cobijado en su interior, pero lo que demuestra este cuento es que en el refugio más íntimo uno se halla íntegramente expuesto: el interior se halla intrínsecamente fundido con el exterior. Pero esta estructura no se relaciona sólo con arquitecturas y con la organización del espacio, sino que concierne a “algo que existe dentro del más íntimo de los organismos”, su organización interna y su relación con el exterior” (Mladen Dolar: *Una voz y nada más*, Ed. Manantial, Buenos Aires, 2007, p. 195).

cacerolada) pero también puede que haya generado una *singular idiorritmia* (en el anómalo “monacato” global) que, como propusiera Roland Barthes, podría llevarnos a pensar en la necesidad de reinventar la *delicadeza*. Entre las últimas anotaciones del curso que impartió cuando se hizo cargo de la cátedra de semiología de la literatura en el Collège de France, se encuentra una defensa de la delicadeza a la que llega a calificar como el “Soberano Bien”: “Delicadeza quería decir: distancia y consideración, ausencia de peso en la relación y, sin embargo, calor vivo de esa relación. El principio sería: no manejar al otro, a los otros, no manipular, renunciar activamente a las imágenes (de unos, de otros), evitar todo lo que pueda alimentar el imaginario de esa relación”¹².

Entre las múltiples razones por las que se ha desplegado el “aceleracionismo”¹³ no son las menos importantes las patologías sociales surgidas de distorsiones sistemáticas de las condiciones de comunicación. “En la edad de la globalización y la “u-topicalidad” de la red, cada vez más se concibe el tiempo como capaz de comprimir, o aún de aniquilar el espacio”¹⁴. El espacio se “contrae” virtualmente por efecto de la velocidad del transporte y de la comunicación. Sabemos que siempre hay algo fuera de un medio. Cada medio construye una zona correspondiente de inmediatez, de lo no mediado y transparente en contraste con el propio medio. De las ventanas de los edificios hemos pasado a las del ordenar, de las formas de habitar a la computación¹⁵, en una mutación de aquello que vemos “afuera” pero también en un complejo juego de transparencia y opacidad. La (presunta) era del *acceso* no es otra cosa que una economía de las experiencias (pretendidamente) “auténticas”¹⁶. Acaso

12 Roland Barthes: *Cómo vivir juntos. Simulaciones navelescas de algunos espacios cotidianos. Notas de cursos y seminarios. Collège de France, 1976-1977*, Ed. Siglo XXI, Buenos Aires, 2003, p. 189.

13 “Entre los factores clave para el desarrollo de la nueva forma de aceleracionismo que encontramos aquí está la aventura fármaco-socio-sensorial-tecnológica colectiva de la cultura *rage* y la simultánea invasión de los hogares por las tecnologías mediáticas (VCRs, videojuegos, computadoras) y la inversión popular en ciencia ficción ciberpunk distópica, que incluye la trilogía de William Gibson *Neuromante* y los films *Terminator*, *Predator* y *Blade Runner* (que se convirtieron en “textos” claves para estos autores)” (Armen Avanessian y Mauro Reis: “Introducción” en Armen Avanessian y Mauro Reis (comps.): *Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el postcapitalismo*, Ed. Caja Negra, Buenos Aires, 2017, p. 26).

14 Hartmut Rosa: *Alienación y aceleración. Hacia una teoría crítica de la temporalidad en la modernidad tardía*, Ed. Katz, Buenos Aires, 2016, p. 23.

15 “La ventana era, por supuesto, un medio por derecho propio, dependiente de la aparición de las tecnologías adecuadas de laminado de vidrio. Las ventanas son quizás uno de los inventos más importantes en la historia de la cultura visual, abriendo la arquitectura a las nuevas relaciones entre lo interno y lo externo, y replanteando el cuerpo humano, por analogía, en espacios interiores y exteriores, de manera que los ojos son las ventanas del alma. Las orejas son porches y la boca está adornada con puertas perlas. Desde el enrejado de la ornamentación islámica y las vidrieras de la Europa medieval, pasando por los escaparates, las galerías comerciales modernas y los *flânerie* hasta las ventanas de la interfaz de usuario de Microsoft, la ventana es cualquier cosa menos una entidad transparente, obvia o

no mediada” (W.J.T. Mitchell: “¿Qué quieren las imágenes?”, Ed. Sans Soleil, Vitoria, 2017, p. 27).

16 “La nueva cultura del hipercapitalismo –apuntaba Jeremy Rifkin en el año 2000– donde todo en la vida es pagar por experiencias, que describe la compra y venta de experiencias humanas [en] ciudades temáticas, en los desarrollos basados en intereses comunes, en los centros destinados al entretenimiento, en los shopping malls, en el turismo global, en la moda, la cocina, los deportes y los juegos profesionales, las películas, la televisión, la realidad virtual y [otras] experiencias simuladas”. Rifkin advertía que si la era industrial alimentó nuestro ser físico, la Era del Acceso le da de comer a nuestro ser mental, emocional y espiritual: “Mientras que lo que caracterizó a la era que acaba de terminar fue el control del intercambio de bienes, el control del intercambio de conceptos caracteriza a la era que está

legando. En el siglo XXI las instituciones comercian cada vez más con ideas, y la gente, a su vez, compra cada vez más el acceso a esas ideas y a las encarnaciones físicas en las que están contenidas” (Jeremy Rifkin: *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*, Ed. Paidós, Barcelona, 2013, p. 48).

nuestra “aceleración” no sea otra cosa que un empantanamiento sedentario en el catálogo ubicuo de la “teletienda” en un tiempo que es manifiestamente complejo o, sencillamente, desquiciado¹⁷.

Como advirtiera Durkheim, en torno a la división del trabajo en el capitalismo, si nos especializamos, no es por producir más, sino para poder vivir en *condiciones nuevas de existencia* que nos han sido dadas. Parece que nos hemos vuelto unos “devotos emprendedores” que estamos dispuesto a comulgar con las “ruedas de molino” de la *disrupción*, hechizados por el mantra del capitalismo neoliberal como materialización sublime de la “destrucción creativa”¹⁸. Tenemos la amarga conciencia de que *the time is out of joint*¹⁹. Es como si de la energía revolucionaria que propuso hace un siglo la Bauhaus solamente nos quedara el “bricolaje” de IKEA (esa forma cutre-minimalista que pretende “redesar tu vida”) o el amargo emblema del cuadrado negro de Malevich que no era otra cosa que un melancólico modo del nihilismo (la conciencia de que el desierto será la ciudad del futuro). Somos, en plena *catástrofe pandémica*, “sloanistas inconscientes”, esto es, la idea de la *obsolescencia programada*²⁰ nos atraviesa: ahora es el propio ser humano el que aparece como un desperdicio.

Si como advirtiera el profesor de diseño industrial Paul Hekkert, “todos los seres humanos buscan la familiaridad”²¹, también podríamos sugerir que nos fascina lo siniestro o, mejor, podemos sentir (ocasionalmente) la potencia de lo *inquietante*. A veces hay que ir contra lo “aceptable”, aunque sea *diseñar algo diferente* que no nos lleve a la “inerzia polar” o al desastre sin asideros. Puede

17 “Pero, ¿qué es ‘nuestro tiempo’? ¿Es el mundo del terrorismo post 11-S y de las incipientes formas de neofascismo, desde los talibanes al nuevo imperialismo americano? ¿Es la era de la posmodernidad o de una modernidad (como argumenta el filósofo y antropólogo Bruno Latour) que podría no haber existido nunca? ¿Es un tiempo definido por los nuevos medios y las nuevas tecnologías, una era de la ‘reproductibilidad biocibernética’ que sucede a la ‘reproducción mecánica’ de Walter Benjamin, el ‘mundo de cables’ de Marshall McLuhan que desplaza el tiempo en el que uno podía decir la diferencia entre una máquina y un organismo? ¿Es el momento en el que nos nuevos objetos del mundo produce nuevas filosofías del objetivismo y las viejas teorías del vitalismo y del animismo parece (como las formaciones fósiles) adoptar nuevas vidas?” (W.J.T. Mitchell: *¿Qué quieren las imágenes?*, Ed. Sans Soleil, Vitoria, 2017, p. 214).

18 “El credo de la innovación digital pronto se transformó en una insistencia en la ‘disrupción’ y en una obsesión por la

velocidad, campañas todas ellas impulsadas bajo la bandera de la *destrucción creativa*. Esta fatídica expresión acuñada en su día por el economista evolutivo Joseph Schumpeter fue utilizada como un modo de legitimar aquella que en Silicon Valley se conoce eufemísticamente como *innovación sin permiso*. [...] Pero, de hecho, el análisis original de Schumpeter era mucho más matizado y complejo de lo que esta retórica contemporánea de la destrucción puede dar a entender. Aunque Schumpeter concebía el capitalismo como un proceso “evolutivo”, también consideraba que solo un número relativamente reducido de sus continuas innovaciones adquirían realmente un rango de significación propiamente evolutiva. Para Schumpeter, la creación destructiva era un desafortunado subproducto de un proceso largo y complejo de cambio creativo sostenible. “El capitalismo –escribió– crea y destruye”. Schumpeter se mostró siempre firme a este respecto: “La respuesta creativa da forma a toda la trayectoria de acontecimientos subsiguientes y al resultado ‘a largo plazo’ de estos. [...] La respuesta creativa cambia las situaciones sociales y

económicas para siempre. [...] De ahí que la respuesta creativa constituya un elemento esencial del proceso histórico: ningún credo determinista sirve de nada frente a la realidad”. Por último, y al contrario de lo que hoy proclama la retórica de Silicon Valley y su culto a la velocidad, Schumpeter sostendría que la verdadera mutación requiere paciencia” (Shoshana Zuboff: *La era del capitalismo de vigilancia*. La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder, Ed. Paidós, Barcelona, 2020, pp. 75-77).

19 “Contra-tiempo. *The time is out of joint*. Habla teatral, habla de Hamlet ante el teatro del mundo, de la historia y de la política. La época está fuera de quicio. Todo, empezando por el tiempo, parece desarreglado, injusto o desajustado. El mundo va muy mal, se desgasta a medida que envejece, como dice también el Pintor en la apertura de *Timón de Atenas* (tan del gusto de Marx, por cierto)” (Jacques Derrida: *Espectros de Marx. El estado de la deuda, el trabajo del duelo y la nueva internacional*, Ed. Trotta, Madrid, 1995, p. 91).

20 Alfred Sloan fue director ejecutivo de General Motors y, en esa empresa, planteó que al cambiar el estilo y el color de un coche cada año, los consumidores podrían ser condicionados para desechar nuevas versiones del mismo producto. Esta visión, que supone enlazar la ciencia de la eficacia en la fabricación con el marketing, inspiró la idea de la *obsolescencia programada*.

21 “Paul Hekkert, profesor de Diseño Industrial y Psicología, recibió hace varios años una beca para desarrollar una gran teoría de por qué la gente le gusta lo que le gusta, una Teoría Estética Unificada. La gran teoría de Hekkert empieza con dos fuerzas evolutivas que compiten. Por un lado, todos los seres humanos buscan la familiaridad, porque nos hace sentir seguros. Por otro lado, las personas anhelan la emoción de los desafíos, alimentada por una voracidad pionera. [...] Tienen una curiosidad radical mezclada con una mentalidad conservadora” (Derek Thompson: *Creadores de HITS. Cómo triunfar en la era de la distracción*, Ed. Capitán Swing, Madrid, 2018, p. 65).

que el truco, como apunta Derek Thompson, sea enmarcar las nuevas ideas como versiones ajustadas de algunas viejas, mezclando un poco de fluidez con un poco de *disfluencia*, para que el público descubra la familiaridad detrás de la sorpresa. En realidad, amamos la complejidad²². La disfluencia es como una alarma muy sutil que taladra la calma del procesamiento automático y provoca niveles más altos de atención. A veces no se trata de buscar la simplicidad o encontrar el placer en lo complejo sino de estar literalmente agotados o ni siquiera atreverse a fracasar mejor (por repetir la “fórmula” beckettiana). Somos, en cierto sentido, perfectos ejemplos del *tsundoku*, amontonando libros, descargando archivos, suscribiéndonos a plataformas que no vamos a leer ni ver. Nos basta con inscribirnos en enero en un gimnasio para luego no hacer ni media hora de bicicleta estática. Para gustos, valga el topicazo, colores. Pero que lo que nos conduce sea, como el destino, negro. Tendremos que imaginar, pensar y, sobre todo, diseñar algo diferente.

22 “El hecho de que las personas graviten en torno a la fluidez en el arte y el diseño no es excusa para caer en simplificaciones bobas. La idea central de MAYA es que en realidad la gente prefiere la complejidad, hasta el punto de que deja de entender algo” (Derek Thompson: *Creadores de HITs. Cómo triunfar en la era de la distracción*, Ed. Capitán Swing, Madrid, 2018, p. 88). John Maeda advierte, en el capítulo dedicado a la 9 Ley de la Simplicidad que es la dedicada al “fracaso”, que “la complejidad y la simplicidad son dos cualidades simbióticas” (John Maeda: *Las leyes de la simplicidad. Diseño, tecnología, negocios, vida*, Ed. Paidós, Barcelona, 2018, p. 84).

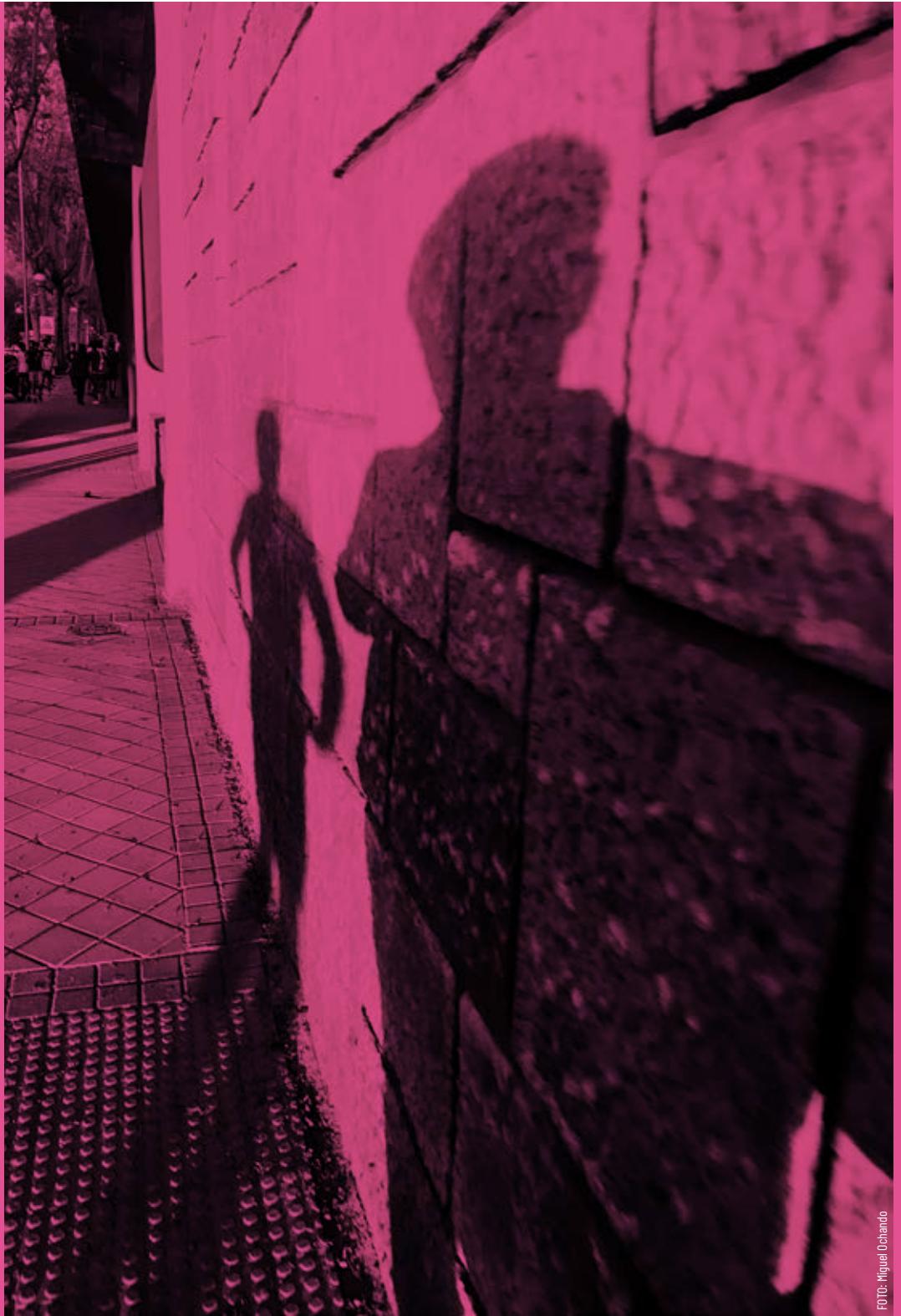


FOTO: Miguel Ochando

LA FORMACIÓN BÁSICA Y LAS HABILIDADES DEL SIGLO XXI

Julia Oliet Palá
coordinadora de la formación básica

Las enseñanzas de Diseño en la Escuela Superior se estructuran de acuerdo al plan de estudios que un grupo de trabajo consensuó para los Estudios de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Grado regulados por la L.O.E. Como miembro de ese grupo recuerdo nuestra intención de buscar equilibrio entre las demandas de las distintas especialidades del Grado y sus necesidades específicas, y la Formación Básica, que en nuestra experiencia impartiendo diversos planes de estudios nos distingüía de otros Centros que quizá entendían el diseño desde criterios sólo técnicos.

La Formación Básica se incorporaba al plan de manera equilibrada y ajustada a las demandas que consideramos eran substanciales y el formato permitía la educación en las habilidades necesarias para un diseñador del siglo XXI. El plan de estudios necesita cambios y debiera revisarse, pero creemos que la proporción entre la distribución de los créditos de la formación básica y la específica es bastante acertada. Formación Básica de formato mixto conformada por cuatro Áreas: Área de las Humanidades y Ciencias Sociales, Área de Fundamentos Científicos del diseño; Área de Fundamentos del diseño y Área de lenguajes del diseño.

Con la intención de atender a una formación común basada en la construcción del conocimiento y en la adquisición de habilidades, desde las diferentes áreas se incidirá en la necesidad de desplegar en el estudiante el “pensamiento crítico” para enfrentarse a los nuevos desafíos: globalización, sostenibilidad, innovación social, nuevos hábitos de consumo, economía colaborativa, producción en código abierto, etc. Esta conformación del mundo que se mueve de forma acelerada y vertiginosa necesita diseñadores que sepan reflexionar acerca de lo que está ocurriendo y sean capaces de participar y/o modificar el mundo en el que vivimos. Paola Antonelli, Comisaria de Diseño del MOMA, va más allá y además de ello señala¹: [...] Siempre digo que los diseñadores casi hacen un juramento hipocrático. Un artista puede elegir si ser responsable con otros seres humanos o no, pero en cambio un diseñador tiene que serlo, por definición.

Creemos que las diferentes asignaturas de la Formación básica fundamentan y algunas inciden especialmente en el desarrollo del pensamiento crítico, habilidad esencial para un diseñador del siglo XXI. El aprendizaje, hoy sabemos, ha de fundamentarse en el desarrollo de destrezas, y no tanto en la adquisición del conocimiento como en su construcción. Michael Fullan, referente en estudios educativos, orienta la creación de nuevas pedagogías para favorecer un aprendizaje que fundamenta en las “6C” como el conjunto de habilidades

clave que los estudiantes necesitan alcanzar para desenvolverse hoy en el mundo. Estas habilidades serían:

- Creatividad: hacer preguntas correctas para generar ideas novedosas y liderazgo para convertirlas en realidad.
- Comunicación: saber utilizar lenguajes para comunicar de forma eficiente mediante herramientas analógicas y digitales.
- Ciudadanía: pensar como ciudadanos globales basándose en una comprensión profunda de diversos valores y visiones del mundo.
- Pensamiento crítico: evaluar críticamente la información y los argumentos, ver patrones y conexiones, construir conocimiento significativo y aplicarlo en el mundo real.
- Carácter: aprender a aprender, con perseverancia y resiliencia.
- Colaboración: saber trabajar en equipo, con fuertes habilidades interpersonales como la gestión de los desafíos, aprendiendo de otros y contribuyendo al aprendizaje de los demás.

Las habilidades del siglo XXI son habilidades de aprendizaje e innovación; habilidades vinculadas a la información, los lenguajes, los medios y la tecnología; y habilidades para la vida. Creemos que la Formación básica de nuestro futuro diseñador ha de fundamentarse en el desarrollo de estas habilidades y en la construcción del conocimiento. Las Áreas y asignaturas lo permiten y la labor de nuestros docentes está en esa línea aunque el número excesivo de tareas a la que nos vemos sometidos en la Escuela nos impida centrarnos en el aprendizaje de estas nuevas metodologías para la enseñanza. Profesores y estudiantes asumimos como reto desarrollar nuevos conocimientos desde el pensamiento crítico para hacer algo con ellos; la orientación en una Escuela de diseño ha de ser constructivista. Estos conocimientos se aplicarán en contextos reales en las diferentes especialidades para la creación de un producto, concepto o servicio innovador.

Como dice Carlos Alonso Pascual²: [...] En un mundo ambiguo y cambiante, profundamente condicionado por la incertidumbre y la crisis, identificar y resolver problemas ya no nos sirve de gran ayuda. El nuevo actor creativo del siglo XXI debe dejar de ser de ser un mero solucionador de problemas para transformarse en un investigador visionario, un explorador de nuevas oportunidades. El señor Lobo de *Pulp Fiction* —la célebre película de Quentin Tarantino— convertido finalmente en un nuevo doctor Livingstone, un explorador abierto a descubrir los resortes creativos y las posibilidades ocultas en los confines de los problemas. La nueva tarea del diseñador no es ya resolver problemas sino, tal vez, descubrir gorilas. El diseño es, una vez más, una hermosa metáfora de la condición humana.

1 Entrevista a Paola Antonelli <https://spa.acousticbiotech.com/paola-antonelli-interview-design-has-been-misconstrued-345422>

2 Diseñar no es resolver problemas <https://blogs.deusto.es/fablab/diseinatza-ez-darazoak-konpontzea/>

LA GRÁFICA. VISUALIZAR Y PRODUCIR LENGUAJE

Jose María Ribagorda Paniagua
coordinador de la especialidad de diseño gráfico

FOTO: Miguel Octavio

La aparición de la imprenta occidental en el siglo XV, trajo como consecuencia una revolución cultural, económica y productiva. El invento de los tipos móviles incorpora una tecnología que establece una nueva forma de fabricación mediante piezas modulares, estandarizadas e intercambiables que simplifica la construcción y seriación de la página impresa. Si ya antes la escritura era una tecnología revolucionaria, la tipografía la reinventa, cosificándola y objetivándola. La letra separada de la mano del escribano y materializada como pieza modular y sistemática se convierte en tecnología de producción de textos, ya sean carteles, grabados, etiquetas o libros. La escritura empieza a extenderse repetida y multiplicada en volúmenes y estanterías. Aun siendo sinónimos, el concepto de "gráfica" va ocupando el lugar de la "escritura" para referirse a su forma y extendiendo su dominio más allá de la letra y la palabra, convirtiéndose en todo lenguaje visual susceptible de reproducción y lectura.

La transformación de la información en producto multiplicado miles de veces, así como la diversidad de lenguajes y signos usados, obliga a proyectar y planificar la producción de textos como hacen otras artes constructivas, no tanto por su complejidad tecnológica, sino por la necesidad de prever, coordinar, supervisar y economizar procesos que comportan cientos y miles de reproducciones con una tecnología novedosa. El diseño es la actividad que permitirá su planificación industrial.

Si el libro manuscrito siempre funcionó como una gran metáfora de lo divino y de lo natural, el libro impreso es el modelo para la industrialización y la modernidad. Con la reproducción seriada el espacio de lo artificial es ocupado por objetos repetidos, informados, comunicativos y legibles.

El desarrollo industrial y el progreso transforman el entorno, lo hacen más inteligible y comprensible. El mundo que habitamos se llena de códigos que no se aprenden en las escuelas, pero que son leídos perfectamente por sus usuarios. Se lee y se ve la hora en el reloj, la ruta en los mapas, los productos y las marcas en rótulos y carteles, las señales en los caminos y los datos en las gráficas. La naturaleza sensible va dejando paso a un contexto informado que desarrolla paulatinamente nuevos lenguajes visuales para su desarrollo. Líneas continuas o discontinuas, señales de tráfico o semáforos de colores callados pero imperativos organizan el tráfico. Los coches de caballos se transforman en autos con indicadores cada vez más sofisticados. El hogar, antaño manual y silencioso se llena de máquinas y aparatos llenos de interruptores, iconos y pilotos que hay que leer y aprender a manejar. Los bienes a granel de nuestras tiendas empiezan a ser

sustituidos por productos manufacturados con envases y etiquetas de color, fotografías, ilustraciones que nos seducen y nos informan, marcas que los identifican y diferencian.

Con el desarrollo tecnológico que trajo la electricidad, el cine y posteriormente la televisión revolucionan la gráfica y los lenguajes visuales. El silencio de la imagen fija empieza a ser complementado con mensajes dinámicos y sonoros. No es necesario explicar la aceleración que se produce en el lenguaje y como este transforma nuestra propia manera de ver la realidad.

A finales del siglo pasado, y cuando ya resulta indispensable la formación de profesionales de la gráfica, aparece una nueva tecnología tan trascendente o más que lo fue la imprenta. El mundo digital que comenzó con el ordenador y que hoy es una red que comunica el mundo y los objetos, ha llegado con nuevos lenguajes visuales, más complejos, pero más universales. Desde el ícono de nuestro escritorio virtual abrimos herramientas que son signos gráficos que no solo representan, sino que interactúan con nosotros, simulan la realidad y nos convierten en avatares de un nuevo entorno basado en programas, es decir en escritura. La nueva sociedad digital de la información está en pleno proceso de expansión y desarrollo y en este contexto asistimos al crecimiento exponencial de la gráfica y de los lenguajes visuales.

Como consecuencia, y para finalizar, la especialidad de diseño gráfico que represento, evoluciona con la sociedad y ofrece un espacio de estudio y reflexión sobre el lenguaje y la comunicación visual orientado al desarrollo profesional de nuestros alumnos y al bien común de la sociedad. Desde el conocimiento de la tradición y el valor de nuestro patrimonio y nuestra historia, formamos profesionales para un futuro ya presente, donde la gráfica es sin lugar a dudas materia y herramienta principal de innovación y desarrollo económico y social.

DEL ESPACIO Y SUS OCUPANTES

Guadalupe Martín Hernández
coordinadora de la especialidad de diseño de interiores

Una de las principales funciones del diseñador de interiores es la transformación de espacios para mejorar su uso o para la implementación de otros nuevos, los cuales pueden durar desde pocas horas a un tiempo indeterminado. En todo caso, deben ser intervenciones que conecten con los usuarios, con una especial atención a los materiales y a múltiples aspectos como la funcionalidad, la ergonomía o las condiciones acústicas y de iluminación.

El diseñador de interiores comprende el espacio, los objetos y sus ocupantes como un sistema complejo de relaciones. Espacios donde el volumen, la forma, la proporción y la manera en que éstos se articulan, los definen y conectan. Una complejidad a la que debemos añadir otros factores ambientales como el confort térmico o la calidad del aire. Y si algo hemos aprendido este curso, marcado por el confinamiento, es precisamente eso: la influencia de los espacios interiores en nuestra salud y calidad de vida. La necesidad de mejorar o adaptar su diseño a la nueva realidad se hace imperativa para hacer frente a los pronósticos de la era post-pandémica.

¿Cómo ha cambiado la crisis los espacios donde vivimos, trabajamos o estudiamos? Durante los meses de confinamiento la vivienda ha adquirido un protagonismo inesperado. Ha pasado de ser nuestro espacio más íntimo, solo destinado al descanso y la vida familiar, a ser invadido por actividades que anteriormente ocupaban espacios públicos o compartidos. Un entorno doméstico convertido en oficina, escuela o gimnasio; usos que en mayor o menor medida han llegado para quedarse.

La crisis nos ha brindado la ocasión de repensar nuestros hábitats cotidianos. La adaptación de nuestros hogares ha implicado una revolución que ha puesto de relieve la falta de espacio y flexibilidad de la mayoría de las viviendas. A ello debemos sumar otras características como la ventilación, la luz natural o su relación con el espacio urbano que las rodea, características que también inciden en nuestra salud física y mental. La cocina, el salón o el dormitorio se han convertido en espacios multiusos, donde alojar nuestra oficina, aula o gimnasio, todos ellos conectados a una ventana exterior virtual llamada zoom, skype, meet, facetime, etc. Una ventana exterior de doble sentido, que del mismo modo que nos ha permitido adentrarnos en otros escenarios, ha hecho que nuestros espacios más personales e íntimos han sido expuestos debido a la proliferación de video llamadas y ese lugar al que antes sólo invitábamos a las personas más cercanas, ha acogido visitas muy dispares, obligándonos a compartir una parte de nosotros mismos.

Nos hemos visto obligados a replantearnos, no solo la manera de habitar nuestras casas, sino nuestros espacios de trabajo y aquellos en los que socializamos, tales como restaurantes, bares o cafeterías. Las reglas de juego (reducción de aforos, usos de mascarillas, distancia interpersonal) han impuesto un nuevo paradigma que, mal implementado, da a lugares que no llegan a ser del todo confortables y, en cualquier caso, limitados. La atomización de las oficinas y la posibilidad de trabajar desde la propia vivienda ha dado lugar a un aprovechamiento mercantilista de las empresas, las cuales han visto reducidos sus gastos en alquileres y no necesitan disponer de un gran número de puestos físicos de trabajo que vayan a ser ocupados al mismo tiempo. También nuestra manera de comprar ha cambiado. La experiencia de adquirir ropa, accesorios o dispositivos digitales se ha extendido hasta productos de primera necesidad, obligando a las grandes superficies a replantearse su modelo de venta y de negocio.

Y cuál es el papel del diseñador de interiores ante esta nueva perspectiva. Todas estas transformaciones suponen un reto para esta disciplina, que debe aprovechar para hacer una lectura en clave de oportunidad. Estas nuevas demandas de la sociedad deben impulsarnos a reflexionar para poder anticiparnos al futuro. El diseñador de interiores asume una labor predictiva para dar servicio y respuesta a las nuevas necesidades y modos de habitar y vivir. Entrarán en juego aspectos como la sostenibilidad, la inserción de las nuevas tecnologías o la domótica. Nuestros hogares tendrán que ser capaces de adaptarse, ofreciendo la posibilidad de introducir nuevas funciones. Todo ello, sin perder de vista nuestro principal objetivo y compromiso, el de ofrecer espacios que nos emocionen, nos impresionen, nos convuelvan y que influyan de manera positiva sobre nosotros.

MODA Y SU OPORTUNIDAD DE CAMBIO

A photograph of a person sitting on a grassy surface. They are wearing a light-colored, ribbed jacket over a patterned top. The background is a field of green grass.

Angelina Gallego Villegas

coordinadora de la especialidad de diseño de moda

A pesar de las dificultades del curso académico 2019-2020, los profesores y alumnos que conforman esta coordinación de diseño de moda, han sabido resolver con bastante esfuerzo y dedicación los problemas e inconvenientes que se nos han planteado como consecuencia del COVID-19. La capacidad de organización, esfuerzo y compromiso de todos los que la conformamos nos ha permitido obtener unos resultados bastantes satisfactorios y esperanzadores. Es cierto que muchas de las actividades que estaban programadas se han tenido que posponer para su realización en un futuro. Pero lo acaecido en esta última etapa nos ha obligado a perfeccionar nuestra coordinación docente y a utilizar medios tecnológicos, metodologías nuevas y otros instrumentos disponibles, facilitando la colaboración entre todos y el aprendizaje. Esto nos ha permitido explorar nuevas herramientas y métodos de trabajo muy interesantes para el Diseño de Moda y para las formas de enseñanza de la misma.

Muchos son los éxitos que estamos consiguiendo entre los alumnos y profesores de la Coordinación de Diseño de Moda. Todo es fruto de un trabajo excepcional y cuidado de cada uno de los que la componemos. A pesar de las dificultades, Diseño de Moda ha seguido aportando creatividad y diseño de alta calidad que está siendo muy aplaudido y reconocido en estos momentos en el sector de la moda.

Desde esta coordinación de diseño de moda estamos apostando por la actualización y por la innovación pedagógica. Se han realizado actuaciones importantes en bastantes asignaturas que se han visto, en muchos casos forzadas a investigar estos nuevos campos debido a las circunstancias planteadas por el COVID-19. Podemos señalar algunas de esas actuaciones: utilización del programa CLO3D. Esta implantación en moda ha dado una nueva dimensión a los alumnos para poder trabajar en situaciones como las actuales. Planteamos la necesidad de implantar este programa y que lo puedan manejar un gran número de alumnos y profesores. Los resultados que se han obtenido este año de forma experimental han sido bastante satisfactorios y es un nuevo reto necesario en el mercado actual del diseño de moda, nos permitiría la adaptación a la realidad industrial en el manejo de softwares específicos para el diseño de moda, así como la visualización de prendas tridimensionales a partir de patrones bidimensionales. También la potenciación de la relación entre el cuerpo y la prenda: avatares personalizados.

Es clave disponer de conocimiento de las propuestas que existen y que marcan las tendencias a nivel internacional. Se han hecho adaptaciones de las guías docentes para poder acabar el curso de una manera

satisfactoria. Se han adaptado las metodologías en la mayoría de las asignaturas, desarrollando en muchos casos una extraordinaria capacidad de creatividad e imaginación por parte del profesorado. Por ejemplo, ante la falta de materiales reutilizar trozos de prendas de casa y confección sobre muñecas.

Con entusiasmo y con dedicación total nos estamos volcando en investigar nuevos retos y marcarnos nuevos objetivos. La no presencialidad se hizo verdaderamente difícil en bastantes asignaturas que requieren la utilización de los talleres y los materiales necesarios para su realización. Moda ha apostado por la innovación y la búsqueda de soluciones para el futuro que posiblemente tengamos que afrontar de modo diferente. Son verdaderamente interesantes todas ellas.

Además, nos hemos planteado nuevos retos de colaboración con empresas e instituciones que nos ayuden a solventar todo. Hemos comenzado a trabajar este año en diferentes estrategias que nos permitan ir superando poco a poco todos los obstáculos que se están presentando. Estrategias de penetración mayor en el mercado del sector de la moda, estrategias de desarrollo (nuevas formas de mostrar lo que hacemos), y estrategias de diferenciación, buscando destacar en distintos campos frente a otras enseñanzas de moda. Tenemos una docencia de gran calidad, apostamos por valores fundamentales para un mejor desarrollo y sostenibilidad, investigamos constantemente las necesidades del mercado de la moda y lo que hacemos, lo hacemos con una profesionalidad incuestionable.

Es por todo esto, que la coordinación de diseño de moda se siente orgullosa del trabajo realizado en este curso 2019-20, a pesar de las dificultades y a pesar de la pandemia. Todos y cada uno de los integrantes de este gran equipo han conseguido superar las distintas situaciones y retos planteados, y esperamos que el aprendizaje al que nos hemos adaptado sea un incentivo para conseguir lograr los objetivos que nos planteamos para el 2021.

TIPOLOGÍAS, ÁMBITOS Y ENTORNOS

Estrella Juárez Millán

coordinadora de la especialidad de diseño de producto

La especialidad de Diseño de Producto de la Escuela Superior de Diseño se organiza en torno a seis materias: lenguajes; ciencia, materiales y tecnología; cultura del diseño; gestión del diseño; medios informáticos y proyectos. El objetivo de las distintas asignaturas y materias es dotar al estudiante de los conocimientos y herramientas discursivas, técnicas y comunicativas necesarias para el desarrollo de proyectos. La tipología de proyectos de diseño de producto abarca ámbitos muy variados, como pueden ser el diseño de herramientas, electrodomésticos, juguetes, mobiliario, iluminación, menaje, envases y embalajes, calzado y complementos, transportes, elementos urbanos, servicios, etc. Con esto se pone de manifiesto la diversidad de tipologías, escalas, materiales y contextos a los que se enfrenta un estudiante de diseño de producto y las relaciones que existen entre esta especialidad y otros ámbitos como el arte, la ingeniería, la arquitectura, el diseño gráfico, de interiores, de moda, etc. A través del planteamiento de proyectos muy variados, no solo tratamos las tipologías más específicas de la disciplina de diseño de producto, sino también su relación con estas otras áreas.

El programa general de la especialidad plantea una serie de objetivos por curso y por semestre. En el primer curso se imparten, por un lado, conocimientos y metodologías básicas del Diseño como disciplina general y, por otro, se comienza a hablar de la profesión del diseñador de producto y de su relación con otras profesiones vinculadas. Segundo trata de ofrecer una visión holística del diseño de producto a través de proyectos más específicamente relacionados con la profesión, que demandan la aplicación de conocimientos impartidos durante ese mismo curso y el anterior. En tercero, el objetivo es profundizar en el desarrollo de los proyectos, para lo cual es indispensable disponer de conocimientos técnicos necesarios para una definición detallada y de capacidad crítica para entender y cuestionar el papel de los objetos dentro de sistemas complejos, su relación entre ellos y con los usuarios, etc. El último curso, cuarto, está orientado a la profesionalización del estudiante y debe afrontarse con un nivel de autonomía que permita establecer objetivos profesionales propios y desarrollar proyectos de manera más intensa, buscando incluso el apoyo y la asesoría de profesionales relacionados con el sector. La transversalidad de conocimientos cristaliza de manera más clara en el Trabajo Final de Estudios.

Los proyectos de la especialidad de Diseño de Producto que aparecen recogidos en este anuario, aunque representan solo una pequeña muestra de todo el trabajo realizado en las distintas asignaturas, deben

entenderse dentro de este contexto ya explicado. Si bien se han tratado de mantener a lo largo del año los objetivos principales de cada curso, la temática de muchos proyectos pertenecientes al segundo semestre se ha visto influida por la situación de pandemia y confinamiento. Este contexto, que nos ha hecho cambiar nuestra manera de vivir, de relacionarnos o de trabajar, ha modificado también la forma en que interactuamos con nuestro entorno inmediato y con los objetos que nos rodean. Durante este periodo, además de los productos que se han desarrollado por pura necesidad (mascarillas, viseras, paneles protectores, dispensadores, respiradores ...), muchas personas han tratado de hacer pequeños cambios en sus hogares para estar más a gusto o sentirse más seguros, o han empezado a practicar con frecuencia actividades en casa que antes no solían hacer (cocinar, manualidades, ejercicio, actividades de ocio, etc.). Todo esto nos ha hecho reflexionar sobre el valor utilitario y emocional de los objetos que nos rodean y que nos han acompañado tanto tiempo. Es por ello que muchos proyectos planteados durante el segundo semestre se centran en mirar con atención hacia el entorno cercano, hacia las personas y los objetos con los que convivimos, para tomar conciencia de la profundidad de nuestro propio micromundo e intentar mejorarlo.



APRENDER A PERDERSE EN LA CIUDAD DEL SIGLO XXI

Adam Bresnick Hecht
coordinador del máster en diseño de espacios comerciales

La ciudad moderna emergió con todos los ingredientes de la actual ya en el siglo XIX, y Walter Benjamín en los años 20 del siglo pasado analizó esta ciudad del consumo tan parecida a nuestra realidad del hoy. Más aun, Benjamin halló en los cuentos del autor norteamericano Edgar Allan Poe todo un elenco de personajes y obsesiones que pueblan estas, entonces, ya nuevas metrópolis. Estos actores delimitan aspectos fundamentales de la experiencia urbana y siguen marcando nuestra modernidad. En esa arqueología aparece el personaje del detective, introducido por Poe en su cuento *Los crímenes de la calle Morgue* en 1841. El detective en términos policíacos escudriña el interior, y es capaz de analizar las casas como lugares que revelan pistas sobre los acontecimientos. El mismo Poe, además, da origen a todo un género literario y posteriormente televisivo, escribe otro texto, en este caso un ensayo sobre los interiores: *Filosofía del mueble* (1840). Poe era consciente que un interior nos habla, nos revela, nos forma y determina nuestro comportamiento. Como estudiosos de los interiores somos detectives.

En la ciudad, el comercio y sus espacios, forman parte intrínseca de la experiencia urbana. Benjamin, identifica a un observador sofisticado que explora, observa e absorbe la cuidad, y la recrea en su mirada. Es el *flâneur* o paseante, un producto del capitalismo ciertamente alienado. En nuestra cultura pos capitalista y pandémica, somos paseantes virtuales. La experiencia física se ha compaginado y en ocasiones re-emplazado por relaciones sentimentales, comerciales y laborales llevadas a cabo en un sin fin de aplicaciones de realidad virtual compartida. Pinterest, Instagram, TikTok, Tinder, Grindr, Facebook, Meet, Zoom, Skype son las nuevas calles de nuestra ciudad del siglo XXI, una ciudad de ilimitada extensión. Spotify y YouTube proporcionan nuestra banda sonora, individual pero también compatible y compartida, en los auriculares de nuestros teléfonos inteligentes y nuestros portátiles. Aquel paseante del siglo XIX, por definición masculino y blanco, es ya multicultural, de género indeterminado o líquido, un fiel reflejo de la evolución de nuestra sociedad.

El estudiante en este momento histórico es a su vez participante y observador del fenómeno. Un paseante que recoge tendencias, las enfoca y las aplica. Desde el año 2015 se imparte el máster en Diseño de Espacio Comercial. Con una consolidada implantación, sus enseñanzas transversales son todavía más pertinentes que nunca en el panorama actual de la pandemia COVID-19 y su irrupción de los hábitos de consumo, la compra y el ocio. ¿Cómo ha de ser un espacio comercial hoy? El diseñador de interiores debería orquestar con maestría y encada caso los objetivos de la marca, para

idear y afinar la experiencia del espacio, liderar su ejecución tanto en su construcción como en su cumplimiento de normativa y licencias. El diseño tiene el potencial de la transformación y así se estudia y se pone en práctica en nuestras enseñanzas.

Los trabajos de los alumnos involucran estudios de mercado, omnicanalidad, una concepción de marca desde diferentes ópticas además del estudio de su resolución espacial. El diseñador de interiores ha de concebir la experiencia espacial en todas sus vertientes y capacidades perceptivas. Lejos de limitarnos a idear conceptos meramente instagramables, formamos creadores de espacios, capaces de proponer coherentes propuestas espaciales ideadas en su conjunto.

La arquitectura de interiores ha de movernos, hablarnos. “Perderse en una ciudad,” dijo Walter Benjamin, “como quien se pierde en el bosque, requiere aprendizaje”. El máster en Diseño de Espacio Comercial logra ese aprendizaje de perderse en esa ciudad del siglo XXI, mitad real y mitad virtual, para así descubrirse y concretarse.

METODOLOGÍA, PROYECTO Y DISEÑO INTERACTIVO

Procesos metodológicos para un diseño generativo

Luis Conde Arranz

coordinador del máster en diseño interactivo

“... la creatividad no ocurre dentro de la cabeza de las personas, sino en la interacción entre los pensamientos de las personas y el contexto sociocultural. Es un fenómeno sistémico más que individual”.

— M. Csikszentmihalyi

La IxDA (Interaction Design Association) define el diseño de interacción de la siguiente manera: “El diseño de interacción (IxD) define la estructura y el comportamiento de sistemas interactivos. Los diseñadores de interacción buscan crear relaciones significativas entre las personas y los productos o servicios que estos usan, desde computadoras hasta dispositivos móviles, aparatos y más....”

Desde el diseño nos enfrentamos habitualmente a esos “problemas perversos” (Rittel y Weber. 1973), problemas que son resistentes a ser resueltos. Así, las propuestas de solución dependen del enfoque del problema y están interrelacionados de manera compleja; los actores implicados tienen enfoques y marcos de definición muy diferentes, y además las condiciones que interactúan con el problema son variables en el tiempo. Posteriormente (R. Buchanan. 1995) desde la perspectiva del pensamiento de diseño, se sugiere que los problemas que enfrentamos suelen ser problemas mal definidos, con información confusa o discutible, con demasiados actores que influyen en ellos desde perspectivas muy diversas y con un gran número de interacciones que incrementan la confusión.

También K. Dorst señala, que la naturaleza de los problemas a los que se enfrenta el diseñador es “Abierta, Compleja, Dinámica e Interconectada”. Un problema abierto es aquel en el que los perfiles que lo definen no están claramente delimitados y que mantiene una relación permeable con el entorno de manera que está siendo influenciado constantemente por factores inicialmente ajenos que provocan la aparición de cualidades emergentes que pueden modificar de manera sustancial el problema tal como se plantea originalmente. La complejidad de los problemas implica una dimensión sistémica que obliga a abordarlos y analizarlos de manera holística, y cuya interdependencia de elementos da lugar a múltiples variables y una enorme diversidad de posibles reacciones en cadena. La naturaleza dinámica de los problemas provoca una actividad constante de cambios sujetos a la temporalidad que por muy diferentes motivos pueden verse modificados y reorganizados, y por último interconectados en tanto que están

contextualizados en un mundo hiperconectado y fluido, y por tanto sujetos a constantes influencias en diferentes niveles generando complejas redes superpuestas y cruzadas. En estas complejas condiciones “VUCA”, para tomar decisiones, planificar y proponer soluciones desde el diseño, es necesario anticiparse, comprender la complejidad y la interdependencia de las variables emergentes, calibrar y enmarcar adecuadamente los desafíos y sus alternativas; significados, realidades diversas y culturas; y para ello necesitamos del “diseño generativo” en la vertiente que E. Sanders propone como un lenguaje con el cual “imaginar y expresar ideas y sueños para la experiencia futura”.

El Máster de diseño interactivo dirige su foco de atención a la capacitación del alumno para diseñar propuestas mediante procesos estratégicos con amplios recursos que permitan un aprendizaje significativo, el trabajo de forma colaborativa y la autoorganización que contribuye al compromiso, la autonomía proactiva e implicación de los componentes del equipo, señalando la importancia del papel facilitador del profesor, así como la presencia y participación de diversos ingredientes imprescindibles como son: Pensamiento Complejo; Motivación intrínseca; Dinámicas colaborativas y Metodologías ágiles; Creatividad (Creative Problem Solving) y Design Thinking.

En definitiva, el Máster de diseño interactivo de la Escuela Superior de Diseño de Madrid, se plantea desde una concepción multidisciplinar y colaborativa para la facilitación de estrategias desde una perspectiva global de análisis, otorgando una gran relevancia al hecho de situar en el centro del proyecto al usuario para optimizar la experiencia de uso y la entrega de valor. Tomando la referencia del concepto “affordance”, en el sentido que lo propone D. Norman, en cuanto a las posibilidades de interacción de un usuario con su entorno, podemos decir que, de modo similar, los estudiantes del máster van construyendo sobre la experiencia de su aprendizaje invisible, mediante las dinámicas colaborativas, procesos metodológicos y gestión de la incertidumbre, herramientas y recursos aplicados; unas capacidades estratégicas de aplicación de todos ellos en las soluciones de los retos de diseño que afrontan. Buscando así, que el alumno desarrolle su capacidad de liderar, coordinar y facilitar los procesos metodológicos integradores en los que la selección de los recursos y herramientas adaptados a cada problema planteado, resulten de carácter estratégico y generadores de propuestas útiles, usables, eficientes, eficaces, deseables y viables; orientadas hacia la innovación en la experiencia de uso.

Pedagogía del confinamiento

Fernando Rey García

Jefe de área de estudios escuela superior de diseño de Madrid

"Entiendo lo complicada que es para todos, esta situación. Quería decir que, si bien no es perfecta toda esta docencia marciana, no tiene por qué serlo; siento que se está haciendo con mucho cariño. Así que, gracias."

(De la Encuesta para estudiantes de la ESD, distribuida el 16 de marzo de 2020. Respuesta anónima)

Capacidad de adaptación al cambio. Falta de información. Presencia virtual. Contacto. Satisfacción. Gestión del tiempo. Concentración. Fluidez. Ligereza. Motivación. Estimulación. Entorno familiar y ambiental. Rendimientos de aprendizaje. Conexión profesor-estudiante. Planificación. Coordinación docente. Comunicación y pertenencia. Disciplina personal y hábitos organizativos. Bloqueo. Disminución creativa. Compresión de contenidos. Flexibilidad. Sentimientos ...

Estas palabras expresan percepciones de una situación a la que los estudiantes de la Escuela superior de Diseño de Madrid se tuvieron que enfrentar desde el mes de marzo de 2020 hasta la finalización de ese curso académico y que se pusieron de manifiesto en la encuesta mencionada más arriba. La selección de términos y los conceptos que estos implican, pertenecen al trasunto de las manifestaciones y respuestas de la encuesta, y nos interponen sobre algunas de las cuestiones clásicas de la educación reglada. La pregunta que resulta pertinente formular ahora es: ¿Hasta qué punto la ausencia de la comunicación que se establece en la presencialidad física alteró el rendimiento de los aprendizajes y la progresión hacia los resultados que nos proponíamos alcanzar anteriormente?

A meses vista, podemos afirmar que salvamos los muebles. Pero el mobiliario y todo los demás se había quedado en Vinateros y tuvimos que inventar la manera de que el hecho de no estar allí no mermara en gran medida la misión y los valores de nuestra comunidad de aprendizaje. Si creemos que lo conseguimos en parte, que mantuvimos cohesionada nuestra comunidad educativa, no podemos olvidar que, también, lo pasamos muy mal.

Este primer anuario que publica la escuela, se dedica a un curso académico verdaderamente excepcional en su último tramo. Y no se podía dejar de dar testimonio en él, de cómo estudiantes, profesoras y profesores tuvieron que afrontar el mantenimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en unas condiciones insólitas, que exigieron una actuación ágil y una adecuación de los medios, los métodos y los procesos educativos a un escenario no

presencial, en el que la intervención positiva de las tecnologías de la información y la comunicación fue determinante.

CONFINAMIENTO. PRIMERAS ACTUACIONES

Ante el confinamiento de toda la población como consecuencia del Estado de Alarma decretado por el Gobierno de la Nación en todo el territorio nacional por la crisis sanitaria provocada por la pandemia causada por el coronavirus COVID-19, los profesores y profesoras de la escuela tuvieron que adaptar, bruscamente, sus actividades docentes a las condiciones de aislamiento de los estudiantes, con el ánimo de que ninguno de ellos perdiera el curso. En estas circunstancias excepcionales, y con un margen temporal tan limitado, la transformación de esas actividades docentes de un formato presencial a un formato no presencial se produjo, en primer lugar, gracias al gran esfuerzo de adecuación y de corresponsabilidad tanto del profesorado como de los estudiantes, así como por el afianzamiento de los sistemas de coordinación docente y de participación del profesorado en las vías de comunicación de las tareas que se planificaron y aplicaron.

Ciertamente, la estructura de coordinación docente de la escuela, que se ha venido implementando en los cursos académicos precedentes, nos permitió sostener la actividad académica en esta atípica situación de prolongado aislamiento. Este sistema de coordinación docente reúne a todos y a cada uno de los profesores en dos marcos de actuación y reflexión complementarios: los departamentos didácticos y las coordinaciones de las especialidades de diseño y de la formación básica.

Toda asignatura del plan de estudios tiene un encaje en una especialidad de Diseño y en un curso determinado. Su vinculación con un conjunto de asignaturas con las que también comparte esa especialidad y curso, nos ha llevado en los últimos años a buscar la implicación de todo aquello que relaciona a ese grupo de asignaturas entre sí, puesto que, desde disciplinas y áreas de conocimiento distintas, se persiguen unos resultados de aprendizaje comunes que los estudiantes han de percibir y adquirir de manera consistente.

Este sistema de coordinación docente y la paulatina implantación tecnológica aplicada a las tareas, tanto de docentes como de estudiantes, han sido los dos factores principales para la continuidad de las clases en las condiciones excepcionales que se dieron en el periodo de vigencia del Estado de Alarma y hasta la finalización del curso académico.

Podemos afirmar con alivio que la drástica modificación de las condiciones habituales en las que se venía produciendo la enseñanza presencial, nos sorprendió con muchos de los deberes hechos, gracias a la consolidación de una cultura tecnológica que ha ido haciendo suya la mayoría del profesorado curso a curso. Ahora, esta asimilación de recursos y sistemas se ponía a prueba de manera drástica.

Además, había que determinar si la alteración de las condiciones habituales de la asistencia presencial, requería un replanteamiento de los contenidos, de la metodología y de los sistemas de evaluación. La necesidad de mantener la continuidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje en las condiciones de disgregación de toda nuestra comunidad educativa, obligaba a una actualización normativa que dotara de seguridad jurídica a las actuaciones académicas, normalizando las actuaciones para adecuar su validez a las exigencias de la titulación.

No había tiempo que perder. Los aspectos indispensables que fueron objeto de revisión afectaron a los resultados esperados del aprendizaje, a la metodología y a los medios a emplear como consecuencia de la adecuación de la enseñanza a la formación a distancia, así como a las modificaciones que había que introducir en el sistema que evaluación previsto y en los criterios de calificación.

Muchas asignaturas se vieron abocadas, inesperadamente, a modificar determinados proyectos previstos inicialmente en las guías docentes. Se abrió una reflexión sobre si todas las competencias y resultados de aprendizaje esperados, se podrían alcanzar en el sistema de docencia virtual. Es destacable, en este sentido, que el confinamiento imposibilitó la compra de materiales y la utilización de los talleres, lo que lastró a algunas asignaturas de manera grave. Había que aclarar qué no se

podía hacer y era necesario modificar y qué debía de ser sustituido por otro contenido que resultara equivalente o, al menos, suficiente.

En lo que respecta al ámbito de actuación de la escuela, resultó oportuno que la Comisión de Ordenación Académica (C.O.A.), órgano de coordinación docente que reúne al equipo directivo y a los departamentos didácticos, supervisara las Guías docentes de modo que la reformulación de su contenido permitiera a los estudiantes adquirir las competencias y resultados de aprendizaje de cada asignatura en las condiciones a las que el estado de alarma obligaba.

El proceso de elaboración de esta adaptación curricular requirió, fundamentalmente, que el responsable de cada asignatura incorporara las oportunas modificaciones a la guía docente y que el departamento y la Jefatura de estudios validaran los resultados. Finalmente, la adaptación de las guías docentes fue supervisada por la C.O.A. y se incluyó como adenda al documento de cada guía, publicándose en el aula virtual.

UNA SEMANA PARA NO OLVIDAR

Quién podía imaginar en la primera semana de marzo de 2020, que el lunes siguiente se suspenderían las clases y que entonces se iniciaría un largo proceso en el que nos tendríamos que reinventar sobre la marcha. A partir de ese momento, las situaciones a las que íbamos a asistir exigieron que la escuela condujera sus actuaciones con rigor, pero también con la necesaria flexibilidad y empatía.

9 de marzo

El Consejo de Gobierno de la Comunidad de Madrid anuncia por medio de una nota de prensa la adopción de medidas extraordinarias frente al coronavirus (COVID-19), entre ellas la suspensión de la actividad docente presencial desde el 11 de marzo en todos los niveles educativos, desde Educación Infantil hasta las Universidades, añadiendo que los centros educativos madrileños permanecerían abiertos, pero sin actividad lectiva y recomendando la continuidad de la formación en línea.

10 de marzo

Ante tal situación, la primera tarea que puso en marcha la Jefatura de estudios de la

escuela fue elaborar un formulario dirigido al profesorado denominado "Continuidad de la actividad docente", que tenía por objeto conocer las actuaciones a desarrollar con los estudiantes en cada asignatura durante un tiempo, inicialmente indicado para 15 días, y el modo en el que se iban a implementar. La información derivada nos iba a permitir disponer de una visión general de la actividad en esta primera etapa para facilitar la coordinación por especialidades y cursos.

Había un formulario por cada asignatura impartida, en el que había que notificar el plan de actuación, con referencia concreta al tema correspondiente al apartado de contenidos de la guía docente, la actividad programada a desarrollar, la metodología, los recursos a aportar, así como las herramientas y modos de comunicación que se tenía previsto utilizar (aula virtual, Google Drive, videoconferencia, correo electrónico u otros). Además, se sugería la aportación de aquellas observaciones o aspectos no tratados en el formulario o la ampliación de la información de cualquiera de ellos.

El día siguiente al del envío del formulario se recibieron 68 respuestas. Tras una visión general, se comprobó que se proponían fórmulas muy interesantes para abordar el reto en el que nos encontrábamos. Agradeciendo el trabajo, se animó a los profesores/as que aún no habían contestado al formulario a que lo hicieran lo antes posible y se transmitió la intención de procesar la información recibida y compartirla con los Departamentos y con las Coordinaciones para posibilitar una visión general de lo que se estaba haciendo, para, en caso necesario, mejorar actuaciones y procedimientos.

11 de marzo

A fin de aclarar las dudas que pudieran tener los estudiantes con respecto a las resoluciones y acontecimientos que se estaban produciendo, en relación con la supresión de la actividad educativa presencial, se les indicó que las clases y tutorías continuaban de manera no presencial, y que, por tanto, en esas dos semanas se mantenía la actividad lectiva.

Cada profesor/a fue contactando con sus estudiantes, explicando cómo y mediante qué

medios se adaptaba la docencia durante este periodo. Fundamentalmente, los medios previstos fueron el Aula Virtual, que ya venía utilizando la inmensa mayoría de profesores y estudiantes de la escuela, y a través de la cual se comparte material docente y se entregan las tareas programadas, así como el conjunto de herramientas que la escuela ponía a su disposición dentro de la Suite de Google (Drive, Meet, Calendar...) y/o cualquier otra que cada profesor/a considerase adecuada. Se habilitó el correo virtual@esdmadrid.es para responder dudas en el empleo de los recursos antes mencionados.

Se les informaba, además, de la publicación de la Resolución conjunta de las Viceconsejerías de Política Educativa y de Organización Educativa que dictaban instrucciones de funcionamiento de los centros educativos afectados por las medidas contenidas en la orden 338/2020, de 9 de marzo, de la Consejería de Sanidad por la que se adoptaron medidas preventivas y recomendaciones de salud pública en la Comunidad de Madrid como consecuencia de la situación y evolución del coronavirus (COVID-19), con efectos desde 11 de marzo de 2020.

12 de marzo

Al día siguiente, ya se registraban 124 respuestas al formulario "Continuidad de la actividad docente". Estábamos orgullosos de la respuesta dada, por lo que ahora tocaba poner en práctica lo que habíamos planificado.

Para dar continuidad a la docencia se recomendó conectar con los estudiantes en tiempo real, y para no tener problemas de solapamientos, se indicó que ello se hiciera en el horario de la anterior asistencia presencial a cada asignatura. También se recomendó intentar reducir las comunicaciones a los estudiantes en la medida de lo posible, con el fin de no saturarles de información.

Se comunicó que el 16 de marzo se compartiría con los Departamentos y con las Coordinaciones la información que hubiéramos recibido, para que se revisaran los planes, se coordinara y se tratara de racionalizar las tareas por curso.

Era muy importante para nosotros que, en esos momentos, los estudiantes percibieran que estábamos comprometidos con su

formación, a pesar de las circunstancias, y que se podían beneficiar de otros recursos.

16 de marzo

Ya estábamos muy cerca de conseguir el pleno: Se habían recibido 152 respuestas al formulario. Con esta información disponíamos ya de una visión general de la actividad en una primera etapa, lo que nos permitía facilitar la coordinación por especialidades y cursos.

Este día la Jefatura de estudios creó el curso "Apoyo para impartir docencia en línea", para poner a disposición de todos los profesores cobertura técnica para la docencia en línea y poder ampliar las posibilidades de comunicación entre todos. El objetivo era centralizar los recursos, comentarios, etc. en torno a nuevas formas de impartir docencia: Foros de discusión (pudiendo abrir los que fueran de interés para todos), una guía básica de creación propia sobre herramientas para impartir docencia no presencial, que se subió al aula virtual e información en línea sobre dichas herramientas. Así mismo, se puso en marcha un chat en el que se podía atender desde la Jefatura de estudios a profesores y estudiantes en un horario fijo semanal.

También el día 16 de marzo creamos una herramienta para la racionalización de las entregas de tareas de los estudiantes. Consistió en un conjunto de siete hojas de cálculo: una por cada una de las especialidades, otra para los grupos del primer curso y dos para los másteres. Las asignaturas optativas de especialidad estaban incluidas en la hoja correspondiente. Eran archivos compartidos en Drive, a los que todos los profesores podían acceder y sirvieron para apuntar todas las entregas programadas.

En la carpeta "Coordinación en línea", compartida con todos los profesores/as de la escuela, se contenían, a su vez, estas dos carpetas:

- "Coordinación Entregas" en la que se planificaban las entregas y las videoconferencias de especialidades nivel grado, primeros cursos y másteres.
- "Coordinación Docente", una ayuda para la coordinación docente de los distintos grupos.

Se instó a que los responsables de curso y de área supervisaran la cumplimentación de las hojas correspondientes por parte de los profesores/as de su curso y les ayudaran en esta tarea en aquellos casos en los que existiera dificultad para hacerlo. Esta herramienta sería útil en la medida en la que todos colaboráramos. Había que observar la eficacia de este sistema y mejorarlo e implementarlo.

En todo proceso de cambio, y este había sobrevenido inesperadamente, hay que intentar atenuar en lo posible la ansiedad y el nerviosismo que supone cambiar los procedimientos de la enseñanza sobre la marcha. Sin perder de vista este criterio, se buscó la sencillez en el uso de las herramientas de comunicación y coordinación.

LA RESPUESTA DE LOS ESTUDIANTES

También el día 16 de marzo se envió un formulario a todos nuestros estudiantes titulado "Formación en línea...Recursos disponibles", con la finalidad de recopilar información sobre los recursos de los que disponían, pero también para que conocer la situación personal por la que atravesaban. Pensamos que era una oportunidad que les permitía expresar, de forma general y directa, su percepción de la situación, sus dificultades, preocupaciones y necesidades. Era imprescindible su visión si queríamos optimizar el enfoque de la formación en línea y los canales de comunicación más adecuados para contactar con todos ellos. El día 28 de marzo ya se habían recibido más de 300 respuestas, y viendo cómo iban evolucionando los datos desde el principio, pensamos que los resultados eran ya suficientemente consistentes.

Se preguntaban cuestiones de índole técnica que nos permitieron saber con qué respaldo contaban, el grado de aceptación de los enfoques y metodologías docentes que adoptamos y si los medios que implementamos eran realistas y se ajustaban a los recursos con los que contaban. Además, formulábamos alguna pregunta de carácter más emocional, que nos ayudara a entender cómo se sentían.

El apartado final del cuestionario se abría a que anotaran sus impresiones y valoraciones

sobre su manera de entender y valorar el momento y sus consecuencias. Su lectura nos permitió hacernos una idea muy clara del sentir general, de las expectativas latentes, así como de las incertidumbres que sobrevolaban en el ambiente. A modo de ejemplo, uno de los aspectos que más mencionaron fue el número excesivo de entregas exigidas. Ello nos sirvió para mejorar sustancialmente este asunto.

La información proveniente de las 316 respuestas recibidas* fue de gran utilidad en ese momento y nos ayudó a entender mejor la situación por la que atravesaban nuestros estudiantes; una información que para nosotros fue determinante a la hora de entender el verdadero escenario en el que nos encontrábamos y sobre cómo deberíamos actuar hasta el final del curso.

* La información detallada se puede consultar en la Memoria Anual de la escuela del curso 2019-2020. 316 respuestas sobre 749 estudiantes matriculados en la ESO, representa el 42%. Este nivel de muestra supone para un margen de error del 5% lograr un nivel de confianza del 98%.

Desde que se suspendió la asistencia diaria a la Escuela, ¿qué perdieron los estudiantes que mermara sus capacidades de aprendizaje? En primer lugar, un sistema organizado de gestión de su tiempo y de recursos humanos y materiales adecuado para el desarrollo de su formación. La inmersión del estudiante en el entorno físico de la escuela es una experiencia estimulante y repleta de señales. Y en la convivencia entre afines es donde se despliegan muchas cualidades humanas que hacen prosperar nuestro desarrollo personal.

En contrapartida, hay aspectos que suelen escapar al debate público en los centros educativos que tienen que ver con cierta relajación y con rutinas consolidadas en las que, a veces, los rendimientos de aprendizaje son escasos en relación con el tiempo dedicado a la impartición de una asignatura. Realmente no existe una cultura de la rendición de cuentas de los profesores en cuanto al logro de los resultados de aprendizaje que han de alcanzar los estudiantes, lo que no se corresponde con lo que sí se exige a los estudiantes en lo que respecta a la obligada calificación de su rendimiento académico.

Lo que algunos estudiantes delataron en su encuesta, es que el hecho de asistir todos los

días a la escuela no les garantizaba de por si la calidad de la enseñanza que recibían. Pusieron de manifiesto la ineeficacia de algunos hábitos y costumbres que se vienen reproduciendo en las aulas curso a curso. Y fue entonces, cuando se nos había expulsado de nuestra sede física, cuando cada uno demostró realmente, de lo que era capaz, en una práctica docente sometida a unas condiciones adversas en las que no había más remedio que reinventarse.

Como muestra de ciertas innovaciones positivas derivadas de esta situación, se puede mencionar que algunos profesores que impartían la misma asignatura realizaron sesiones conjuntas incluyendo los distintos grupos de alumnos. En este caso, la formación a distancia facilita estos agrupamientos, imposibles en la enseñanza presencial, por la imposibilidad de aunar tiempos y espacios de profesores y estudiantes. Esta es una ventaja de la videoconferencia frente a la clase física, ya que Google Meet admitía hasta 250 asistentes a una misma reunión. Esto generó dinámicas de participación conjunta de profesores que diseñaron y compartieron la impartición de las actividades de esas asignaturas, enriqueciéndolas.

La protección ante la pandemia y la necesidad de seguir hacia adelante, pusieron en evidencia el principio esencial de la educación, que no es otro que el compromiso con el progreso de los estudiantes. El cambio a una educación a distancia requería que, inmediatamente, el profesor conectara con todos y cada uno de sus alumnos y alumnas, creando un vínculo basado en la mutua aceptación de las actuales reglas de juego y en el compromiso personal de mantener la relación profesor-alumno sobre criterios pedagógicos explícitos. Por tanto, lo primero era favorecer el vínculo humano por medio de vías de comunicación directa.

Cuando se da voz a los estudiantes ellos hablan claro. Distinguen a profesores que se implican de aquellos que se esconden tras una petición de trabajos más o menos extensos. Algunos señalaron que "este tipo de encuestas se deberían de hacer también individualmente por asignaturas, para que se pueda ver de verdad la opinión de los alumnos en las

diferentes asignaturas, ya que la diferencia en muchos casos es muy grande".

Lo que todos los estudiantes querían es que se les haga caso. Por eso algunos propusieron que las tareas que se encargaran fueran más sencillas y breves, aunque fueran más difíciles, con objeto de que sus resultados pudieran revisarse con mayor frecuencia y tener el oportuno feed back: "Así aprenderíamos más y tendríamos algo de tiempo para despejarnos y poder asimilar mejor todo lo que está pasando".

Sabían que "sustituir la formación presencial por la on-line requiere pensarlo muy bien y planificar todo muchísimo más, porque nuestras enseñanzas son más creativas y la motivación es muy necesaria".

Incluso, se llegó a suscitar un debate entre la presencialidad y el trabajo autónomo del estudiante. Uno de ellos comentó aspectos relacionados con el uso del tiempo en la escuela en relación con la carga de trabajo: "En mi caso, las horas de trabajo en la escuela eran vitales, ya que ahí nos quitábamos la mayor parte de la carga de trabajo en un entorno adecuado y en casa solo había que rematar los detalles". Mientras que otro alude a que "Sería interesante repensar la presencialidad de estas enseñanzas. No son necesarias tantas horas presenciales. Si se teme que los alumnos no realicen trabajos, o no los hagan suficientemente bien, que sean más estrictos con las evaluaciones, pero que dejen libertad a los alumnos de decidir y organizarse".

La premisa para el sostenimiento de la escuela en esta etapa ha sido, sencillamente, mantener el contacto con sus alumnos: "Cuando no vas a clase y no ves a nadie, sientes menos apoyo por parte de profesores y compañeros". Y la videoconferencia ha sido el medio adecuado para mantener la comunicación y la transmisión del conocimiento necesario para el seguimiento del proceso de enseñanza aprendizaje. Pero, también nos dimos cuenta de que no era aconsejable mantener la impartición de una asignatura por este medio durante todo el horario semanal dispuesto para la misma en condiciones normales. El estudiante necesitaba gestionar su tiempo de otro modo,

dado que el contexto de habitabilidad en el que se encontraba dificultaba, en muchos casos el desarrollo de su trabajo. Que los estudiantes permanecieran delante de la pantalla durante las seis horas de clase de su turno habitual en la situación de presencialidad y que el resto del día siguiera desarrollando los trabajos exigidos, no era un modelo sostenible para conseguir un rendimiento aceptable de las actividades de aprendizaje.

Por otro lado, era necesario medir el grado de participación del estudiante en la asistencia a las videoconferencias, entrega de trabajos, respuestas a correos, etc., como criterio para no perder la evaluación continua. Se recabó información sobre los estudiantes que no podían mantener el ritmo que estábamos marcando, ya que se desmotivaban y abandonaban la formación. Pensamos de que manera íbamos a atender estos casos de desistimiento y parecía lógico actuar con la máxima flexibilidad. Nuestra misión debía ser facilitar en todo lo posible la evaluación del estudiante por el sistema de evaluación continua, ampliando los canales de participación y reformulando tareas que incentivaran la incorporación del máximo número de estudiantes.

La desaparición del entorno educativo físico hizo que gran parte de la información asociada a la experiencia sensorial y emocional también desapareciera. Nos sabemos profesores y estudiantes por las innumerables señales que nos dirigimos en nuestras relaciones interpersonales. Muchas de ellas se transmiten a través de códigos no verbales y, a veces conllevan una carga emocional significativa y relevante a efectos de facilitar o bloquear el aprendizaje.

Afortunadamente, el 14 de marzo de 2019, los profesores y profesoras de la escuela y sus estudiantes ya llevaban un mes y medio de docencia presencial del segundo semestre del curso 2019-2020, por lo que, decretado el confinamiento, pudieron continuar las clases en línea a partir de una experiencia previa de conocimiento mutuo. En cierto modo, se trataba de continuar lo ya emprendido trasladándonos a un nuevo escenario de realidad virtual.

Pero las poderosas herramientas digitales no podían encubrir la privación de todas aquellas cuestiones que más afectaban, sobre todo aquellas más relacionadas con el alma humana, provocadas por el confinamiento y la amenaza de la pandemia.

Ahora que este extraño curso escolar 2019-2020 ha terminado podemos extraer algunas interesantes consecuencias de aquella agotadora experiencia:

1. En buena medida, es posible adaptar nuestras enseñanzas a la formación en línea y obtener resultados con un grado de satisfacción estimable. Y ello es posible por la preparación en el uso de los recursos tecnológicos disponibles por parte de la mayoría de profesores y estudiantes.
2. Los medios digitales alteran profundamente la naturaleza de la comunicación educativa, por lo que exigen una adecuación de la enseñanza a esa funcionalidad.
3. Los profesores hemos seguido estando ahí, pero nuestro mayor o menor éxito ha dependido de la capacidad de comprender a cada estudiante para poder proporcionar vías de aprendizaje teniendo en cuenta su situación y suscitando la necesaria motivación.
4. La autonomía personal que todo estudiante de diseño se exige a sí mismo para asumir competencias técnicas, creativas y de investigación es uno de los pilares que sostienen nuestro sistema de formación.
5. Cuando el lugar físico de encuentro no existe, la información y los sistemas de organización tienen que estar patentes, ajustando una afinada planificación y coordinando el funcionamiento más orgánico posible de la escuela.
6. En este sentido, el esfuerzo realizado para mantener un sistema de coordinación docente basado en un intercambio permanente de información y en la adopción colegiada de medidas para afrontar circunstancias tan especiales de la manera más colaborativa posible, fue decisivo.

Individuo, comunidad y tecnología.

Crisis COVID-19

Julia Oliet Palá

Coordinadora de la formación básica
en la escuela superior de diseño de
Madrid

Queridos estudiantes,

Este foro pretende intercambiar opiniones, interrogantes, y todo lo que se considere necesario en relación al desarrollo del desafortunado acontecer y en la necesidad de dar continuidad a la asignatura. ¿Cómo estáis todos y cada uno de vosotros y de vuestros seres queridos? Las familias, vuestras parejas, los amigos...

Hasta ahora me he mantenido en silencio, ciertamente no he podido hablar pero si he reflexionado incluso de forma obsesiva en las perspectivas de nuestros pensadores, aquellos de los que partimos para entender ese fenómeno denominado Cultura digital: los discursos más o menos apocalípticos de nuestros poco integrados Zygmunt Bauman, Byul Chul Han, Eugene Morozov, Yubal Noah Harari, Jaron Lanier y otros..

En el inicio de todo esto y en los primeros días he repasado las ideas de Han sobre la sociedad neoliberal descrita y conformada por sujetos para el rendimiento, de individuos no tanto explotados sino más bien seducidos y autorrealizados en y por el trabajo.

De un día para otro esa "sociedad del cansancio" se ha de confinar en casa.

A pesar del miedo de nuestros responsables políticos al colapso económico, la Administración del Estado y las Empresas no tuvieron más remedio que invitarnos a producir desde casa e "in extremis" [el Estado temeroso ante los poderes económicos] pusieron el cerrajón a la puerta.

Resuenan también las desafortunadas aunque sabemos bien intencionadas comunicaciones que desde el primer momento realizó la Escuela. Fueron demasiado aceleradas. No quiero que veáis en esto una crítica o un reproche, de verdad. Pero es necesario que hable de ello.

"En 1665, tras el cierre de Cambridge por la plaga de peste bubónica Newton atravesía su año milagroso y desarrolla la teoría de la gravedad. Y tú, ¿qué vas a hacer?"

Seguramente estamos todos tan contaminados que hablamos desde el sujeto positivo del rendimiento y en su compulsión acelerada del "yo puedo" apelamos al

individualismo en momentos en los que la comunidad y la cooperación son tan necesarias.

El sujeto narcisista de buen rollo, positivo y seducido del que habla Han se ha inoculado. El sujeto del like que puede ser Newton. El sujeto ensimismado que ha producir como si nada y nada menos que "algo grande", el sujeto que niega la negatividad: debe seguir rindiendo caiga lo que caiga mientras continua subiendo y recibiendo datos, fakes e informaciones en una compulsiva bulimia perceptiva.

Quizá sea cierto que tengamos que permanecer positivos y animados en estas circunstancias tan adversas pero dejemos de una vez de por todas de ser tan naïfs.

Es cierto lo que Han dice: [...] El creciente narcisismo es un gran peligro para nuestra sociedad. La forma de producción neoliberal intensifica el narcisismo. [...] Cada uno se produce a sí mismo. Cada uno venera el culto, la liturgia del yo en la que uno es sacerdote de sí mismo. Ya no somos capaces de un nosotros, de una acción común. Incluso el actual culto a la autenticidad hace que la sociedad se vuelva narcisista [...].

Han señala un rasgo característico de nuestro devenir en el "impossible is nothing" o en el "just do it", lemas de Nike durante mucho tiempo. Estas citaciones que escuchamos y que apelan a nuestro narcisismo: "puedes ser lo que quieras", "puedes llegar hasta donde quieras", nos emplazan a la autorrealización, que según Han, se acaba convirtiendo en fracaso, depresión y pasividad.

Pero volvamos a esta pandemia que nos avisa todas las mañanas de que es real y no una pesadilla. Creo que el trabajo de hoy, el urgente, ha de ser colectivo. Son también momentos en los que habría que reflexionar en que precisamente esa necesidad de rendir para que la economía no colapse llevó a los políticos a postergar el estado de alarma y eso es lo que nos está llevando al colapso en las UCIS. Al colapso y a la multitarea en las casas. Y nos llevará a un colapso en la economía muy superior. Estaban buscando un equilibrio entre muertos, rendimiento y economía pero se les fue de las manos.

También es cierto es que la crítica a todo pasado es muy fácil. El equilibrio con el sistema que tenemos montado es muy complejo. España sufrió mucho en la crisis económica anterior. Y no fuimos precisamente muy bien tratados.

He abierto un espacio para ir subiendo lo que nuestros pensadores y otros están escribiendo sobre el COVID-19.

Byul Chul Han y la sociedad del rendimiento. Han con sus aciertos y sus imprecisiones. Han con sus comparaciones faltas a veces de rigor ¿Cómo analizaría Han la crisis del COVID-19?

Esperaba sus palabras cuando el País Semanal publicó dos artículos; podéis leer lo que ha escrito estos días en relación a la pandemia. Lo tenéis en el aula en el apartado novedades.

La perspectiva de Han sobre lo que ha sucedido en Corea frente a lo que está sucediendo en España pone en énfasis la tecnología y el big data:

[...] Al parecer el big data resulta más eficaz para combatir el virus que los absurdos cierres de fronteras que en estos momentos se están efectuando en Europa. Sin embargo, a causa de la protección de datos no es posible en Europa un combate digital del virus comparable al asiático. Los proveedores chinos de telefonía móvil y de Internet comparten los datos sensibles de sus clientes con los servicios de seguridad y con los ministerios de salud. El Estado sabe por tanto dónde estoy, con quién me encuentro, qué hago, qué busco, en qué pienso, qué como, qué compro, adónde me dirijo. Es posible que en el futuro el Estado controle también la temperatura corporal, el peso, el nivel de azúcar en la sangre, etc. Una biopolítica digital que acompaña a la psicopolítica digital que controla activamente a las personas.[...]

También en el mismo artículo o es interesante su explicación del miedo, el pánico y su relación con una sociedad digitalizada:

[...] Pero hay otro motivo para el tremendo pánico. De nuevo tiene que ver con la digitalización. La digitalización elimina la realidad. La realidad se experimenta gracias a la resistencia que ofrece, y que también puede resultar dolorosa. La digitalización, toda la cultura del "me gusta", suprime la negatividad

de la resistencia. Y en la época posfáctica de las fake news y los deepfakes surge una apatía hacia la realidad. Así pues, aquí es un virus real, y no un virus de ordenador, el que causa una commoción. La realidad, la resistencia, vuelve a hacerse notar en forma de un virus enemigo.

Si es que os apetece o estáis con ánimo para leerlo.

<https://elpais.com/ideas/2020-03-21/la-emergencia-viral-y-el-mundo-de-manana-byung-chul-han-el-filosofo-surcoreano-que-piensa-desde-berlin.html>

y este artículo de Han en el que rebate las palabras de otro de nuestros pensadores contemporáneos Slavoj Zizek:

[...] dice Han: contrario a lo que piensa Slavoj Zizek, "el virus no vencerá al capitalismo". Pero si, en todo caso, esta crisis inicialmente sanitaria está dejando ver todos esos ámbitos en donde es necesario reconsiderar nuestras formas de ser y estar en el mundo.[...]

A este respecto, Han termina su texto de este modo: Somos NOSOTROS, PERSONAS dotadas de RAZÓN, quienes tenemos que repensar y restringir radicalmente el capitalismo destructivo, y también nuestra ilimitada y destructiva movilidad, para salvarnos a nosotros, para salvar el clima y nuestro bello planeta.

https://pijamasurf.com/2020/03/opinion_texto_analisis_filosofo_byung_chul_han_pandemia_coronavirus_covid-19/

Como hemos dicho antes Slavoj Zizek en un artículo aparecido en el Rusia Today y en un tono más positivo al que nos tiene acostumbrados, habla de que quizás podamos ver en esta tragedia, un golpe para reinventar la sociedad. Os dejo un extracto del artículo:

[...] El popular filósofo Slavoj Zizek, uno de los más ardientes críticos del sistema capitalista y de las "ideologías" sobre las que se apuntala, ha escrito una columna sobre el coronavirus para el sitio Russia Today, buena parte de la cual ha sido traducida en este artículo en Medium. Zizek apunta a que el coronavirus ha destapado la realidad insostenible de otro virus que infecta a la sociedad: el capitalismo. Mientras que muchas personas mueren, la

gran preocupación de los estadistas y empresarios es el golpe a la economía, la recesión, la falta de crecimiento del producto interno bruto y cosas por el estilo. Este colapso económico se debe a que la economía está basada fundamentalmente en el consumo y en la persecución de valores propagados por la visión capitalista, como la riqueza material. Pero esto no tendría que ser así, no tendría que haber una tiranía del mercado. Zizek sugiere que el coronavirus presenta también la oportunidad de tomar conciencia de los otros virus que se esparcen por la sociedad desde hace mucho tiempo y de reinventar la misma.

Zizek tiene esperanzas en que esta pandemia nos haga ser más conscientes del peligro de la tiranía productiva y económica y que de esta experiencia surjan propuestas distintas para la sociedad. Ojalá sea así.

Artículo completo en https://pijamasurf.com/2020/03/zizek_sobre_el.coronavirus_un_golpe_letra_a_la_capitalismo_para_reinventar_la_sociedad/

Me acuerdo también de Zygmunt Bauman que aunque ya no está entre nosotros describió muchas cosas que nos harían entender lo que está sucediendo. Os invito a leer si tenéis ganas este artículo que os dejé ya en otro documento: <http://www.latertuladelagranja.org/sites/default/files/Bauman.pdf>

Cuánta razón tenía y de qué forma describió el acontecer contemporáneo, un acontecer lleno de incertidumbre, líquido, en el que los valores que tanto había costado construir desde la Ilustración se habían destruido. Valores que construyeron o intentaron cimentar el bienestar común, que persiguieron el acceso a la cultura para todos, que ponderaron los valores de la democracia, que antes de que la innovación social fuera "tendencia" inventaron la Seguridad Social: valores que concibieron el mundo de una forma colectiva. Este sociólogo que no se queda contento en la descripción sociológica y que además de describir, prescribe.

Hoy vivimos la paradoja de una cultura colaborativa muy tech y muy conectada que es "tendencia" conformada por individuos muy individualistas despojados de sentimiento para y con la comunidad.

Es la ceguera moral de nuestra modernidad líquida la que nos conduce a la pérdida del rumbo moral, a los recortes en el estado del bienestar, a la ausencia de unos principios éticos de validez universal y perenne que den cierta solidez al edificio de las sociedades occidentales. Y es esta sociedad la que se está enfrentando a un reto tan difícil que necesita de una solución colectiva de cooperación internacional.

También nos habló Bauman con mucho acierto sobre el miedo contemporáneo. Creo que en estos días todos tenemos miedo.

Estas son sus respuestas en una entrevista aparecida en el diario español ABC en 2006 hablando de los miedos modernos:

[...] desgraciadamente una de las pocas cosas que no escasean en nuestros días, carentes por otra parte de certezas y seguridad, son precisamente ocasiones para estar aterrorizado. Los temores son muchos y variados, reales o imaginarios [...] un ataque terrorista, las plagas, la violencia, el paro, terremotos, tornados, el hambre, enfermedades, accidentes, el otro [...] gente de muy diferentes clases sociales, sexo y edades, se sienten atrapados por sus miedos personales, individuales, intransferibles, pero también existen otros globales que nos afectan a todos. El problema, sin embargo, es que esos problemas no son fáciles de asimilar [...] porque como nos golpean uno a uno, en una sucesión constante aunque azarosa, desafían nuestros esfuerzos (si es que en realidad hacemos esos esfuerzos) de engarzarlos y seguirles la pista hasta encontrar sus raíces comunes, que es en realidad la única manera de combatirlos cuando se vuelven irracionales. Todos juntos resultan mucho más aterradores al ser tan difícil comprenderlos, pero sobre todo nos espeluzan por el sentimiento de impotencia que nos despiertan. Tras fracasar en nuestro tiempo por comprender sus orígenes y su lógica (si es que el miedo tiene alguna lógica) tenemos que reconocer que estamos también a oscuras y tan petrificados cuando aparecen como para tomar precauciones, por no mencionar cómo prevenir los peligros que anuncian o luchar contra ellos. Nosotros simplemente carecemos de las herramientas y de las habilidades necesarias para

aprovecharlos. Los peligros que tememos sobrepasan con mucho nuestra capacidad de reacción.

Los países y sus gobiernos actúan de forma individual cuando estamos ante un reto enorme que es colectivo y que necesariamente ha de resolverse desde la cooperación internacional. Nos lo cuenta muy bien Harari.

También esperaba impaciente sus palabras. He buscado su opinión en estos días acerca del COVID y os remito a que leáis la entrevista [la frase no hay ningún adulto en la habitación es sobrecogedora] que accedió a conceder por mail y que apunta ideas como:

[...] hay muy poca cooperación mundial y no existe un liderazgo. En los últimos años, políticos irresponsables han socavado deliberadamente la confianza en la ciencia y en la cooperación internacional. Ahora estamos pagando el precio. No hay ningún adulto en la habitación. Uno habría esperado ver hace semanas una reunión de emergencia de los líderes mundiales para elaborar un plan de acción común y combatir la epidemia y la crisis económica. Pero los líderes del G-7 se las arreglaron para no organizar una videoconferencia hasta esta semana, y ni siquiera salió de ahí un plan de este tipo [...]

P. ¿Cómo debería ser ese plan?

R. Uno, compartir información fiable: los países que están pasando por la epidemia deberían enseñar a los que todavía no la están atravesando. Dos, coordinar la producción mundial y la distribución equitativa de equipo médico esencial, como material de protección y máquinas respiratorias. Tres, los países menos afectados deberían enviar médicos, enfermeras y expertos a los países más afectados, tanto para ayudarles como para adquirir experiencia. Cuatro, crear una red de seguridad económica mundial para salvar a países y sectores más afectados. Cinco, formular un acuerdo mundial sobre la preselección de viajeros, que permita que un pequeño número de personas esenciales sigan cruzando las fronteras.[...]

La tenéis en el aula y en este enlace. <https://elpais.com/cultura/2020-03-21/yuval-noah-harari-la-mejor-defensa-contra-los-patogenos-es-la-informacion.html>

También hemos de recordar de las palabras de Nubal Yubal Harari, las de antes de La Pandemia.

[...] En el próximo siglo encareceremos no solo cambios tecnológicos sino también ideológicos. Y la idea de que podemos mantener los valores humanísticos que han sido predominantes durante el siglo XX, solo que con una mejor tecnología para hacer realidad estos ideales, es muy naïf. [...] En el siglo XXI las élites perderán sus incentivos para invertir en la salud, la educación y el bienestar de la mayoría porque la mayor parte de la gente será innecesaria. Esto no significa que los vayan a exterminar de forma activa, solo que los gobiernos invertirán cada vez menos en ellos. Y esto ya está sucediendo ahora en el todo el mundo.

<http://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20161010/entrevista-yval-noah-harari-homo-deus-5482036>

También Jaron Lanier, el informático, músico y escritor estadounidense que como sabemos fue uno de los pioneros de Internet en los ochenta, nos explica el porqué ha funcionado la estrategia seguida por Taiwán y qué tiene que ver con el uso cívico que ha hecho este país de la tecnología, aportando un punto de vista interesante (recordemos que Lanier aboga siempre por un cambio de paradigmas en el uso de Internet y de la tecnología y que cree en el uso cívico de la misma).

[...] sin embargo, centrarse en los países que lo han hecho peor, puede ser menos útil en este momento que considerar qué país lo ha hecho mejor hasta ahora: Taiwán. El éxito de Taiwán se ha basado en una fusión de tecnología, activismo y participación cívica. Una democracia pequeña pero tecnológicamente de vanguardia, que vive a la sombra de la superpotencia en todo el estrecho, Taiwán ha desarrollado en los últimos años una de las culturas políticas más vibrantes del mundo al hacer que la tecnología funcione en beneficio de la democracia en lugar de perjudicarla. Esta cultura de tecnología cívica ha demostrado ser la respuesta inmune más fuerte del país al nuevo coronavirus.

Artículo completo en <https://www.foreignaffairs.com/articles/asia/2020-03-20/how-civic-technology-can-help-stop-pandemic>

He rescatado también la charla TED de Bill Gates que tiene como título: la próxima pandemia, no estamos listos. Sabemos que la charla es de 2015 y escuchada a día de hoy nos pone los pelos de punta.

https://www.ted.com/talks/bill_gates_the_next_outbreak_we_re_not_ready?language=es

También os dejo una entrevista en la Bill Gates responde hoy a sus predicciones sobre la pandemia.

<https://www.elpais.com.uy/mundo/coronavirus-luego-predicciones-bill-gates-respondio-preguntas-pandemia.html>

Y por último me interesaba también mucho saber de Eugene Morozov. El pensador bielorruso nos invita en un tweet a seguir la documentación recopilada en The Syllabus: The Politics of COVID-19, Readings [the most important contributions on the political, economic, and social effects of the unfolding crisis].

Es un recopilatorio yo diría importantísimo.

Tenéis el enlace a Syllabus que recoge artículos desde hace varios días y los ordena en categorías como: Neoliberalismo/clima/ Entrevistas/Democracia/capitalismo/ Economía/académico/ General/ políticas/ Economía/bienestar y humanidades. Artículos que llegan de todas partes del mundo, también de España y que "Syllabus" está recopilando.

Os invito a seguir el recopilatorio y a leer lo que sea de vuestro interés. <https://covid19syllabus.substack.com/>

El combate sigue abierto. Las repercusiones y efectos del COVID-19 afectan primero a la vida que es nuestro bien más preciado pero atraviesan en su viaje por el mundo a "lo social", a "lo económico" y a "lo político."

Nuestros apocalípticos han hablado e imagino seguirán aportando su perspectiva en el análisis de la situación.

He considerado necesario escribir este documento. No sé si tendrás ni siquiera ganas de leerlo.

La tecnología digital atraviesa también como hemos visto la vida, el acontecer y el relato. No sé muy bien los alcances que tendrá todo esto. Estamos dentro. Pero en este momento estamos muchos de nosotros aunque apartados —y ésta es también una paradoja— experimentando la realidad, una realidad muy dolorosa. La realidad se experimenta gracias a la resistencia que ofrece, como dice Han: [...] La digitalización, toda la cultura del "me gusta", suprime la negatividad de la resistencia. Y en la época posfáctica de las fake news y los deepfakes surge una apatía hacia la realidad. Así pues, aquí es un virus real, y no un virus de ordenador, el que causa una conmoción.

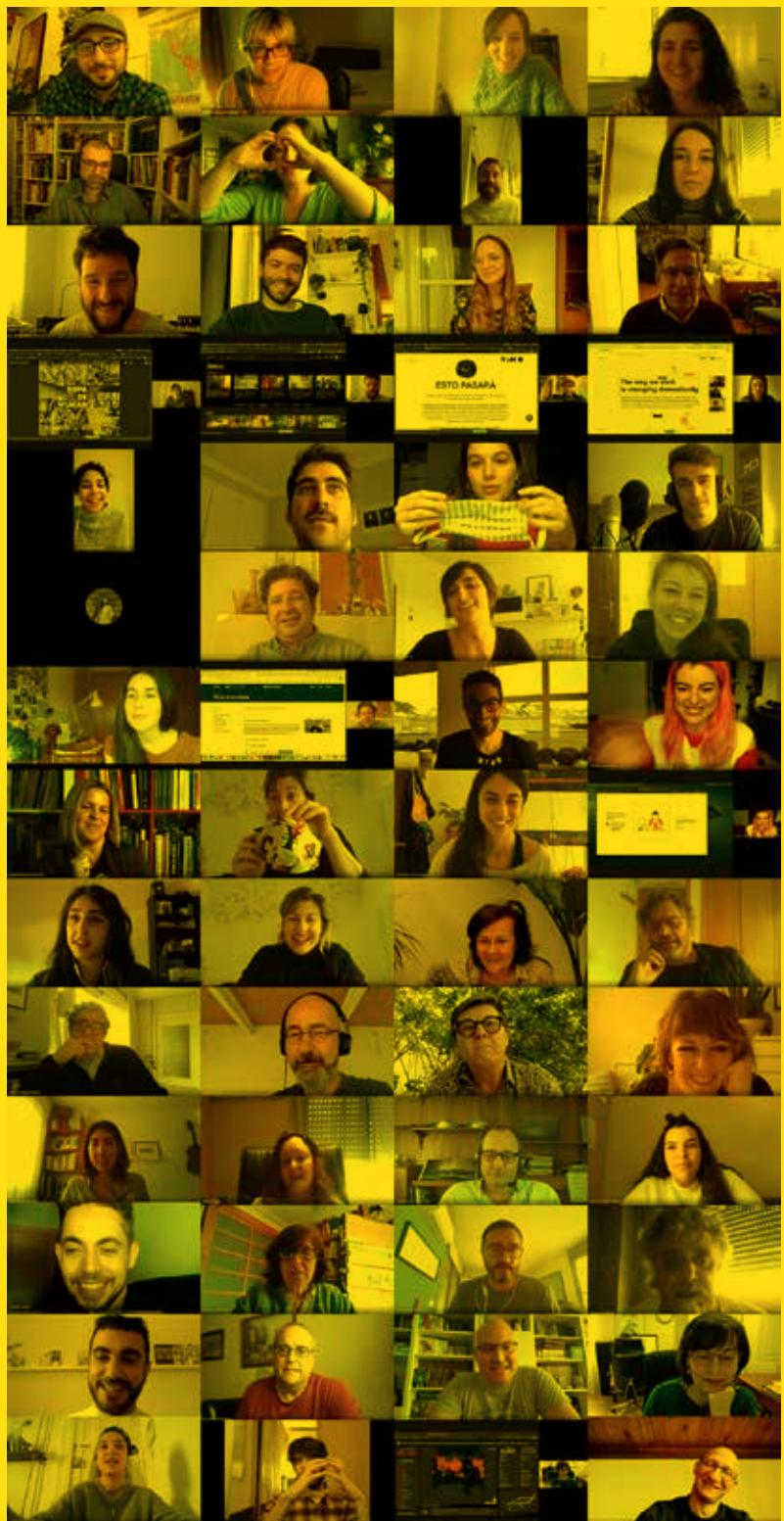
Recordemos a Han también cuando nos alerta de que nos desnudamos en los medios sociales para así satisfacer nuestro narcisismo. [...] La comunicación digital es hoy una comunicación sin comunidad. Deberíamos convertirlos en un espacio público en el que nos olvidáramos de nuestro ego y apostáramos por intereses comunes. Aprovechemos la ocasión para hacerlo de verdad si es que se puede. Para Jaron Lanier esto es posible.

Todos estamos viviendo nuestras propias angustias y miedos por nuestros seres queridos y por nosotros mismos. Pero estamos viendo también y esto es esperanzador a una sociedad confinada y responsable [muy multitudinaria, eso sí] y a otra volcada y en primera fila para sacar adelante a los enfermos. También nos llegan noticias de que parados, mecánicos y fontaneros, hacen cola como voluntarios para ayudar a bomberos y militares a montar en Ifema un hospital de campaña y una UCI en tres días. Estamos viviendo momentos de gran generosidad. Momentos en los que se todos somos necesarios y en los que también es necesario que nos quedemos la mayoría en casa. Todos tenemos nuestro papel para y con la comunidad.

Qué necesaria se está haciendo la cooperación internacional. Quiero imaginar que el mundo será mejor después de esto. Quedarán al descubierto demasiadas cartas. Vuestra generación habrá de destaparlas todas.

No descuidemos después lo que hemos aprendido de esta experiencia tan dolorosa. Sigamos aplaudiendo a la sanidad pública y no la recortemos. Y no olvidemos los problemas que tenemos hoy lógicamente postergados y que son también problemas colectivos que nos afectan a todos: sin fronteras.

Madrid, 30 de marzo de 2020



Mientras tanto en la esd

Espacio de conversación, intercambio de miradas

A veces es necesario hacer menos y dialogar más, y eso es una demanda conocida por la comunidad educativa en diferentes niveles. En este segundo cuatrimestre del curso, marcado por la pandemia y el confinamiento, hemos visto una ventana de oportunidad para hacer precisamente eso.

Mientras nuestra sociedad ha sufrido un revés duro por la pandemia, mientras nuestros compañeros sanitarios estaban en primera línea cuidándonos, los trabajadores y trabajadoras de los supermercados de nuestros barrios nos proveían de alimentos, mientras pasaba mucho fuera, y mientras lo veíamos desde dentro, mientras tanto...

Mientras tanto se nos ocurrió que podíamos dialogar. Y se nos ocurrió "mientras tanto en la esd" y quisimos llevar a un podcast la experiencia de encuentro que es nuestra escuela.

Durante diez capítulos hemos hablado de qué puede aportar el diseño a contextos como el vivido estos meses, hemos hablado de narrativas y visualización de datos, hemos hablado de diferentes facetas de la escuela, hemos conversado con antiguos compañeros profesores y alumnos, con otras escuelas hermanas, del pasado, del presente y del futuro, y hemos recopilado casos de estudio interesantes y links de aprendizaje.

En un formato podcast informal, nos hemos sentado a dialogar con café y buen rollo, y hemos querido hacer comunidad. Mientras tanto, la esd continúa dialogando, analizando, aprendiendo y sobre todo, diseñando.

Una idea de Alfredo Almendro, Lourdes Marco y Carlos Aparicio, materializada en 10 videopodcast emitidos del 9 de marzo al 1 de junio de 2020

#0 Piloto/19 marzo
Alfredo Almendro, Lourdes Marco, Carlos Aparicio, Juan Manuel Gálvez, Marta Calleja, Jose María Canalejas y Laura Gardella

#1 De dataviz, motion graphics, accesibilidad y cómo aprender/25 de marzo
Cristóbal Delgado, Lourdes Marco, Alfredo Almendro, Santiago Liébana, Guillermo Rodríguez, Carlos Aparicio y Pilar Revilla

#2 De hackathones, makers y coser mascarillas/2 de abril
Carlos Aparicio, Lourdes Marco, Pilar Acón, Alfredo Almendro, Altamira Saez, Antonio Rodríguez Borlado, Celia Blanco y Rocío Campuzano

#3 De Rosalía, Erasmus y la tele pública alemana/ 9 de abril
Carlos Escobero, Lourdes Marco, Alfredo Almendro, Carlos Aparicio, Antonio Sicilia y Anna Crotti

#4 De Design Thinking, interacción y dejar el culo en el sofá/20 de abril
Lorenzo Gómez, Gonzalo Cordero, Iván Huvelas, Carlos Aparicio, Luis Conde, Noelia Vallés y Alejandro López-León

#5 De que esto pasará, centros comerciales y concursos/24 de abril
Ana Blanco, Pilar Acón, Adam Bresnick, Alfredo Almendro, Jessica Codejón, Laura Suárez y María Frutos

#6 De camillas de cartón, biopolítica y diseñar en Islandia/7 de mayo
Sara Jover, Gonzalo Cordero, Ana Belén Rojo, Alfredo Almendro y Rubén Chumillas

#7 De pic-nic, l@s chic@s de oro y luchar por el diseño/ 15 de mayo
Lourdes Marco, Andrea Arranz, Ignacio Vázquez, Fernando Labaig, Alfonso Segura, Carlos Aparicio y Brezo Alcolea

#8 De Valencia, Arte Diez y la Complutense/ 21 de mayo
Alfredo Calosci, Ana García Angulo, Marina Montero, Javiera JP6, Antonio Sánchez, Alfredo Almendro, Carlos Aparicio, Gonzalo Cordero y Aida Albors

#9 De pasado, presente y futuro/ 1 de junio
Alfredo Almendro, Lourdes Marco, Marina Arepacochaga, Adrián Carra, Oscar Jiménez, Pilar Acón, Alicia Santiago, Eduardo Gálvez, Diego Fuentes, Oscar Muñoz, Javier Piña y Carlos López





1

ANIMACIÓN, MÚSICA Y CONFINAMIENTO

- ▶ **Diseño audiovisual**
narración, storyboard, animática, rutina
- ▶ **4º Diseño gráfico**
- ▶ **Animación y Proyectos Experimentales de Diseño Gráfico**
- ▶ **Docentes:** Gonzalo Cordero de Ciria y Susana Murias Millán

Ester Centella Arranz
behance.net/estercentella



Motivado por el confinamiento consecuente del COVID-19, este proyecto consiste en una serie de animaciones que buscan retratar y reflexionar sobre la experiencia de verse en la obligación de estar metido en casa. El proyecto consiste en cuatro piezas de animación que ilustran cuatro canciones que tratan los siguientes conceptos: sentirse atrapado, sensación de rutina, higiene contra el virus y vida virtual. Las piezas funcionan como elementos individuales que se pueden reproducir en bucle. Al juntarlas todas, conforman una sola pieza con significado propio.

En cuanto a su funcionalidad, las cuatro piezas individuales son bumpers para difundir en las redes sociales de un supuesto festival de música independiente. La pieza resultante de la unión de todas las animaciones es una cabecera introductoria a los directos retransmitidos en las redes.

1. Todos los fotogramas visibles del ciclo de caminar.
2. Primeros fotogramas de cada animación.
3. Storyboard de la animación.

AFINADX

TRAPPED
IN A BOX

SPITTING
VENOM

ROUTINE

CAN
YOU
HEAR ME?



3

GR

UN NUEVO MUNDO

MEDICINA PARA MENTES CERRADAS

María González Martínez de Aragón

mariamarago.myportfolio.com

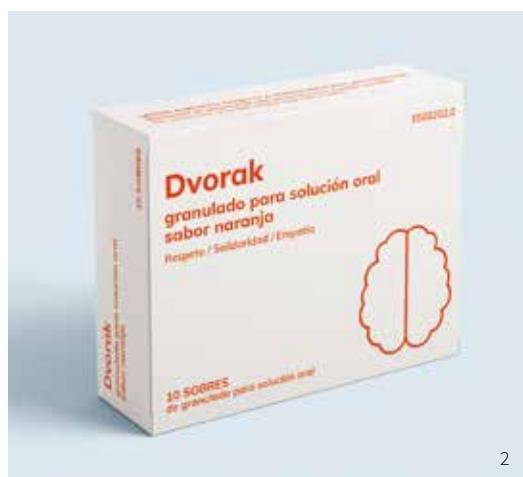
► **Diseño de envases y embalajes**

packaging, conceptual, reflexión, aprendizaje

► **4º Diseño gráfico**

► **Proyectos Experimentales de Diseño Gráfico**

► **Docente:** Susana Murias Millán



Durante esta cuarentena, hemos tenido mucho tiempo para reflexionar. Reflexionar sobre qué factores nos han llevado a esta situación, qué podemos hacer para ayudar, qué hay que hacer para evitar futuras pandemias, y sobretodo, qué va a ser de nosotros cuando esto acabe. Este proyecto quiere recopilar diferentes reflexiones que la autora ha tenido o escuchado durante la cuarentena, con el fin de concienciar, compartir y pensar en conjunto sobre esta situación y lo que podemos aprender de ella.

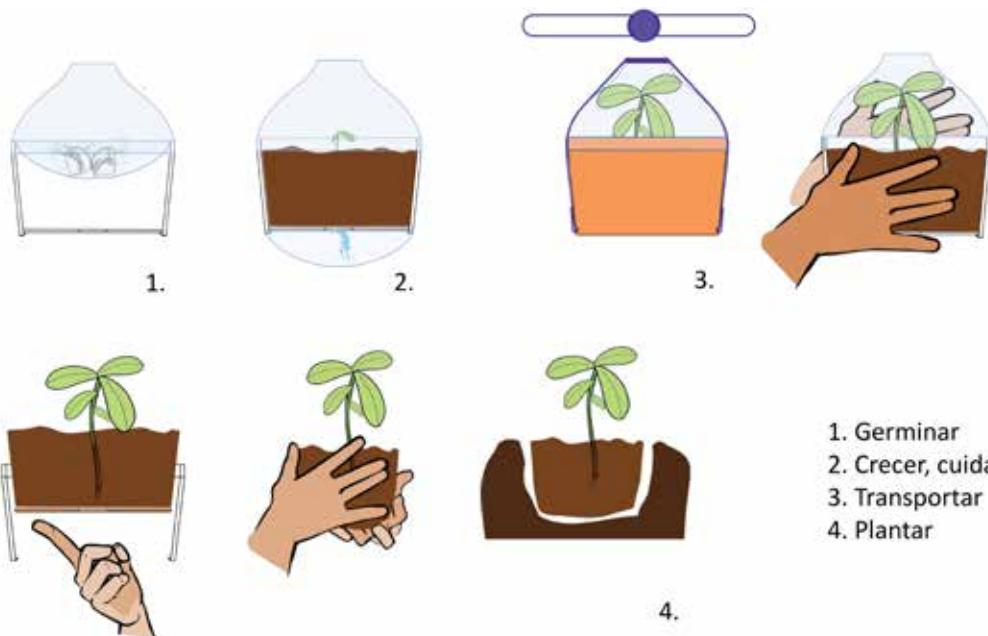
El nombre del proyecto viene de la *Sinfonía del Nuevo Mundo* del compositor Antonín Dvorák, ya que pensé que podría ser la banda sonora de esta nueva normalidad. El proyecto se materializa en una medicina que pretende ayudar a abrir la mente. Mediante diez sobres con reflexiones que tienen dos niveles de lectura (gracias al uso del plegado del papel) y unas instrucciones irónicas, el usuario podrá reflexionar sobre este periodo tan extraño que hemos vivido en este año 2020.

1. Sobre y primera lectura de una de las diez reflexiones que contiene Dvorak.

2. Packaging de Dvorak. Medicina para Un Nuevo Mundo.

3. Ilustraciones primera lectura. Parte 1.





1

CUARENTENA ES SIEMPRE

OBJETO PARA GERMINAR, CUIDAR,
TRANSPORTAR Y TRASPLANTAR PLANTAS

► **Diseño de mobiliario para el hábitat**

maceta, germinar, cuidar, transportar, plantar

► **3º Diseño de producto**

► **Proyectos. Desarrollo e interacción**

► **Docente:** Óscar Beade Pereda

Julia García Dotel

jgarcia2478@esdmadrid.es

Recipiente diseñado durante el confinamiento de marzo-junio de 2020 provocado por la COVID19, destinado a albergar y contribuir al ciclo completo de crecimiento de una planta, desde su fase de semilla hasta convertirse en una planta joven. El recipiente permite observar todas las fases del ciclo, creando una medida de tiempo diferente a la habitual que tiene como referencia las fases de desarrollo de la planta y que ayudará a desarrollar un vínculo entre la planta y la persona que la cuida. Una vez concluido el ciclo, el recipiente facilita y anima a plantar la planta un lugar fuera de casa.



2

Todas las fases se desarrollarán utilizando distintas partes del mismo recipiente diseñado, que variarán su función dependiendo del lugar en el que estén colocadas.

Se pretende que el usuario busque un nuevo emplazamiento fuera de su zona de confort, animando a salir de casa a gente que está asustada y le preocupa salir al exterior tras el confinamiento de tres meses provocado por la COVID19.

1. Esquema de utilización.

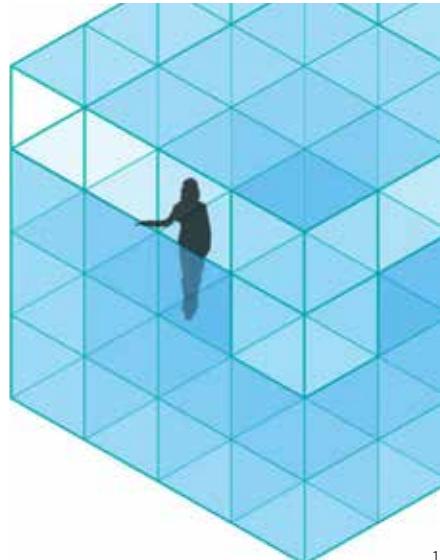
2. Partes del objeto.

CÁPSULAS DE CUARENTENA

UNIDAD HABITACIONAL

- **Vivienda y diseño de los espacios interiores para el hábitat**
aislamiento, coronavirus, futuro, distopía, confinamiento
- **3º Diseño de interiores**
- **Proyectos Disruptivos. Manifiesto Personal**
- **Docente:** Ana Fernández Cubero

Álvaro Parreño Leira
alvaroparreno@hotmail.com

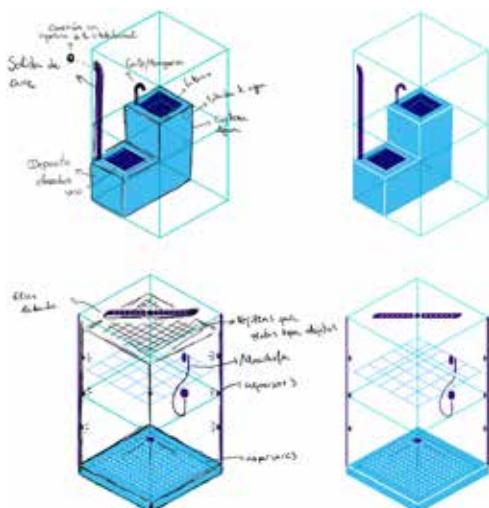
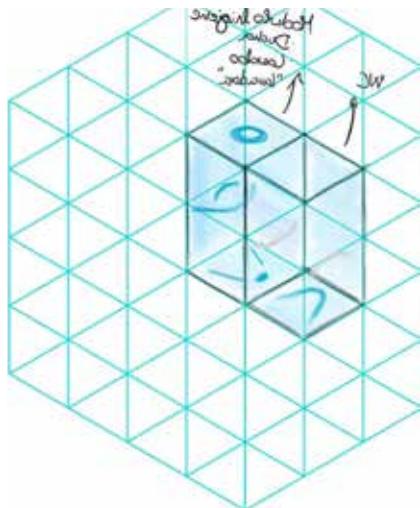


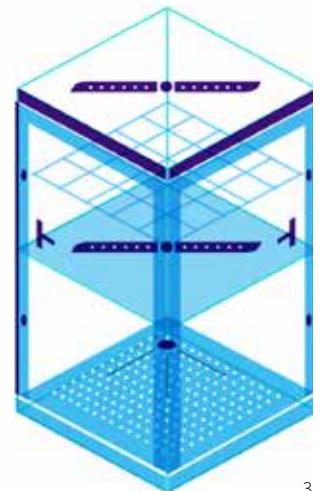
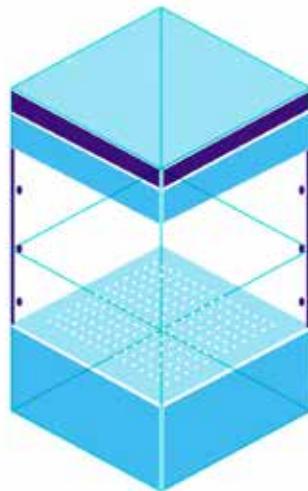
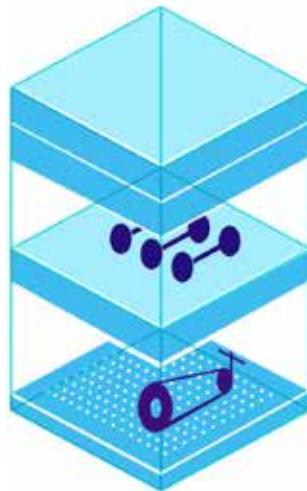
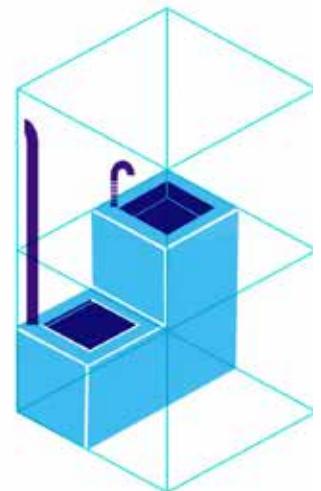
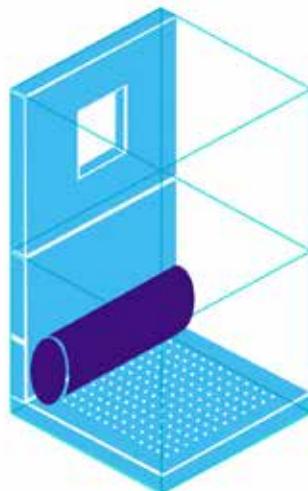
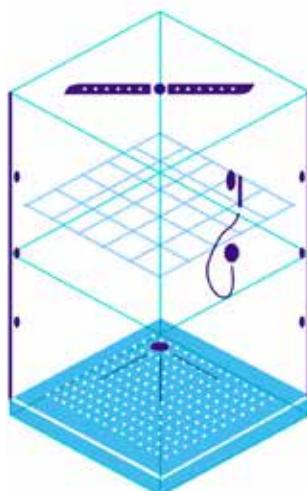
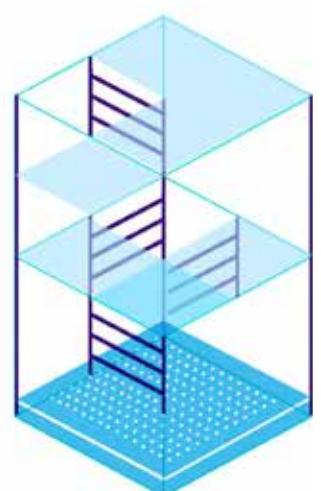
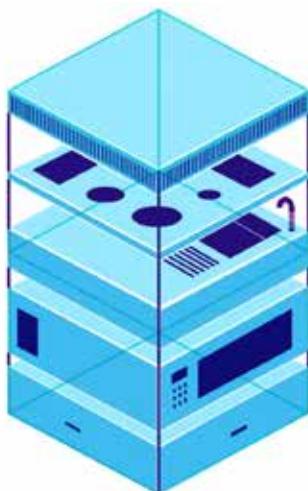
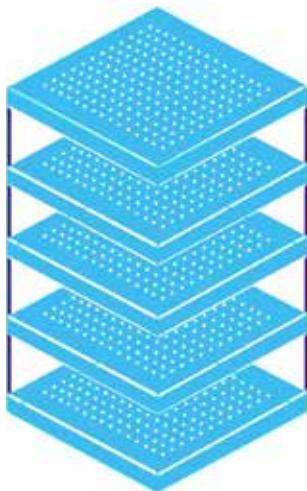
Compartimentos autónomos modulares en los que se contienen estancias básicas de supervivencia. Se pueden disponer de diversas maneras para configurar la vivienda.

Entre las diferentes cápsulas encontramos un crematorio, una esclusa esterilizadora o una cápsula salvavidas, que complementan a otras estancias a las que estamos más acostumbrados.

El conjunto de las cápsulas hace que toda la vivienda sea autosustentable y hermética al exterior.

1. Unidad habitacional.
2. Saneamiento.
3. Módulos funcionales.





THE CAVE + CITY COVID HOUSE

RESTAURANTE AUSTRALIANO+VIVIENDA
PARA LA FAMILIA WILLY SMITH

Marian Núñez González
mariancantalk@gmail.com

► **Diseño de interiores**

australia, Willy Smith, Covid-19, confinamiento

► **3º Diseño de interiores**

► **Proyectos del Espacio IV (Integración)**

► **Docente:** Raúl Rodríguez de Torres



1



2

La idea de Australia nos traslada a playas de dunas blancas y aguas cristalinas, bosques frondosos o a llanuras de desiertos de tierras rojas, pero son muchos más los tesoros naturales que esconde. Es el caso de sus cuevas, cuyas curvas y pliegues han inspirado la envolvente de este proyecto. La luz acentúa las líneas horizontales que enfatizan la geometría curva que envuelve todo el local creando diferentes alturas.

Will Smith y su familia, aislados en Madrid por la crisis de la COVID, se convierten en los protagonistas del proyecto. Partiendo de esa premisa, éste proyecto

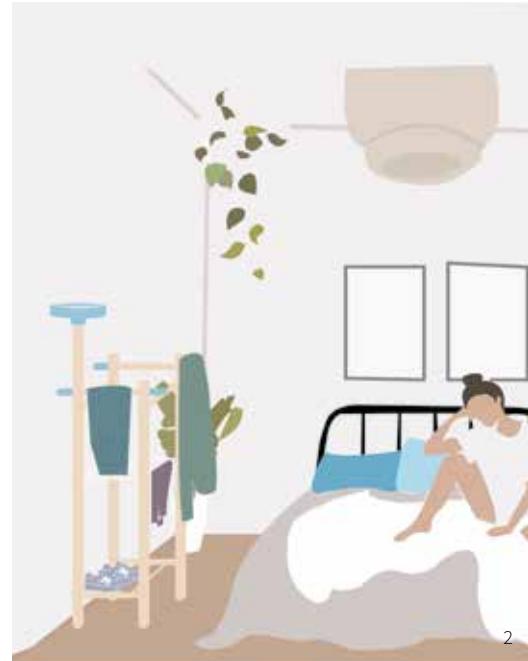
de vivienda responde a las necesidades de los cinco integrantes de la familia que deberán permanecer aislados durante el confinamiento. La vivienda semeja un recorrido urbano, con espacios comunes, mini apartamentos para cada hijo, y vías que entrelazan espacios dedicados al arte o un salón/plaza convertido en el centro de la vivienda.

1. Covid House 5.

2. Covid House 4.



1



2

GALÁN

MUEBLE AUXILIAR PARA ORGANIZAR ROPA Y COMPLEMENTOS

► **Diseño de mobiliario para el hábitat**

orden, expositor, instantaneidad, personalización

► **3º Diseño de producto**

► **Proyectos. Desarrollo e interacción**

► **Docente:** Estrella Juárez Millán, Óscar Beade Pereda



3

Lucía Serrano de Juan

lserrano2619@esdmadrid.es

El proyecto nace de la observación de mi habitación en tiempos de COVID-19. Apenas podemos salir de casa, pero seguimos vistiéndonos y acumulando la ropa formando una montaña en nuestra habitación. Esa ropa que no está sucia como para echarla a lavar, pero tampoco limpia como para guardarla en el armario. En este montón cuesta mucho encontrar la camiseta que está al fondo, todo se arruga y, si además tienes animales que puedan pasar por encima de la montaña, llenarán todo de pelo.

Galán es un mueble auxiliar que permite ordenar y exponer toda esa ropa que nos quitamos al llegar a casa

y que antes se acumulaba en la silla de la habitación. Cuenta con distintos niveles y elementos para las prendas y los accesorios, y permite ver todas las prendas de un vistazo. Su forma se caracteriza por la ligereza de su geometría y su estructura de madera, que contrasta en color y material con algunos detalles divertidos y llamativos que pueden ser elegidos por el usuario.

1. Ilustración de contexto y escala humana.

2. Galán en relación a su entorno y en contexto de uso.

3. Interacción de la ropa con Galán y el carácter expositivo.

MONSTRUOS



1

MONSTRUOS

JUEGO DE MESA PARA FAVORECER
LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS

- **Diseño de juguetes**
juego, creatividad, estampado
- **3º Diseño de producto**
- **Proyectos. Desarrollo e interacción**
- **Docente:** Óscar Beade Pereda

Mihai Danut Costea
dancostea97@gmail.com

Monstruos es un juego familiar diseñado durante el confinamiento de marzo a junio de 2020 provocado por la COVID19, cuyo objetivo es propiciar la imaginación y creatividad de los más pequeños, y a su vez, favorecer la cohesión entre los miembros de la casa. El proyecto consiste en un kit de sellos para estampar y tintas de colores que los niños pueden combinar, con las restricciones que impone el azar de los dados, para crear figuras y monstruos.



2



3

1. Posibles resultados de estampado.
2. Imagen general.
3. Vista general del juego.

MISCELA

JUEGO DE MESA DE ESTRATEGIA

Sara Paniagua Calleja
behance.net/sarapaniagua

► Diseño de juguetes

juego, estrategia, luz, color

► 3º Diseño de producto

► Proyectos. Desarrollo e interacción

► Docente: Óscar Beade Pereda



Miscela es un juego diseñado durante el confinamiento de marzo a junio de 2020 provocado por la COVID19. Es un juego estratégico, sencillo y rápido que une los efectos y reflejos de la luz con los colores y sus mezclas por medio de semiesferas de resina tintada. Este juego es una buena excusa para jugar cerca de un punto de luz directo, ya sea una lámpara o una ventana, a la vez que pasas el tiempo de una forma entretenida y llena de color.

El juego en sí consiste en crear mezclas por medio de los colores primarios (magenta, cian y amarillo). Esto

no sería posible sin la luz, un elemento esencial en el juego, que tienes que buscar para que los efectos de las fichas aparezcan, creando esos reflejos que llenan el tablero de destellos de colores y mezclas, originando un ambiente casi mágico.

1. Contexto de uso 1.

2. Contexto de uso 2.

3. Pruebas color / luz.

PROYECTAR

una selección de proyectos realizados durante el curso 19—20



1



2

¿QUÉ ES ESO? ES DISEÑO

INVESTIGACIÓN EN TORNO AL CONCEPTO "DE DISEÑO" PARTIENDO DEL ARQUETIPO SILLA

- **Diseño, investigación y desarrollo de nuevos conceptos, materiales, aplicaciones y productos**
silla, diseño, maqueta, prototipo
- **3º Diseño de producto**
- **Proyectos. Comunicación y Desarrollo**
- **Docente:** Óscar Beade Pereda

Beatriz Rodríguez Minguito
@beaescanela

Suena *Bullshit* de Dune Rats. En primer plano, una maqueta a escala 1:9 que representa una tienda de sillas de diseño. Hay 19 maquetas de sillas hechas muy rápido, a modo de bocetos físicos, con clips, tiritas, cinta adhesiva, pelo, palillos, caldo en pastillas, filtros de tabaco, pasas, alambres, hilos, algodón, alfileres, papel de liar, ... Algun elemento de atrezzo (lámparas, alfombra, ...) ayudan a crear ambiente. A la derecha de la maqueta de la tienda se observa una de las maquetas-boceto de silla (hecha con alambre, cinta adhesiva, un palito y una tiritita) a tamaño real. Un prototipo funcional. Se ha ampliado la escala del boceto sin más, manteniendo en lo posible sus características

formales. Se ha pasado directamente del boceto a la construcción de un objeto funcional, sin desarrollo formal, sin estilizaciones ni ajustes, sin amaneramientos, ... Del boceto a la forma, sin más procesos ni metodologías.

Todas las sillas de su tienda son de diseño porque así lo ha decidido la autora.

1. Maqueta de silla E:1/9.

2. Prototipo funcional de silla E:1/1.

TOUCH

AUTORREFLEXIÓN SOBRE LA METODOLOGÍA DE DISEÑO

Daniel Romero Pérez

behance.net/danielromerop

Isabel Pardo López-Angulo

Ipardo3420@esdmadrid.es

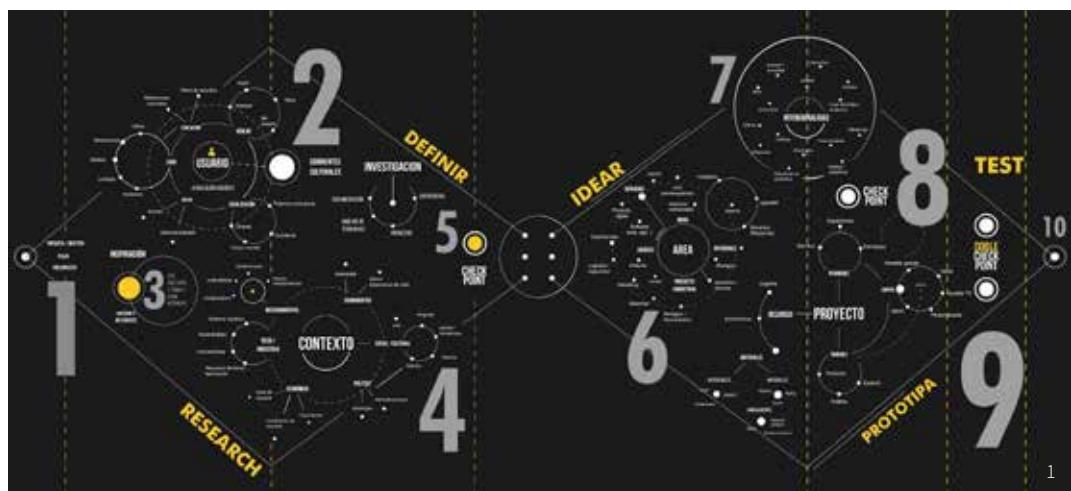
► Diseño de material didáctico

metodología, diseño, interacción, design thinking

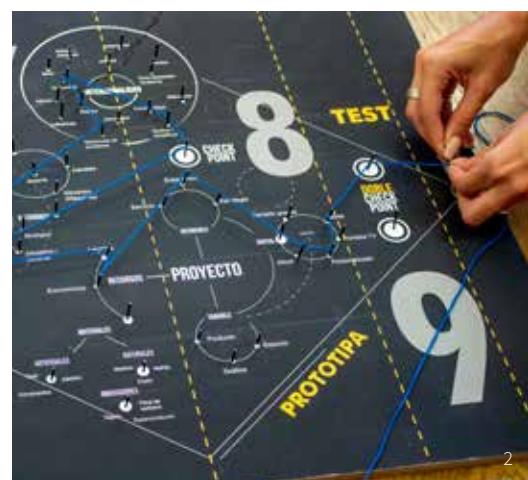
► 1º Formación básica

► Fundamentos de diseño. Análisis

► Docente: Iván Huelves Illas



La propuesta se basa en un mapa conceptual en el que el usuario interpreta su propia idea sobre qué es diseño y su metodología de trabajo. El usuario se convierte en el diseñador durante y al final del juego. La pieza interactiva se propone como una instalación a gran escala en museos, eventos relacionados con el diseño, festivales culturales... Cada usuario puede definir de manera personal el concepto de diseño que deseé: abrirlo, completarlo, reflexionar sobre este y cambiar puntos de vista. Cada camino refleja una reflexión individual. Pero en conjunto la pieza define el diseño, la diversidad de problemáticas, el conjunto de recorridos, el cómo dos personas pueden enfocar el mismo problema de forma distinta... Y sin dar una definición cerrada, crear un concepto de diseño. Los bloques temáticos sobre los que se desarrolla la propuesta son los siguientes: usuario, contexto, investigación, área, intencionalidad y proyecto.



1. Mapa conceptual interactivo.

2. Usaria definiendo las fases del proyecto.

PROUN

COMPOSICIONES EN DOS Y TRES DIMENSIONES

► Diseño

constructivismo, racionalismo, arquitectura, utopía

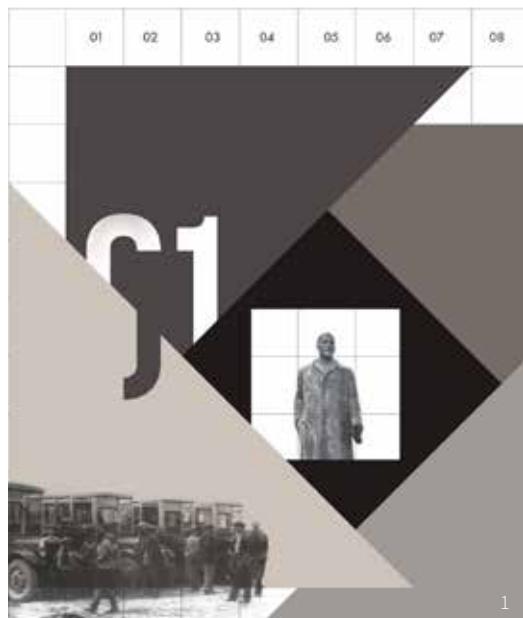
► 1º Formación básica

► Fundamentos del diseño, análisis

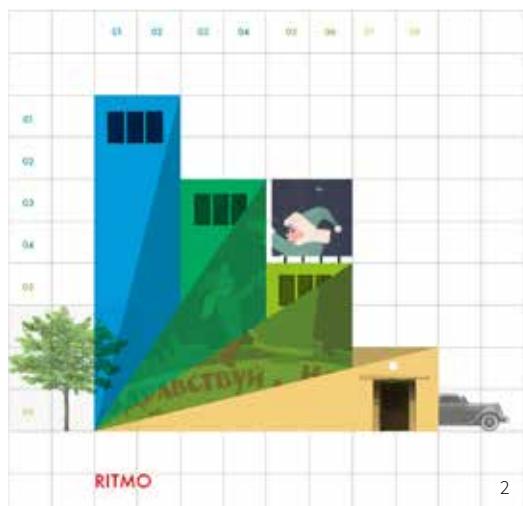
► Docente: Susana Murias Millán

Lorenzo Gómez Martín

thegonotebook.tumblr.com



Partiendo de los *Proun* de El Lissitzky (acrónimo de las palabras rusas *Проект Утверждения Нового*, proyecto para la afirmación de lo nuevo), desarrollamos, primero en un plano de dos dimensiones y después como elementos volumétricos, una suerte de utopía arquitectónica inspirada en la estética soviética de la primera mitad del s. XX.



1. Atrezzo gráfico para generar la estética soviética.
2. Bloque de viviendas con mural.
3. Señalización y estructuras arquitectónicas.



EJERCICIOS DE VOLUMEN

ESTEREOATOMÍA. LA DEFINICIÓN GEOMÉTRICA
DE LAS FORMAS Y SU TALLA

POÉTICA DE LAS ESTRUCTURAS LINEALES
INVESTIGACIÓN PLÁSTICA

► **Estudios tridimensionales**

talla, geometría, construcción

► **1º Formación básica**

► **Volumen**

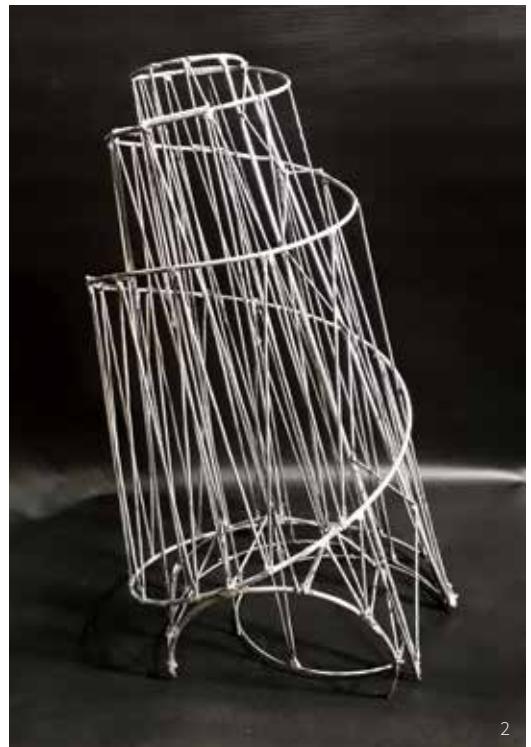
► **Docente:** Adrián Carra Sainz de Aja

Gabriela Álvarez García (1)

gavy888@hotmail.com

Judith Fernández Salinero (2)

judithodair@gmail.com



Ejercicios de dos de las cuatro técnicas que configuran la programación, enfrentados a dos problemas diferentes.

Talla en poliestireno expandido de formas geométricamente definidas para permitir su proyección y la talla por plantillas. La capacidad de prever los pasos del proceso como requisito del pensamiento técnico.

Investigación plástica sobre estructuras que configuran un volumen, reduciéndolo a disposiciones de elementos lineales. Superficies regladas, lowpoly o configuraciones libres, son objeto de estos ejercicios.

1. Ejercicio de técnicas constructivas de Gabriela Álvarez.

2. Ejercicio de técnicas constructivas de Judith Fernández.

TIBET

CONCEPCIÓN DE UNA COLECCIÓN
CÁPSULA AW, INSPIRADA EN EL TIBET
Y SU EXPLORACIÓN EN LOS AÑOS 30

► **Diseño de moda e indumentaria**

viaje, expedición, descubrimiento, moda

► **2º Diseño de moda**

► **Dibujo de moda**

► **Docente:** Francisco Torrego Graña

Luis García Barbadillo (1)

lgarcia2919@esdmadrid.es

Marta Arespacochaga López (2)

marespacochaga2890@esdmadrid.es

Iván López Delgado (3)

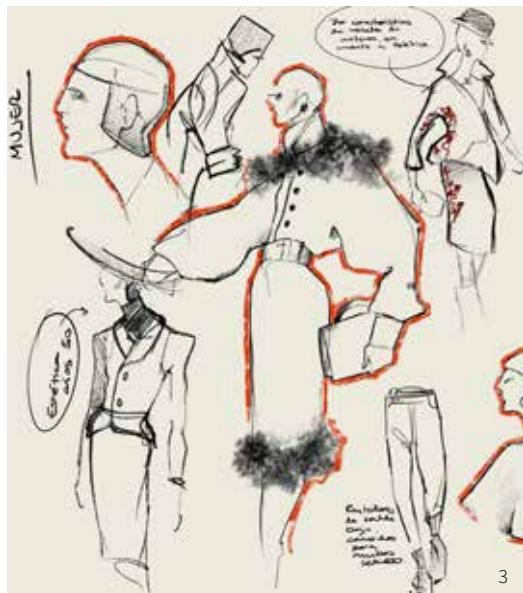
ilopez2949@esdmadrid.es



1



2



3

Como ejercicio final de evaluación continua, se pidió a cada alumno que presentara el dossier gráfico de la colección como archivo pdf, A3 apaisado. A partir del argumento inicial dado, la colección debería contemplar tres temas relacionados y a interpretar: montañismo, expediciones años '30-'40; cultura ancestral tibetana; revolución maoista '50.

1. Figurín descriptivo de prenda de Luis García Barbadillo.

2. Desarrollo gráfico de looks de Marta Arespacochaga López.

3. Bocetos iniciales de Iván López Delgado.

GRAFITO, BOLÍGRAFO Y LÁPICES DE COLOR

TÉCNICAS APLICADAS A PRODUCTOS DE DISEÑO GRÁFICO

► **Producción gráfica**

lápiz de color, técnicas gráficas, bolígrafo, grafito

► **2º Diseño gráfico**

► **Técnicas de expresión y comunicación**

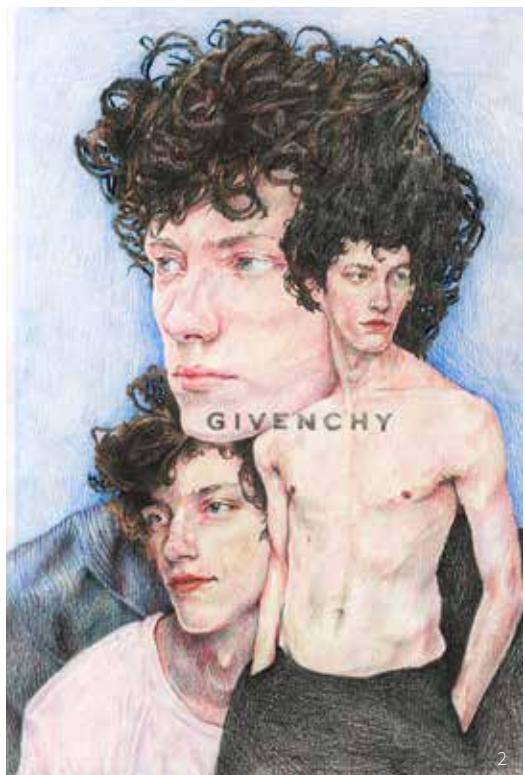
► **Docente:** Francisco Torrejo Graña

Tudor-Cristian Iacob

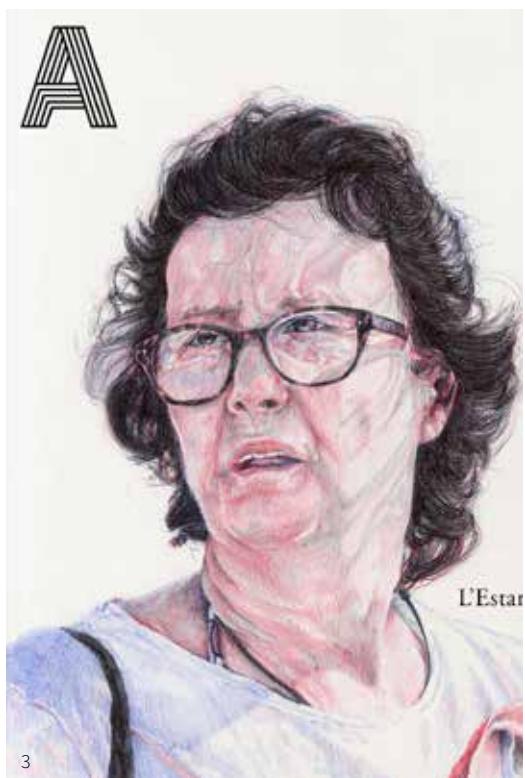
behance.net/cicb



1



2



3

Las tres actividades prácticas que aquí figuran, combinan el ejercicio con técnicas gráficas convencionales (lápiz de grafito, lápices de colores y bolígrafo en cada caso) y el dibujo de retrato para la construcción de representaciones susceptibles de ser introducidas en diferentes productos editoriales.

1. Ejercicio con lápiz de grafito aplicado a productos gráficos.
2. Ejercicio con lápices de colores aplicado a productos gráficos.
3. Ejercicio con bolígrafo aplicado a productos gráficos.

TE LO VOY A CONTAR CON 4 ESTAMPAS

Marta Alcázar de Velasco Ayape

behance.net/martaalcazar

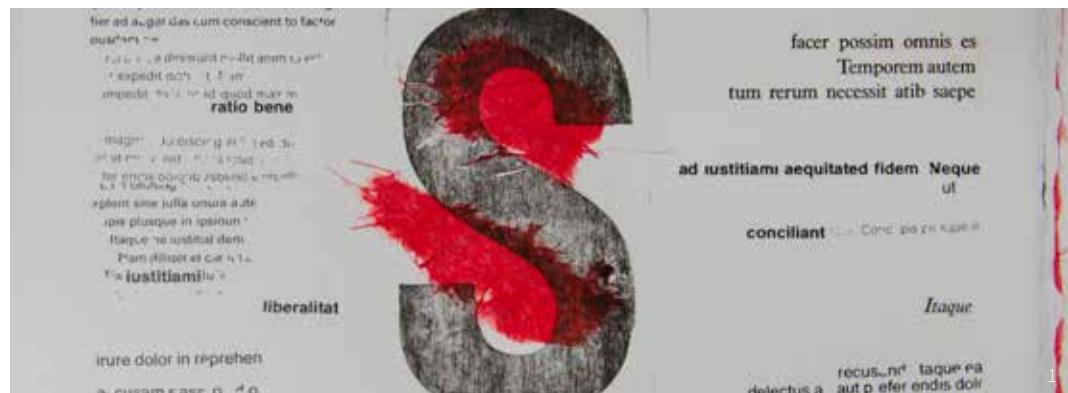
► Producción gráfica

estampación, libro, tinta, láminas, ilustración

► 2º Diseño gráfico

► Fundamentos de impresión y estampación

► Docente: Marta Calleja de Castro



Realización de un libro con cuatro estampas que ilustran de manera conceptual las estrofas de una canción. La canción elegida para realizar el proyecto es *Broadripple is Burning*, de Margot and the Nuclear So & So's. Cada una de ellas se vincula con un mito o con un ser mitológico griego.

En el proceso se experimenta con diversas técnicas como el gofrado, los sellos de goma xilográfica, la xilografía, el collage, el grabado de punta seca sobre acetato, etc. Para trabajar estas técnicas se han utilizado, entre otros: tintas calcográficas, papel de acuarela, papeles especiales, rodillos, gubias, acetatos, letraset.

Tras estudiar los resultados de las pruebas de presión con el tórculo y diferentes cargas de tinta, sobre distintos papeles, colores y formas, se realizaron las estampas finales. Estas estampas se han encuadrado a la japonesa con tela y camisa protectora, en la que se imprime la estrofa de la canción que cada estampa esta ilustra.

1. Estampación con tórculo de letra de madera, collage y letraset.
2. Estampa realizada con collage, punta seca, golpes de rodillo y sellos xilográficos.



1



2

VESTIDO DAFNE

TRANSFORMACIÓN DE UN LIBRO

► **Diseño de moda e indumentaria.**

vestido, libro, mitología, transformación, relato

► **1º Formación básica**

► **Fundamentos de diseño. Ideación**

► **Docente:** Susana Murias Millán

César Moreira de la Hoz

@csar_mzg

Este trabajo toma como referencia la literatura y la mitología de la antigua Grecia. Vestido Dafne es la reinterpretación de todos aquellos libros de la época clásica de Grecia, haciendo énfasis en la historia de *Dafne* y *Apolo*. Este vestido está hecho de cientos de páginas de libros superpuestas entre sí a modo de escamado.

Es un vestido de corte sirena, con cola trasera y hombro descubierto. Contiene un cinturón para acentuar la cintura. En él se refleja la forma de columna griega y el movimiento serpenteante de la escultura *Apolo y Dafne* de Bernini.

El nombre de *Dafne* significa laurel, este símil se refleja con las hojas de papel semejando sus hojas, enraizándolo hacia el suelo y elevándolo hacia el cielo como la copa de un árbol.

Es un libro convertido en moda, una vestimenta especial. Es un objeto que cuenta una historia desde el campo inspirational, hasta el campo más técnico de la construcción del elemento propiamente dicho.

1. Detalle Dafne eterna como un Laurel.

2. Dafne eterna como un Laurel.

LA PINZA

► Desarrollo de producto

concepto, exploración, experimentación, hibridación

► 1º Diseño de producto

► Iniciación al diseño de producto

► Docente: Pilar Acón Segura

Carmen Diéguez Ojeda (1)

cdieguez3195@esdmadrid.es

Aarón Martín Suárez (2)

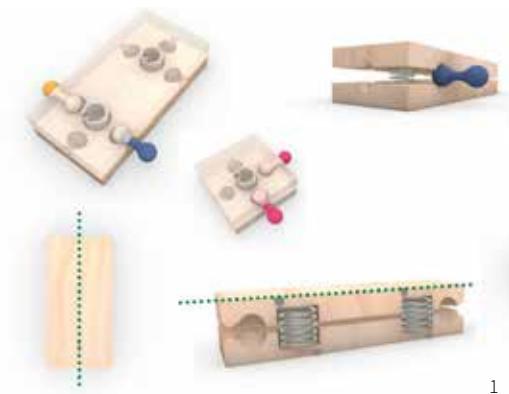
linkedin.com/in/aaron-martin-suarez

Teresa Ganancias Gómez (3)

tganancias3020@esdmadrid.es

Laura Moralejo Vila (4)

l moralejo3288@esdmadrid.es



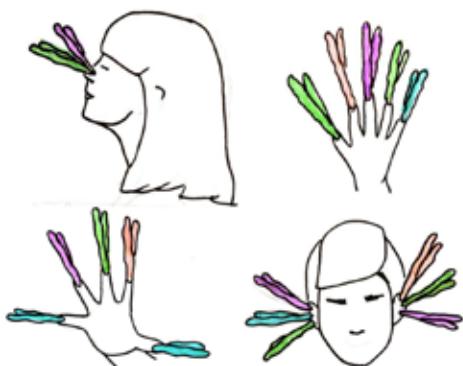
1



2



3



4

1. Juego de construcción planteado para personas adultas, con predilección por los materiales tradicionales, que permite la creación de diferentes composiciones tridimensionales.

2. Desarrollo de una pinza dirigida a la costura de materiales plásticos, polipiel o cualquier otro tejido, para su sujeción anterior a la costura; en sustitución a los alfileres que suelen dañar estos materiales.

3. El recogedor-pinza es una hibridación entre estas dos tipologías, que permite su colocación en superficies como encimeras o mesas, y nos ayuda a mantener limpia la zona de trabajo durante su uso de una manera más cómoda.

4. Pinzas dirigidas a un público infantil, que buscan el juego y la caracterización del usuario. Disfrázate de estrella del rock con una cresta bien larga, de duende de los bosques de orejas grandes, o de monstruo de largas garras. Con estas pinzas podrás ser lo que quieras ser, el único límite es tu imaginación.

1. Juego de construcción de Carmen Diéguez Ojeda.

2. Pinza para confección de Aarón Martín Suárez.

3. Recogedor-pinza de Teresa Ganancias Gómez.

4. Pinza como juguete de Laura Moralejo Vila.

BATIDORA 3P, BATIDORA L-JAR

DISEÑO DE BATIDORA PARA USO DOMÉSTICO

Ulysses Álvarez López

ulysses_mm@gmail.com

Jesús Souto Hernández

soutoojesus@gmail.com

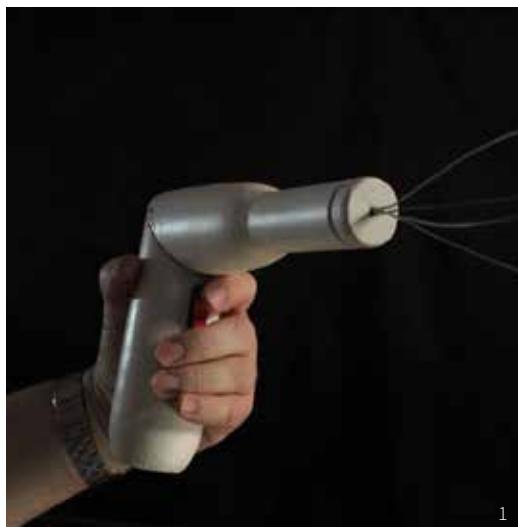
► **Diseño de electrodomésticos**

útil, adaptable, sencilla, máximo/mínimo.

► **2º Diseño de producto**

► **Proyectos. Ideación**

► **Docentes:** Estrella Juárez Millán, Óscar Beade Pereda



Se decide centrar la propuesta en un proyecto que fuera capaz de proporcionar diversas posibilidades de uso. Tras una primera investigación surgió la idea de una batidora capaz de realizar diferentes tareas en función de su posición. El resultado es un producto que puede batir, picar, o dar cremosidad a alimentos haciendo uso de las distintas posiciones y cabezales intercambiables. Además, posee una batería integrada y es desmontable para su lavado manual o en el lavavajillas. Este proyecto consigue una batidora capaz de adaptarse a distintas tareas a través de la modificación de su forma sin alejarse de la estética formal y el modo de funcionamiento de las batidoras más convencionales.

Una batidora de vaso, pero sin vaso, una batidora moderna pero atemporal, una batidora completa pero sencilla. El resultado es un producto estéticamente agradable, funcional y fácil de utilizar y mantener. Lo más característico es que no se necesita un recipiente fijo para batir, sino que con solo un tarro común reutilizado (por ejemplo: de lentejas o garbanzos) ya podemos tener una batidora de vaso. Esto es posible gracias a que la tapadera está pensada para que encaje en varios tamaños estándar de tarros, lo que hace que sea muy versátil. El objeto consta de tres partes: el mango, donde está el mecanismo y pulsador, la tapadera y las cuchillas. La batidora funciona sin cables y solo necesita de un puesto de carga para su batería.

1. El mango se encuentra en perpendicular a sus varillas, lo que proporciona un agarre aún más cómodo.
2. Fotomontaje de cómo se utiliza y las dimensiones del objeto respecto a una mano de una persona media.

A RAS DE SUELO

INSTRUCCIONES PARA MONTAR UN ASIENTO A PARTIR DE UNA CAJA DE CARTÓN

► Diseño para condiciones especiales

servicio, diseño social, asiento, caja de cartón

► 3º Diseño de producto

► Proyectos. Comunicación y desarrollo

► Docente: Pilar Acón Segura

Un porcentaje elevado de personas sin hogar practican la mendicidad, pasando gran parte del día sentados o tumbados en la calle. El contacto con el suelo aumenta las enfermedades y hace que las existentes sean crónicas, se acumulen una gran cantidad de toxinas y el hecho de estar sentado en el suelo, frío y duro, no permite la correcta circulación de la sangre. A nivel psicológico esta situación favorece que el sujeto se sienta un desecho de la sociedad, lo que se ve potenciado por el rechazo que muestran las personas y reduce las posibilidades de reinserción laboral.



La propuesta ofrece una solución con la que, a través de unas sencillas instrucciones, poder montar su propio asiento contando con tan solo con una caja de cartón. Esto dignificaría el tiempo de descanso de las personas sin hogar, mejoraría la circulación y aumentaría la energía diaria.

La ONG Bokatas se encarga de distribuirlos por toda España y de realizar talleres y actividades para enseñar esta solución a las personas sin hogar.



1. Asiento en contexto de uso.

2. Paso cuatro de las instrucciones.

Daniel Pineda Rincón

behance.net/danielpine55d9

¿QUIÉN VIGILA AL VIGILANTE?

SUENA "SI NO ESTOY", DEL KAYDY CAIN

Beatriz Rodríguez Minguito
@beascanelia

► **Diseño de complementos**

diseño crítico, reflexión, abrigo

► **2º Diseño de moda**

► **Diseño de Moda. Análisis e ideación**

► **Docente:** Alejandro Montaner



1



2

Colección que cuestiona los personajes de policía y ladrón, convirtiéndolos en la misma persona. La estética del proyecto queda justificada por lo que la ha inspirado: la música de *PXXR GVNG* y los proyectos musicales que han seguido desarrollando parte de sus integrantes, junto con los trajes de la policía municipal de Madrid. Para entender las figuras de ambos, la parte interior de la prenda deja a la vista la comida que ha sido hurtada.

¿Quién vigila al vigilante? se compone de varios looks, destinados a poder entrar al supermercado con los bolsillos llenos sin pasar por caja. Las imágenes de

registro ayudan a comprender la finalidad de la prenda y, ya que mi idea era fotografiar al *Yung Beef* (fue hecho a medida para él) pero no le he encontrado, he decidido convertir la sesión en una ficción sesión, haciéndome pasar por el target planteado, creando una escena cotidiana pero provocada.

1. Registro completo del abrigo, extendido en el suelo puede verse interior y exterior.
2. Imagen con encuadre a modo foto de carnet, o carcelario.
Fotografías: Ana Paes.

SENSE

ELEMENTO DE APOYO EN LAS RELACIONES SOCIALES

► Diseño textil

relaciones, desarrollo, vínculo, desconexión, hogar

► 3º Diseño de producto

► Proyectos. Comunicación y desarrollo

► Docente: Pilar Acón Segura

Durante los últimos años nuestro estilo de vida ha sufrido grandes cambios. El trabajo se ha convertido en una actividad que cada vez nos ocupa más tiempo desplazando a otro tipo de actividades más sociales, obviando su necesidad e importancia. Esto ha hecho a las personas más individualistas desfavoreciendo la formación de amistades y familias. Este estilo de vida también afecta a la salud de la persona en diferentes niveles. A partir de la observación de este problema se presenta un producto que favorezca el desarrollo

Lucía Díaz-Blanco Martínez
luciadiazblanco19@gmail.com

y la formación de vínculos afectivos mientras genera un descanso y desconexión de la rutina en un espacio interior que proporcione seguridad y calma. Este producto está dirigido a personas con un fuerte vínculo en las relaciones primarias (familiares, de pareja o de amistad), fabricado con materiales que generen comodidad y calidez para ayudar al descanso.

1. Sense



1



1



2

Publicación periódica de carácter híbrido entre un periódico y una revista. La revista trata la temática de la música y la cultura contemporánea. Pretende ser una revista joven y actual. Dirigido a un público moderno, amante de la música y la actualidad, creativo, independiente, activo y social. Al tratarse de una revista para un público joven, decidimos intervenir las imágenes originales. Es una forma atrevida y llamativa de tratar las imágenes, que el consumidor pondrá en valor a la hora de comprar el *magpaper*. La elección de la retícula de doce columnas viene dada por la

OH! INDIE

DISEÑO EDITORIAL DE UNA REVISTA CULTURAL

- Diseño editorial
publicación periódica híbrida, tipografía
- 3º Diseño gráfico
- Diseño editorial
- Docente: Iván Huelves Illas

David Güiza Díaz

@dguiza.d

Lydia Sánchez Fernández

@lydiasf_

necesidad de variedad de composiciones y contenido, tratando de evitar la monotonía. Un *magpaper* para personas alternativas necesita muchas posibilidades, por ello, escogimos en total 3 tipografías que nos ofrecían gran variedad de pesos. Y ahora síéntate y disfruta, que llega la hora de gozar de la mejor información de la música alternativa y visceral, y ya solo queda decir: *Oh! Indie*.

1. Ejemplo de entrevista.

2. Ejemplo de artículo.



1



2



3

Proyecto que plantea la posibilidad de abrir la marca *Ader Error* al mercado sostenible diseñando una colección cápsula Upcycling en tejido denim para la misma. Se busca también que un nuevo público más concienciado con la salud de nuestro planeta llegue a sentirse identificado con los valores de la marca.

En la colección se proponen 13 looks en los que se utilizan básicos atemporales como las camisas, los polos, las camisetas y las prendas en tejido denim, que son rediseñadas de acuerdo al concepto de la colección y la identidad de la marca. Las prendas deconstruidas y su fit hacen de ellas prendas fluidas que pueden amoldarse tanto a lo tradicionalmente *masculino*, como a lo *femenino*. Una colección agénero, que cumple con las necesidades de la economía circular, pero que no renuncia a dar la mano al mercado global.

Ana Batalla Ramos

@antara_ii

ESC

COLECCIÓN CÁPSULA UPCYCLING EN
TEJIDO DENIM PARA LA MARCA
ADER ERROR

- **Diseño de moda e indumentaria**
sostenible, slow fashion, agénero, denim
- **3º Diseño de moda**
- **Diseño de colecciones en tejido denim**
- **Docente:** Antonio Moreno Pérez

1. Modelo masculino con camisa, jeans y accesorios.
2. Modelo femenina con chaqueta, jeans, bucket hat y mascarilla.
3. Modelo femenina con polo, jeans y bucket hat.

PARESSE

OBJETO EXPERIMENTAL PARA EL REPOSO DEL CUERPO

- ▶ **Diseño, investigación y desarrollo**
reposo, cuerpo, prótesis
- ▶ **3º Diseño de producto**
- ▶ **Proyectos. Comunicación y desarrollo**
- ▶ **Docente:** Óscar Beade Pereda

Julien Axelle

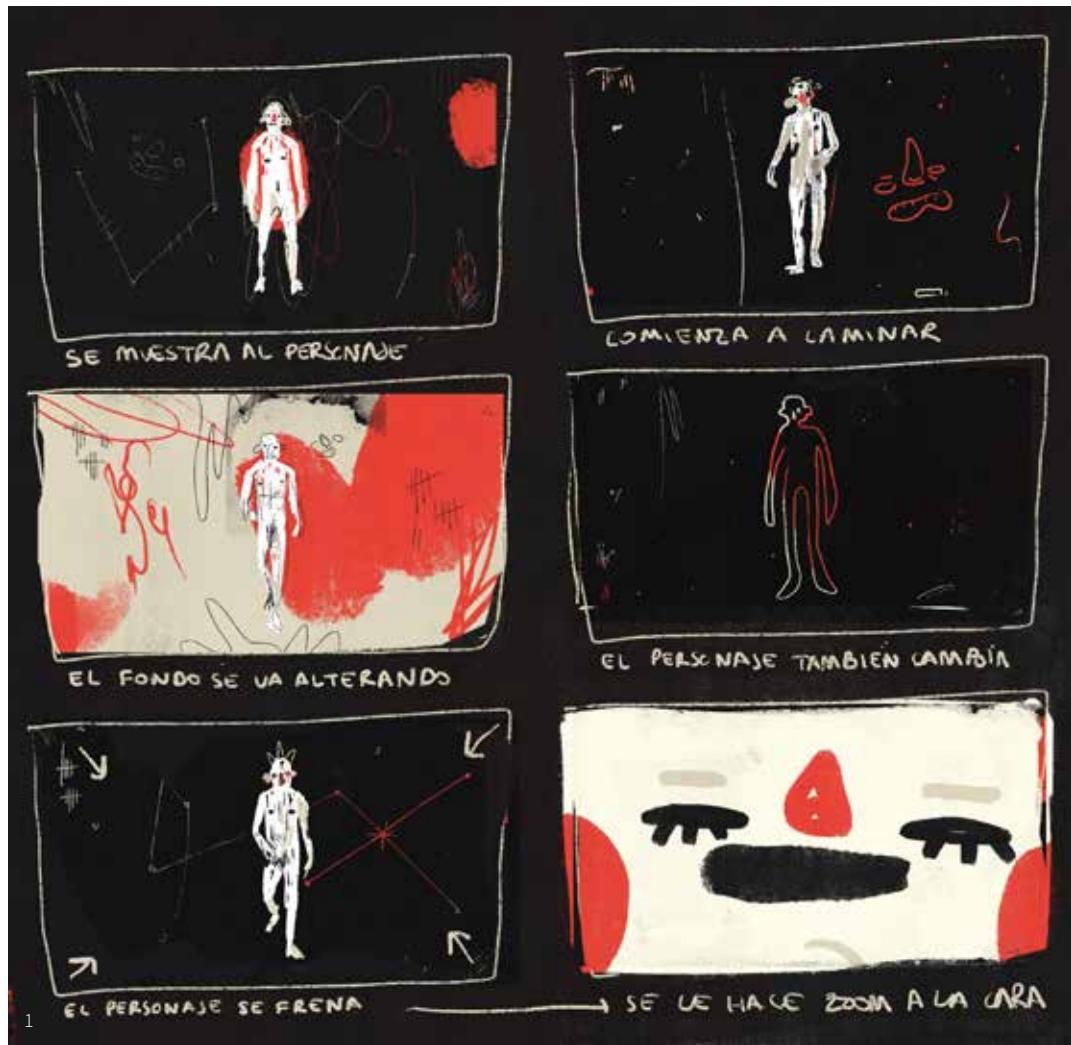
a.julien1@student.gsa.ac.uk

El objeto está formado por una familia de cojines para proteger partes específicas del cuerpo y una bolsa para transportarlos. Los cojines tienen distintas formas y densidades estudiadas para proteger los puntos del cuerpo que entran en contacto de forma más intensa con las superficies de reposo. Cada usuario elegirá y se colocará las prótesis dependiendo de sus necesidades y del lugar elegido para apoyarse a descansar.

El objetivo es plantear desde cero el concepto de descanso del cuerpo y de la mente, revisando desde la teoría de la prótesis la relación que se produce entre el cuerpo y los objetos diseñados como intermediarios para facilitar el reposo. Las tipologías clásicas que ofrece el diseño para facilitar el descanso se ponen en duda a través del juego y la experimentación.

1-3. Propuesta Paresse





UNDERGROUND GARAGE

CABECERA ANIMADA PARA UN PROGRAMA DE MÚSICA.

- **Grafismo en televisión**
animación, underground, rotoscopia
- **4º Diseño gráfico**
- **Animación**
- **Docente:** Gonzalo Cordero de Ciria

María Díaz Hernández
behance.net/mariadiazhe

Cabecera animada para un programa de música underground, con una duración máxima de 20" y que transmite el género musical al espectador.

Mediante un proceso de investigación, observación y selección de estilo, se crea un personaje antropomorfo al que se le otorga personalidad en su ciclo de caminar. Posteriormente se realizan unos thumbnails que propician un storyboard final, para realizar una animática de lo que será la cabecera, sincronizando la imagen con el sonido. El proyecto culmina en una rotoscopia de 17" donde prima la expresividad de los recursos gráficos.

1. Storyboard de la animación



LES REVENANTS

Ester Centella Arranz
behance.net/estercentella

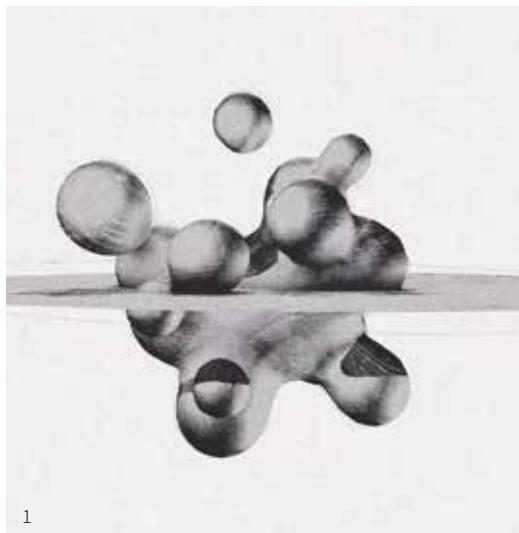
► Diseño audiovisual

Cinema4D, Metaballs, Sketch and Toons, AfterEffects

► 4º Diseño gráfico

► Gráficos en Movimiento 2D y 3D

► Docentes: Santiago Liébana García,
Gonzalo Cordero de Ciria.



1

Proyecto final de Gráficos en Movimiento 2D y 3D, en cuya realización se combinan After Effects y Cinema 4D. La pieza consiste en una nueva versión de la cabecera de la serie francesa *Les revenants*. La serie tiene una atmósfera extraña y misteriosa, y el concepto que gira entorno a ella es el de desaparición. La canción *Hungry Face* del grupo de rock Mogwai complementa la pieza de motion graphics, intentando crear un ambiente insólito e hipnótico.

1. Aspecto más cercano a un tratamiento manual gracias al módulo Sketch and Toons.
2. Creado a partir de la herramienta Mograph, el modelador Metaball y la etiqueta de cuerpos blandos.



2

MESA ÁBACO

Bárbara Cadórñiga López
barbaracalo.cargo.site

► **Diseño de mobiliario**

mesa versátil, divertida, almacenaje, madera

► **2º, 3º Diseño producto**

► **Diseño de mobiliario para el hábitat**

► **Docente:** Francesco Monaco



1. La mesa se puede utilizar tanto de soporte como de almacén.

2. Los tableros pueden adoptar múltiples posiciones haciendo de la mesa un objeto versátil y con carácter.

Este proyecto surge tras un análisis de necesidades en el mobiliario de los hogares. El objetivo es generar una mesa auxiliar de poca altura, muy versátil y con capacidad de almacenaje. A nivel de conceptualización se trabajó con la idea de tableros rotantes.

El resultado es Ábaco una mesa auxiliar desplegable y versátil fabricada en madera contrachapada de abedul y varillas de haya. Sus dos tableros rotan sobre un eje cada uno, lo que permite un número infinito de configuraciones. La mesa permite interactuar con el espacio, expandiéndose o replegándose según las diferentes necesidades. El interior del cuerpo sirve para almacenar sin ocultar, dejando a la vista su contenido sólo desde arriba.



LUARTE

RESIDENCIA PARA ARTISTAS

Marta García Ríos
maartagrios@gmail.com

- **Vivienda y diseño de los espacios interiores para el hábitat**
residencial, arte, habitar
- **2º Diseño de interiores**
- **Proyectos en el espacio. Comunicación**
- **Docente:** Guadalupe Martín Hernández



Luarte es una iniciativa del Ayuntamiento de Luarca para la creación y producción artística contemporánea que especial hincapié en la comunicación y en la generación de sinergias positivas, a la vez que presta especial atención a los procesos y las nuevas prácticas artísticas de fusión. Respecto a la intervención del espacio, el área destinada al trabajo y producción de los artistas deberá ser lo más versátil y dinámica posible para poder adaptarse al ambicioso programa anual.

En el diseño de *Luarte* el jardín exterior se entiende como una extensión del local artístico mientras el espacio residencial deberá ofrecer a sus inquilinos un dormitorio holgado con todas las comodidades necesarias para asegurar una estancia cómoda, con ambiente privado y sosegado al que puedan retirarse tras un intenso día de actividades.

1. Vista sala exposición.

2. Vista dormitorio.

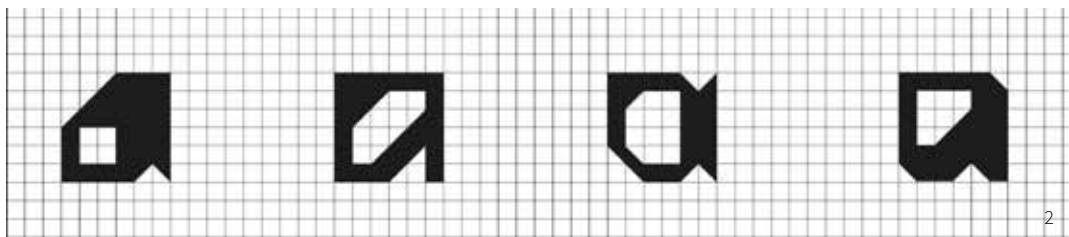
► **Diseño tipográfico**

desobediencia, monoespaciada, tipografía display

► **4º Diseño gráfico**

► **Tipografía y edición experimental**

► **Docente:** Iván Huelves Illas



Huk' es una tipografía desobediente que cuenta con 4 estilos de letra y más de 140 glifos, accesibles a través de las opciones avanzadas de Opentype. Inspirada en la pintura y la arquitectura racionalista, se trata de una fuente monoespaciada industrial con ángulos de 45° y estructura geométrica. Crea un conjunto completo de caracteres con una relación estrecha en minúsculas. Este tipo de letra es de naturaleza extra gruesa y debería utilizarse exclusivamente para la captación rápida de atención y composiciones atípicas.

1. Especimén de la tipografía Huk'.
2. Variantes estilísticas del carácter *a*.



1

REVERSE

POESÍA TRIDIMENSIONAL
Y REALIDAD AUMENTADA

- **Gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio**
poesía tridimensional, RA, interacción
- 4º Diseño gráfico
- Tipografía y edición experimental
- Docente: Iván Huelves Illas

Celia Fernández González
@fg.celia



2

Reverse es un proyecto de experimentación literaria y tipográfica que intenta crear un nuevo nivel de expresión de la poesía escrita, introduciéndola en el espacio tridimensional que nos rodea. Con esto se pretende dar un salto entre la superficie del papel y el mundo material en el que vivimos, haciendo que el lector no solo se mueva con la mirada por una superficie plana, si no que pueda moverse con su cuerpo por el espacio a su alrededor para descubrir el poema. Este cambio de registro visual y espacial puede crear cambios en el significado de los poemas e incluso cambiar la forma

en la que se escribe. La implementación real de este experimento se podría hacer a través de una aplicación móvil que pudiera encontrar y visualizar, a través de la cámara, poesía dispuesta en distintos lugares de la ciudad.

1. Poema *Theory lineal* en una calle.

2. Aplicación de realidad aumentada reproduciendo el poema.



1

SOLSTICIO DE INVIERNO

INSTALACIÓN EN LA ESD

- **Diseño de espacios efímeros**
lighting design, iluminación
- **4º Diseño de interiores**
- **Proyectos experimentales de iluminación**
- **Docente:** Ana Fernández

Sara Durgali

behance.net/saradhurga4148

Instalación lumínica ideada por Sara Durgali y ejecutada por los alumnos de Proyectos Experimentales de Iluminación.

Desde la antigüedad el solsticio de invierno es el momento en el que el sol se detiene e inaugura la salida del período oscuro del año. Infinidad de mitos y creencias interpretan este hecho de diferentes maneras.

Esta instalación pretende recoger estos simbolismos reinterpretando el renacimiento del sol, la naturaleza y la fertilidad y la magia de los ciclos de la vida. Elementos como el fuego o el círculo que representan el sol, la fertilidad, la luz, el amor y la sangre.

El cambio de la temperatura de color de la luz a lo largo del ciclo del día se encuentra representado por los diferentes tonos de los cristales por los que pasa la luz natural durante el día. Por la noche, el disco de tonalidades rojo y azul, representa la batalla que se libra cada año entre la luz y la oscuridad. Como curiosidad: el segmento rojo tiene doble cantidad de tiras led, porque percibimos con mayor intensidad la luz azul.

1. Resultado de día.

WATERLOO SUNSET

UNA CAJA Y UNA CANCIÓN

► Diseño editorial

sistema gráfico, música rock, fotografía, tipografía

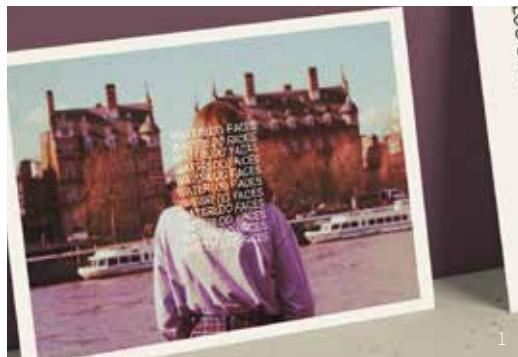
► 4º Diseño gráfico

► Producción para artes gráficas

► Docente: Marta Calleja de Castro

Celia Fernández González

@fg.celia



1

El objetivo del proyecto es diseñar y preparar la producción para imprenta offset de un sistema gráfico impreso. El tema elegido es una canción de rock clásico de *The Kinks*, *Waterloo Sunset*. Esta canción describe escenas cotidianas y sentimientos del barrio londinense de Waterloo al atardecer.

Las fotografías están sacadas en el propio barrio de Waterloo, editándolas con colores saturados y pasteles que recuerdan los colores del atardecer, con mucho grano, imitando el puntillismo y la calidad fotográfica analógica que aportan la esencia nostálgica de la canción, creando el estilo personal del proyecto.

La composición tipográfica, más contemporánea y psicodélica, apela tanto al movimiento del agua y del sonido, como al contexto de la canción, el rock de los 60. Varios elementos impresos cuentan la historia del barrio y de la canción: un cartel, una cubierta de disco, un libro de postales, un folleto, varios desplegables, un puzzle, un pequeño troquel tridimensional y una bolsa serigrafiada.



2

1. Otras postales sacadas del libro *Waterloo Faces*.

2. Maxi cartel para *Waterloo Sunset*.

LA CORRALA

ALIMENTOS DE CERCANÍA

Elena Valea Santos

evalea3021@esdmadrid.es

► **Branding**

identidad, sistema gráfico, envase, etiquetado

► **2º Diseño gráfico**

► **Proyectos de diseño gráfico. Desarrollos**

► **Docente:** Miguel Ochando Pérez



1



2



3

La Corrala sigue la tendencia kilómetro cero, que fomenta la compra y producción de productos locales cuyo origen sea inferior a 100 km del punto de distribución. Derivada del movimiento *Slow Food*, surgido en Italia en los años 80; persigue igualmente la sostenibilidad alimentaria, alimentos buenos y saludables para el consumidor, pero también para el agricultor y el medio ambiente.

La propuesta gráfica se basa en un diseño orgánico, natural, con un toque manual, pero al mismo tiempo actual, elegante y armonioso. Para el envase y etiquetado la impresión y manipulado se plantean materiales naturales, ecológicos y reutilizables. La propuesta inicialmente incluye bolsas de tela serigrafiada para legumbres, cereales y harinas en, tarros de vidrio con tapa enfundada en tela para mermeladas y papel encerado para embutidos. La etiqueta exenta que incorpora áreas personalizables a mano se une al producto con cuerda.

1. Envase en tarro de vidrio para mermelada.

2. Estampados serigrafiados en las bolsas de tela, con las etiquetas en exenta en negro y ocre.

3. Etiqueta exenta personalizable.



OVA

MUEBLE FREQUERA

- **Diseño de mobiliario**
hogar, ecológico, funcional, adaptable
- **2º, 3º Diseño de producto**
- **Diseño de mobiliario para el hábitat**
- **Docente:** Francesco Monaco

Partiendo de un estudio más genérico sobre el mobiliario doméstico nos percatamos que apenas existen muebles auxiliares dedicados a la conservación de alimentos. El frigorífico ha centrado este tipo de almacenaje sustituyendo otros elementos como despensas, alacenas o fresqueras. Por ello se propone la vuelta a este tipo de muebles que no solo aportan una solución más ecológica y de bajo costo sino que también hacen que los alimentos se mantengan a temperatura ambiente y así conserven su sabor natural.

En definitiva, un mueble despensero para cocina, pensado para el almacenaje de patatas, cebollas, fruta y cualquier alimento que requiera ventilación, pero no

Sofía Ramírez Torralbo
@sofiaramito

necesite estar protegido. OVA es un mueble que puedes componer a tu gusto, ya que está formado por distintos módulos que encajan unos sobre otros y que puedes combinar en función de tus necesidades. Existen varios modelos en función del número de módulos y la altura necesaria.

1. Modelo S.
2. Modelo L.

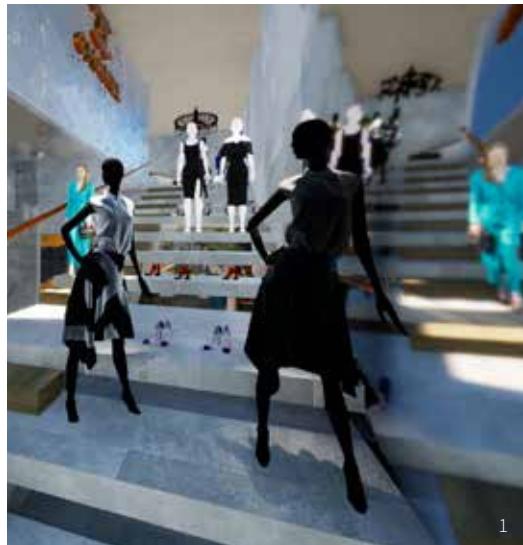
COPY-PASTE

EL NUEVO ESTILO DE LA TIENDA CHANEL DE MADRID

María Frutos Pecharromán
behance.net/mariafrutos

- **Diseño de espacios comerciales y de ocio**
retail design, ADN arquitectónico, lujo, elegancia
- **Máster en diseño de espacios comerciales**
- **Proyectos de espacios comerciales**
- **Docente:** Adam Bresnick Hecht

El reto: tomar el ADN de una tienda y aplicarlo a otra tipología. Escogí Apple Piazza Liberty, la tienda para Apple diseñada por Foster and Partners en Milán. La idea principal de la propuesta es una plaza pública escalonada bajo la que se ubica la tienda, iluminada a través de las contrahuellas de las gradas. Una gran caja de vidrio flanqueada por chorros de agua se sitúa frente a las gradas. Con este ADN se eligió la marca Chanel para aportar un cambio estético en su tipología de retail. Se abrió el forjado colocando una escalera monumental en la pared donde desemboca la escalera. Un gran espejo dividido en rectángulos hace un guiño al mítico espejo de la Rue Cambon. La luz se distribuye por todos los espacios y permite crear un graderío para celebrar pasarelas. Una gran "cascada" de teselas doradas iluminadas con fibra óptica enmarca el logo y crea un pasadizo. En el resto se fusiona minimalismo y líneas rectas con la estética parisina de la marca. Un entorno lleno de luz y lujo.



1



2

1. Interior, graderío.
2. Sección-perspectiva.

CURVA

INSPIRADO POR EL RETROFUTURISMO

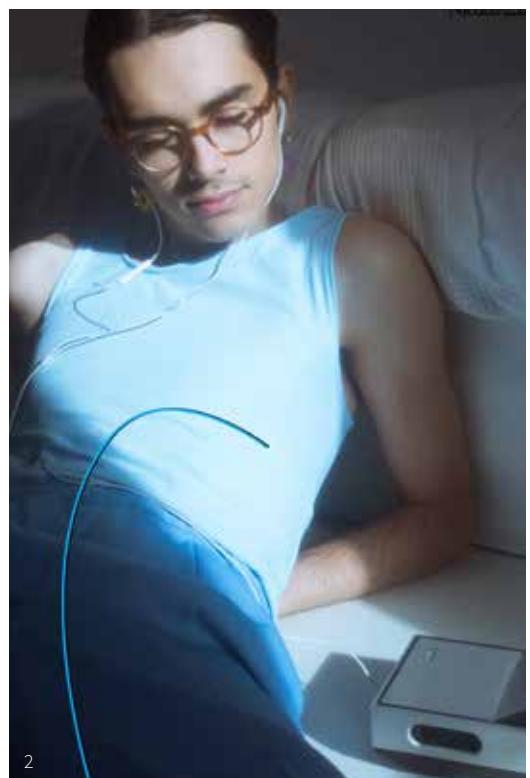
Miguel Vides Cervera

@mivides

- **Diseño de moda e indumentaria**
moda, top, 60's
- **2º Diseño de moda**
- **Diseño de Moda. Análisis e Ideación**
- **Docente:** Alejandro Montaner Dobón



Proyecto que surge a partir de la idea de retrofuturismo. Está inspirado en la moda de los años '60, en el grupo de anti-diseño italiano llamado Archizoom y en el mundo de la utopía y los sueños. La prenda final es un top de lycra azul bebé que tiene unos cortes verticales que comienzan siendo rectos para acabar siendo curvos. Las fotografías pretenden emular los anuncios de los años 60.



1-2. Imágenes de promoción de Curva.

BEPF! BERN PHOTO FEST

SISTEMA GRÁFICO PARA FESTIVAL DE FOTOGRAFÍA
EN LA CIUDAD DE BERNA

Elena Valea Santos

evalea3021@esdmadrid.es

► Branding

identidad visual, sistema gráfico, fotografía

► 2º Diseño gráfico

► Proyectos de diseño gráfico. Desarrollos

► Docente: Miguel Ochando Pérez



1

BEPF! es un festival-refugio para el fotolibro autoeditado. Una grieta que rompa la tranquilidad de un pueblo silencioso que vivirá como una ciudad de manera caótica y rebosante de energía. Como guiño al diseño suizo la retícula es un elemento fundamental del sistema gráfico. El logo simple y tipográfico va acompañado de un imagotipo, un elemento pictográfico que hace las veces de signo de exclamación y también pretende transmitir los conceptos clave —isla, grieta, rotura o partición— presentes en la geografía y en el origen celta del nombre de la ciudad.

1. Sistema de cartelería, logo, imagotipo y adaptaciones a señalización

CLANDESTINA

REVISTA CULTURAL UNDERGROUND

Carlos Escobero Villarrubia

linkedin.com/in/carlosescobero/

► **Diseño editorial**

publicación periódica híbrida, tipografía

► **3º Diseño gráfico**

► **Diseño editorial**

► **Docente:** Miguel Ochando Pérez

Clandestina es una publicación mensual de carácter híbrido entre periódico y revista de contenido literario tratado desde una óptica underground. Enfocada hacia un público diverso interesado en la cultura, sigue la estética actual de movimientos más jóvenes, por lo que cada una de sus páginas tiene vocación de cartel. El estilo tipográfico viene determinado por las tipografías de la fundición Collelivo, como Ortica, Coconat, Sneaky Times o Ignazio Text. Se usan, principalmente, 5 niveles, que podrán ser alterados en función de las necesidades específicas de cada página o composición.

1. Páginas interiores y cubierta de revista.



TRANSOPACITY

PROYECTO DE PERSONALIZACIÓN DE LAS SILLAS STEIN DE IKEA

- **Diseño de sistemas**
personalización, versátil, kit
- **2º, 3º, 4º Diseño de producto**
- **Proyectos experimentales de gráfica aplicada a los objetos**
- **Docente:** Salvador Alarcó Casañas

Lucía Iranzo Martínez (1)

liranzo3049@esdmadrid.es

Bárbara Cadórñiga López (2)

barbaracalo.cargo.site



1



2

La Escuela Superior de Diseño de Madrid, con el apoyo de IKEA, desarrolla proyectos de diseño de sistemas de personalización para una estudiada selección de sus productos. 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.

En TRANSOPACITY se han diseñado sistemas para la silla STEIN. Su peculiar aspecto y características han permitido el desarrollo de una gran variedad de propuestas (<https://sites.google.com/esdmadrid.es/transopacity>).

1. *La silla que compraría tu abuela* propone soluciones que reivindican la opacidad frente a la transparencia

del material y además, revaloriza aquello que habitualmente consideramos feo, de mal gusto, kitsch, ofreciendo otros modos de lectura.

2. *Krito* representa una relación de opuestos partiendo de las características intrínsecas de la silla: modernidad/tradición, ligereza/peso, volumen/línea,... Esta propuesta tiene mucho que ver con la identidad fronteriza al trabajar con materiales y técnicas tradicionales como la cestería o la puntilla, en contraste con el plástico inerte y transparente de la silla.

1. *La silla que compraría tu abuela* de Lucía Iranzo.

2. *Krito* de Bárbara Cadórñiga.

Fotografías: María Sánchez.



1

HACENDADO

REDISEÑO MARCA Y ETIQUETADO DE
PRODUCTOS LÁCTEOS

- ▶ **Identidad corporativa y visual**
producto, envase, packaging
- ▶ **3º Diseño gráfico**
- ▶ **Proyectos de diseño implementación**
- ▶ **Docente:** José María Ribagorda



2

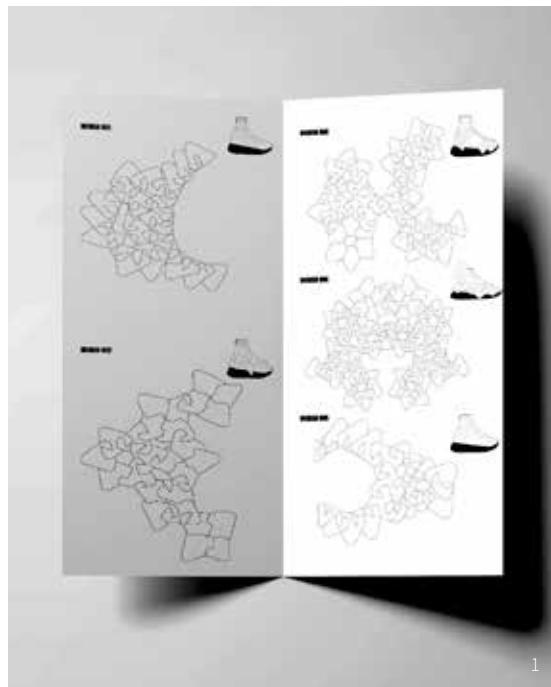
Patryk Jan Cesarz

linkedin.com/in/patrykjancesarz

Se propone una actualización de la marca Hacendado, no rupturista con la anterior y el envasado y etiquetado de su gama de lácteos. El reposicionamiento se orienta a la venta online resaltando la facilidad de identificación de las gamas y líneas de producto de Mercadona, potenciando valores saludables como limpieza,

pureza y calidad en la gama. El etiquetaje mantiene el protagonismo del contenido frente a la marca que se mantiene neutra, limpia y funcional.

1. Diseño de línea de lácteos para Hacendado.
2. Código visual para líneas especiales de lácteos.



1



2

MODULE

COLECCIÓN DE CALZADO DIY

- **Diseño de complementos**
módulo, corte láser, zapato
- **3º Diseño de moda**
- **Diseño. Complementos de Moda**
- **Docente:** Brezo Alcobeda López-Araquistain

Tania Carretero Martín

taniacm_92@hotmail.com

Esta colección de calzado es el resultado de la reinterpretación del sueño como espacio mental de experimentación de sensaciones. En concreto, *Module* analiza la caída de los dientes como sueño reiterado del imaginario humano. El diente se sintetiza geométricamente, convirtiéndose en un módulo de geometría simple: el triángulo. La independencia de cada módulo, mediante el uso de corte láser, y el diseño

de una estrategia de ensamblaje, permite que el usuario redefina el diseño en función de sus necesidades. Esta colección de calzado, se convierte así en kit DiY calzable personalizable.

1. Kit DiY.

2. Piezas básicas que forman el sistema.

INSIGHT

ORGANIZACIÓN INTUITIVA

- **Diseño de interacción**
sistemas de diseño, UI, hifi wireframe
- **3º Diseño gráfico**
- **LAB de Proyectos Interdisciplinares**
- **Docentes:** José María Ribagorda, Carlos Aparicio, Santiago Liébana

Leonardo Berbesi Mesa

@_ber_me_

Tudor-Cristian Iacob

behance.net/cicb

Enrique Otero Velasco

enikeotero@gmail.com



1



2

Aplicación para teléfono u ordenador dedicada a la organización y la gestión del tiempo y de las tareas del alumnado en centros educativos. La aplicación cubre funciones de calendario, comunicación y gestión. Incorpora chat entre todos los miembros de la organización, tablón de anuncios del centro y los alumnos y dashboard con estadísticas sobre la carga de trabajo del alumno y resultados, pudiendo los profesores coordinarse entre sí para evitar la sobrecarga

de trabajo del curso, ordenando sus tareas y retos durante la semana o el mes, mientras visualiza los del resto de asignaturas. En definitiva incorpora nuevas funciones, más actuales y gráficamente más atractivas que los actuales gestores de tareas usados en la enseñanza.

1. Vista introducción guiada app.

2. Vista lista calendario app.

ORNAMENT.OTF

METAMORFOSIS / MUSEO NACIONAL
DE ARTES DECORATIVAS

Luis Fernando de Paz López

@luisferpalo

Cristina Moreno Véquez

crisveguez.com

► **Diseño editorial**

tipografía, museo, experimental, Artes Decorativas

► **4º Diseño gráfico**

► **Proyectos experimentales de diseño gráfico**

► **Docente:** Julia Oliet



1

Proyecto que se inicia con la construcción de una tipografía partiendo de ornamentos en los textiles, la cerámica, el vidrio, la orfebrería, etc.

Mediante la deconstrucción, se generan nuevas piezas que construirán un sistema tipográfico distinto basado en el ornamento. La idea del sistema está en el mosaico, en el azulejo, en muchos motivos ornamentales, y es la base también de la estética moderna en el diseño. Se vincula el viaje hacia el diseño a través del concepto de retícula, tipografía y sistema. La revista y la cartelería reflejan estilos gráficos vinculados al diseño.

1. Imagen portada de revista.

2. Página con la comparativa del detalle original.



2

MNAD APP

EL MUSEO EN TUS MANOS

- **Industrias culturales y del entretenimiento**
museo, gamificación, aplicación, interacción
- **Máster en diseño interactivo**
- **Proyectos de diseño interactivo II**
- **Docentes:** Luis Conde, Lourdes Marco

Leire Jusue Muñino
behance.net/leirejusue15cf

Marta Lafoz Quintero
behance.net/martalaqu

Paula Lafuente Asensio
behance.net/paulafu200c016

Carlos Orbe Murias
corbe90@gmail.com

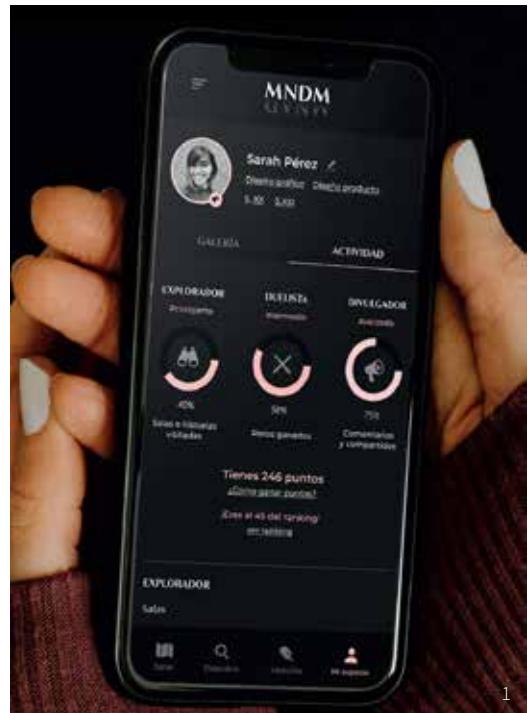
María Yanguas Miranda
maria.yanguasm@gmail.com

Propuesta de una aplicación para el Museo Nacional de Artes Decorativas como una iniciativa que permite acercar la colección a un público más joven a través de la gamificación y la narrativa de los contenidos.

Un museo al alcance de tu mano, accesible y personalizado.

La aplicación también permite resolver las principales áreas de mejora del museo:

- Visitar el museo en cualquier momento y desde cualquier lugar.
- Descubrir la colección completa. Se mostrarán novedades, piezas nunca expuestas, recomendaciones...
- Compartir: se incorporan las características de una red social, lo que permite al usuario interactuar, compartir, comentar, dar likes y marcar favoritos.
- Jugar entre los usuarios para generar comunidad, mediante un sistema de medallas y puntos, o duelos entre visitantes.
- Sumergirse en los contenidos creando historias inmersivas que permitirán aprender, de manera lúdica, desde el contexto cultural y cotidiano.



1



1. Vista previa del perfil de usuario, del apartado *mi espacio*.

PACKAGING

PROPUESTAS PARA LOS PREMIOS
NACIONALES DE DISEÑO Y SOSTENIBILIDAD
DE ENVASE Y EMBALAJE

► **Diseño de envases y embalajes**

identidad, apilable, sostenible, multifunción, innovación

► **3º Diseño de producto**

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

► **Docentes:** Pilar Acón, Estrella Juárez y Miguel Ochando

Salomé Quesada y Marina del Pino (1)

squesada2714@esdmadrid.es

mpino2646@esdmadrid.es

Lucía Serrano y Lucía Díaz-Blanco (2)

lserrano2619@esdmadrid.es

luciadiazblanco19@gmail.com

Daniel Pineda y Marcos Sánchez (3)

behance.net/danielpine55d9

marcosanchezbartolome@gmail.com

Dan Costea y Sara Paniagua (4)

mcostea2681@esdmadrid.es

behance.net/sarapaniagua



1

Bettabox se compone de 2 tipos de embalajes enfocados al e-commerce: uno más pequeño (18x17x17cm) que llega al usuario final y otro más grande capaz de contener y transportar hasta 12 Bettabox. El sistema está compuesto por una pieza troquelada de polipropileno celular de montaje sencillo, rápido e intuitivo. Además dispone de un asa para el transporte desde la furgoneta a la vivienda del cliente, donde este accede al producto de forma privada y sin contacto.



2

Frezz es un envase secundario isotérmico para la empresa Logifruit, destinado a la venta e-commerce de congelados y refrigerados. El proyecto se aborda con la intención de generar una nueva identidad fácilmente reconocible para los operarios en todo el proceso logístico y de reparto final al cliente. El objetivo principal es la adaptación del envase al tipo de pedido, conservando las diferentes temperaturas.



3

Airtop plantea un sistema totalmente innovador que transforma las cajas ya existentes de la empresa Logifruit en contenedores isotérmicos para la última milla de productos alimentarios, manteniendo su carácter apilable, indispensable para su logística. Este sistema consigue crear el espacio hermético necesario para mantener la temperatura de los productos hasta ocho horas. Por último *Airtop* se sirve de tecnología RFID para el control a tiempo real de la temperatura en su interior o la trazabilidad del producto.



4

Plural es un proyecto de envase funcional, atractivo y sostenible. El objetivo fue lograr un envase secundario versátil, que adquiriese protagonismo y se convirtiera en un motivo más para comprar el producto. El resultado es un embalaje fabricado con materiales reciclables que permite distintas posibilidades de montaje de modo sencillo e intuitivo. Un podio de metal y celulosa moldeada ensalza la forma del frasco de perfume y permite que este sea expuesto de varias maneras jugando con las piezas que componen el embalaje.

1. *Bettabox* de Salomé Quesada y Marina del Pino, no genera embalajes extra.
2. Muestra de compatibilidad con las cajas existentes de *Frezx*, por Lucía Serrano y Lucía Díaz-Blanco.
3. Apilabilidad sistema *Airtop* ideado por Daniel Pineda y Marcos Sánchez.
4. Representación de la característica multiuso del envase *Plural* de Dan Costea y Sara Paniagua.

TU PALABRA CUENTA

EL USUARIO COMO CO-CREADOR DEL MUSEO

- **Industrias culturales y del entretenimiento**
MNAD, visualización, cartel interactivo, lenguaje visual
- **Máster en diseño interactivo**
- **Proyectos de Diseño de Interacción II**
- **Docentes:** Luis Conde y Lourdes Marco



Mateo Arbelaez Patiño

behance.net/Rodeur

Víctor Manuel López Di Carlo

behance.net/victorlopezdicarlo

Alejandro López-León Illán

hhhhaarry.com

Gemma Pastor Moreno

gempasmor@gmail.com

Adela Sánchez Ramos

@adelasanram



1



Iniciativa colaborativa desarrollada durante la transformación del Museo Nacional de Artes Decorativas. El proyecto nace como respuesta a la necesidad tanto del visitante habitual del museo, como del que desearían captar, de poder participar de algún modo durante el cierre. Se desarrolla para ello una estrategia a largo plazo basada en el concepto de la creación de obras artísticas colaborativas a través de datos aportados por los usuarios, que se materializa en una campaña publicitaria basada en carteles interactivos para la captación de nuevo público y posteriormente en un 'libro de visitas del siglo XXI.

1. Vista previa de la interacción de los usuarios visitantes del museo con el tapiz dinámico.

2. Vista previa multidispositivo de la app *Tu Palabra Cuenta*.

SHOWROOM PARA TASCHEN

Laura Suárez Conde
laurasuarezconde.com

- Diseño de espacios comerciales y de ocio
retail, Carlo Scarpa, librería, olivetti
- Máster en diseño de espacios comerciales
- Proyecto de Espacio Comercial
- Docente: Adam Bresnick Hecht



1

Ejercicio Copy / Paste – Se plantea analizar un local comercial existente, extraer su ADN y aplicarlo en otro lugar y a otra marca. El local escogido fue un clásico del diseño, el showroom de las máquinas de escribir Olivetti de Venecia, del arquitecto *Carlo Scarpa*. La marca escogida es la editorial Taschen. Se ha buscado el contraste entre los diseños coloridos de la editorial y la sobriedad del espacio de *Olivetti*.

Se han mantenido las líneas rectas y el estilo clásico, junto con los materiales del local original, escasos y muy cuidados. El producto se expone de manera singular,

como si estuviéramos visitando un museo y no una tienda. Se ha querido replicar la atmósfera del espacio original, creando un local de estilo atemporal, sobrio, museístico y con una iluminación general tenue pero acentuada en el producto, para así enfatizar su valor y singularidad. Se ha reinterpretado también la mítica escalera de Scarpa en un guiño directo a la referencia, modernizándola y adaptándola al uso del local.

1. Entrada al showroom y zona de lectura con mobiliario.

TFE/TFM

selección de trabajos fin de estudios y fin de máster curso 19—20

D-CHILL

CENTRO DE OCIO PARA JÓVENES

- **Espacio de ocio**
sano, juvenil, movilidad
- **Trabajo fin de estudios**
- **Diseño de interiores**
- **Tutora:** Marian Ramzi Shaker

Nur Habis Wany

linkedin.com/in/nur-habis-wany

d-chill presenta la creación de un espacio de ocio sano y actualizado a nuevas tendencias para los jóvenes madrileños y ubicado en Ciudad Lineal, un barrio en el que el juego de apuestas se ha convertido en una opción totalmente normalizada en un modelo de ocio, lo que implica riesgos evidentes.

El principal concepto espacial es el del *promenade*, que expone que el espacio no se debe percibir de manera estática porque el interiorismo es movilidad, se camina y se vivencia con un recorrido. Así se crea una vereda horizontal que se comunica con los demás servicios y desde el cual se aprecia y entiende todo el espacio. Para favorecer la visibilidad, se crea un cambio de niveles partiendo de una doble altura en la fachada principal, una entreplanta y tres plantas en la parte trasera del espacio. Por otro lado, la colocación de una envolvente a ese portal de viviendas, para crear un elemento tipo *cápsula* que se incrusta en el espacio y que acaba albergando las comunicaciones verticales y los servicios. Así se fusionan los servicios existentes hoy en día en los centros culturales y de jóvenes con las nuevas necesidades y prácticas más habituales entre la juventud incluyendo el nuevo ocio tecnológico, creando un prototipo para los nuevos centros de ocio juveniles.



1. Espacop con 1.212 m² y tres entradas desde la planta baja.

2. Auditorio y salas *d-cine*.

3. Juego de luces y sombras colocando listones aleatorios.

4. En la entreplanta se ubican espacios *d-chill*.

5. En la segunda planta, servicios de uso individualizado.





EXCELSIOR

EL HÉROE DE TU VIDA INDEPENDIENTE

Víctor Manuel López Di Carlo
behance.net/victorlopezdicarlo

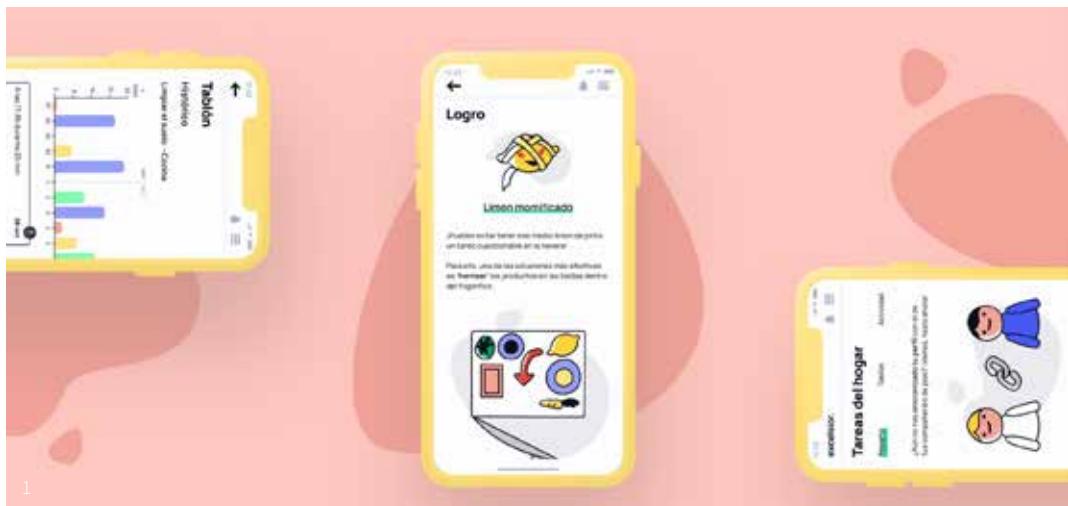
► **Mentoring & Lifestyle**

app móvil, gamificación, all-in-one

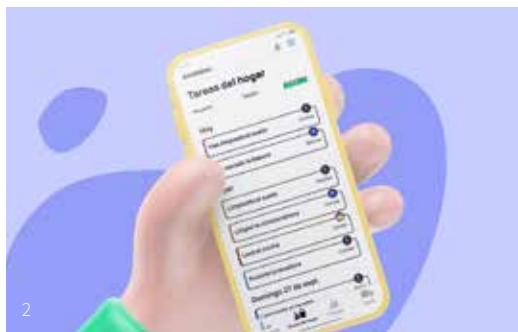
► **Trabajo fin de máster**

► **Máster en diseño interactivo**

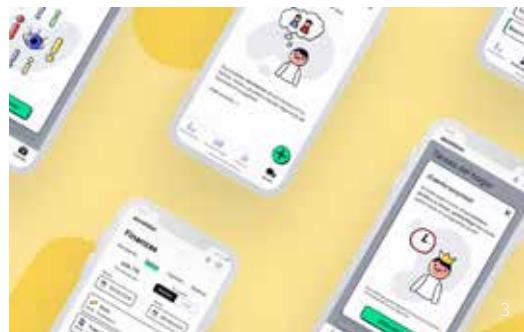
► **Tutor:** Gonzalo Cordero de Ciria



1



2



3

1. Alcanza tus metas tomando el control de tu forma de vida.

2. Toda la gestión de tu propio hogar al alcance de tu mano.

3. Monitoriza tus tareas, gastos y trámites.

4. *Excelsior*. El héroe de tu vida independiente.



4

Dejar el hogar familiar para vivir de forma independiente es un momento que, para todos los jóvenes en mayor o menor medida, involucra una serie de miedos, retos y aprendizajes por el mero hecho de tratarse de una aventura totalmente desconocida. Como verdaderos héroes de película deben afrontar ese viaje con valor, pero no necesariamente solos. Así pues, el reto de diseño residía en crear el equivalente a un sabio mentor que guiase a los jóvenes durante el proceso. *Excelsior* (siempre hacia arriba en latín) es una aplicación móvil dedicada a optimizar la adaptación de los jóvenes recién emancipados a su nueva forma de vida y a mejorar la gestión general de la rutina diaria para aquellos que ya llevan un tiempo viviendo por su

cuenta. Su valor diferencial se fundamenta en cuatro pilares básicos: la gestión integral de todos los factores involucrados en el proceso (*enfoque all-in-one*), la aportación de contenido específico (que realmente ayuda a los jóvenes en esta nueva etapa), el crecimiento (del usuario dentro de la plataforma gracias a la gamificación y de la propia app, al adaptarse a su situación) y la consideración de la dimensión emocional involucrada en el cambio (favoreciendo la creación de un vínculo tanto con la solución como con otros usuarios).

M03

EXPLORACIÓN DEL MOVIMIENTO A TRAVÉS DE LA INDUMENTARIA

- ▶ **Transformación**
patronaje, cuerpo, exploración
- ▶ **Trabajo fin de estudios**
- ▶ **Diseño de moda**
- ▶ **Tutor:** Antonio Cobo



1



1. Funda de almohada a dos.

2. *Menina*. Prenda con la que puede seguir por completo los movimientos de los brazos.

3. *Globo*. Se caracteriza por su forma orgánica.

4. *Cometa*. Caracterizada por sus grandes dimensiones.

M03 es un proyecto de indumentaria que trabaja en base a uno de sus aspectos más esenciales: el movimiento y la transformación a la que da lugar. Con ese objetivo analizamos algunas de los factores que afecta al movimiento, como son las cualidades del cuerpo, el patronaje, los materiales y cualidades estéticas. Escogiendo una serie de reglas entre todas las posibles para dar lugar a un juego que intercala las posibilidades de movimiento. Una forma lúdica de construir nuestras piezas, y dar lugar a una exploración del movimiento en la moda.



4

Ana Belén Molina Escobar
losconceptos.persona.co

SISTEMAS DE DISEÑO PARAMÉTRICO CUSTOMIZABLES Y REACTIVOS

SISTEMA DE PRODUCCIÓN DE MOBILIARIO A MEDIDA ASEQUIBLE
UTILIZANDO TÉCNICAS DE DISEÑO COMPUTACIONAL

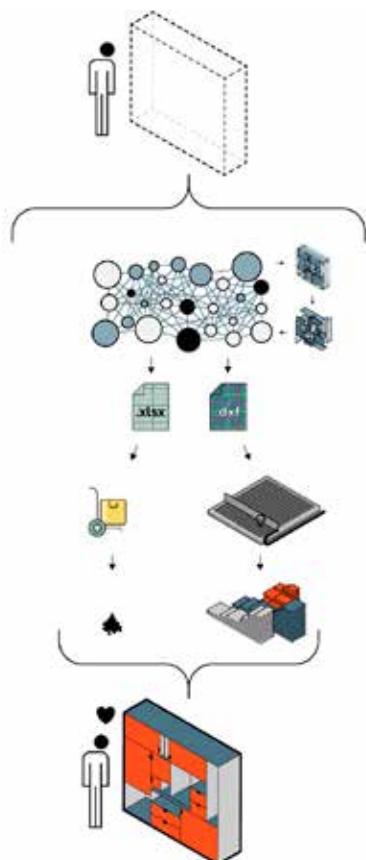
► **Sistema paramétrico**

algoritmo, precisión, personalización

► **Trabajo fin de estudios**

► **Diseño de producto**

► **Tutor:** Óscar Jiménez Salvador

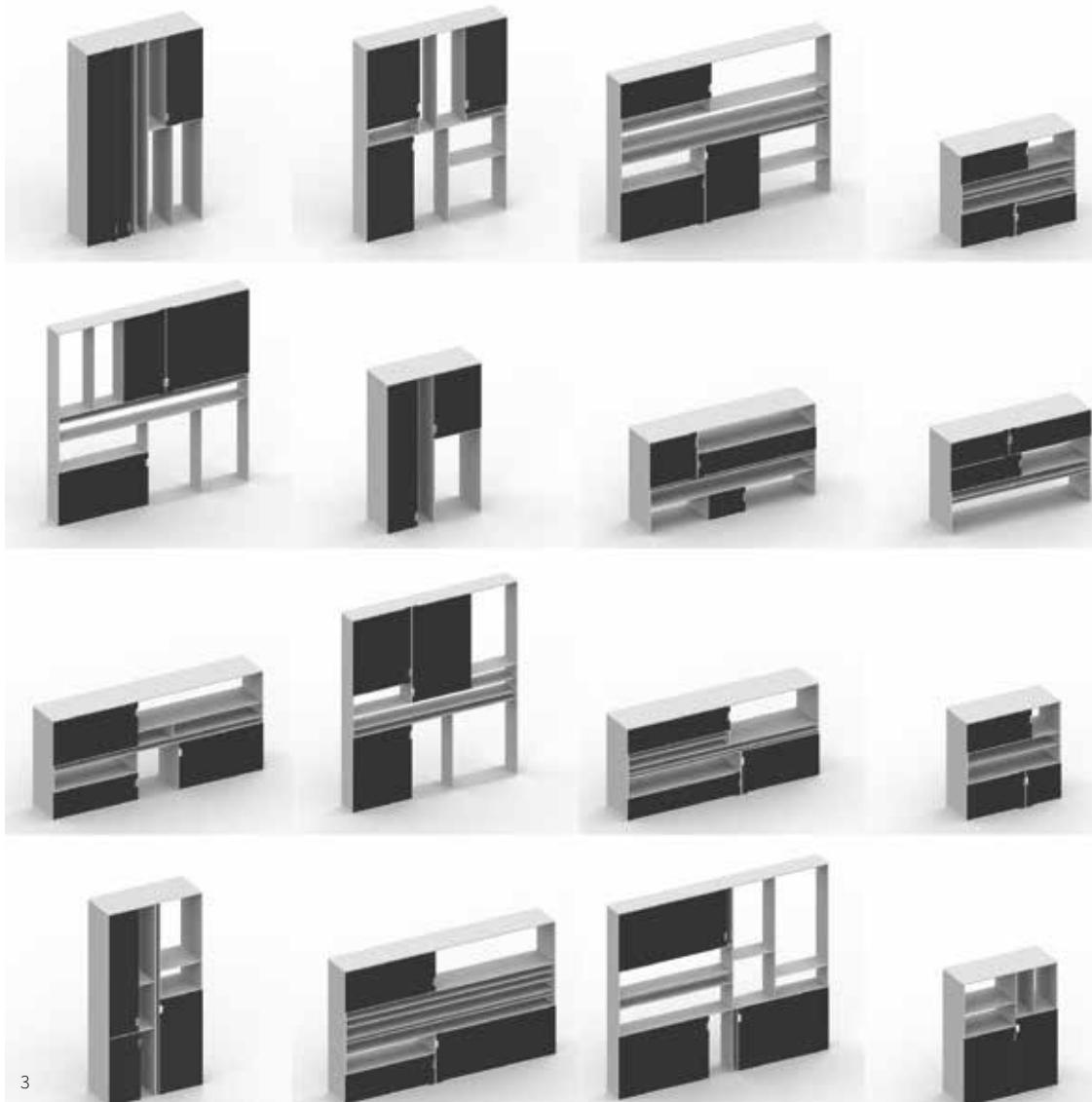


2

1

1. Proceso de generación de las piezas y ensamblaje.
2. Render de un mueble con forma compleja.
3. Diversas formas de estanterías que el algoritmo puede crear.

Miguel Ángel Hervás Ledesma
linkedin.com/in/miguel-angel-hervas-designer



Se propone un sistema de producción de mobiliario a medida que usando herramientas y algoritmos paramétricos ofrece la posibilidad de crear objetos personalizables por un usuario de manera rentable en un contexto donde las casas son más pequeñas y se revaloriza el metro cuadrado.

El proyecto investiga las herramientas de diseño paramétrico y su naturaleza algorítmica para aplicaciones en el diseño de producto. Definir un objeto mediante condicionantes y parámetros ofrece ventajas como la customización, velocidad, precisión, eficiencia, etc.

Todo esto se pone en práctica en un caso de estudio con el objetivo de plantear un sistema de producción

de mobiliario customizado de manera rentable, gracias al cual el espacio en los hogares se pueda optimizar mejor. Para ello se definió el Algoritmo Computacional del Caso de Estudio 3 (ACCE-3), un algoritmo capaz de generar un número infinito de estanterías a partir de pocos parámetros. Estos parámetros son: las dimensiones (altura, anchura, profundidad), la forma de estantes y el número y lugar de puertas y cajones. El ACCE-3 con estos datos genera todas las instrucciones de producción y presupuestado del mueble en pocos segundos y con gran precisión.



1

SALOMÉ LAURENTY

LENCERÍA DE AUTOR

- **Retail Design**
lencería, lujo, mujer
- **Trabajo fin de máster**
- **Máster en diseño de espacios comerciales**
- **Tutora:** Begoña López

1. Vista general de la tienda.
2. Isométrico general de la tienda.
3. Zona de probadores.
4. Mostrador, zona de espera y personalización.

Alejandra Rivera Roa
alejandrarr47@gmail.com



2

Para el TFM de Diseño de Espacios Comerciales, se elige *Salomé Laurenty*, una marca de lujo de lencería de autor creada en 2019 por una mujer Colombo-Belga. El proyecto se desarrolló con base en la investigación titulada *¿Cómo se definirá el lujo en Medellín en 2050?*, ubicándolo en tiempo y espacio, guiando así las decisiones físicas y proyectuales.

Al tratarse de una ciudad innovadora (Primer puesto de City of The Year 2013), donde la moda y la belleza son ejes de desarrollo, la tienda debía ser pionera en la

manera de atender y entretenir a los clientes, teniendo también como base la identidad de la marca, resaltando el empoderamiento de la mujer, el lujo y la feminidad, sin olvidar la nueva normalidad que nos impuso el coronavirus. Esto se logró a través de la elección adecuada de los materiales y elementos decorativos, disponiéndolos de manera que el producto resalte en un medio acogedor y elegante, donde el cliente es atendido de manera personalizada, de acuerdo a sus gustos y su figura.



3



4

LA FAMILIA CHINDOGU

UNA FAMILIA DIFERENTE

► **Animación**

corto, gráfica japonesa

► **Trabajo fin de estudios**

► **Diseño gráfico**

► **Tutor:** Santiago Liébana

Pablo Lozano Huidobro

pablatasdesign@gmail.com



The image shows a screenshot of the animation film. It features a white background with a red rectangular border. Inside the border, the title '珍道具ファミリー' (Chindogu Family) is displayed in large, bold, black Japanese characters. Below it, the English title 'La familia Chindogu' is written in a smaller, black, sans-serif font. Underneath the titles, there is a block of Japanese text in a smaller font. At the bottom of the frame, a thin horizontal line of text reads 'Un corto de animación dirigido y producido por Pablo Lozano Huidobro'.

1

Este proyecto audiovisual consiste en un corto de animación. El Diseño Chindogu es un tipo de diseño de producto que es rechazado por ser diferente. Se pretende llegar al público mediante el absurdo y el asombro y así dar reconocimiento a este tipo de diseño modificando su gráfica.

El diseño chindogu es un diseño de producto proveniente de Japón que consiste en crear inventos que aparentemente resuelven problemas particulares pero, sin embargo, en la práctica resulta todo lo contrario. Los inconvenientes adicionales hacen que dicho ingenio sea inapropiado o absurdo. *La familia*

Chindogu consiste en un proyecto audiovisual de animación que pretende reivindicar un tipo de diseño que se escapa de todas las normas. Este corto de animación muestra al espectador otra cara del diseño Chindogu mediante un rediseño de la gráfica y una historia emotiva. A mayores se pretende realizar una crítica hacia la cultura de masas y el abuso constante de las tecnologías. De esta forma *La familia Chindogu* muestra un problema social y actual de una forma original y resolutiva teniendo en cuenta la gráfica japonesa y los conceptos de diseño aprendidos.



2

1-2. Diferentes fotogramas del corto de animación.

¿QUÉ TENGO QUE HACER PARA SER LA MÁS GUAPA?

REFLEXIÓN SOBRE LA PELIGROSIDAD DEL MODELO
DE BELLEZA ACTUAL EN LAS REDES SOCIALES

► **Identidad**

autoestima, instagram, realidad

► **Trabajo fin de estudios**

► **Diseño de moda**

► **Tutor:** Alejandro Montaner Dobón



Me parece muy interesante estudiar cómo nos afectan las redes sociales a nuestra autoestima, esto cambia según las modas y la moda va ligada intrínsecamente al cuerpo. Instagram no puede destruir más identidades, hay una presión enorme por verse igual que los demás y deconstruir la identidad propia.

Hoy en día estamos demasiado ocupados con las expectativas de los demás y no confiamos en nuestro propio instinto. Hay que entender la barrera entre la vida real y la virtual para poder evitar caer en la desesperación digital. Este estudio es una prueba de que Instagram no es el reflejo de la realidad, sino de nuestros deseos. ¿Nos estamos esforzando demasiado por mostrarle a los demás algo que no somos y dándole lo que ellos quieren ver?



María Pérez Laencina
@merytrafficker



1. Beauty.
2. Lookbook.
3. Bocetos.
4. Lookbook.



1

KODO

JUGUETE DE ENSAMBLAJE INTERACTIVO

► **Juguete pedagógico**

experimentación, dificultades de aprendizaje

► **Trabajo fin de estudios**

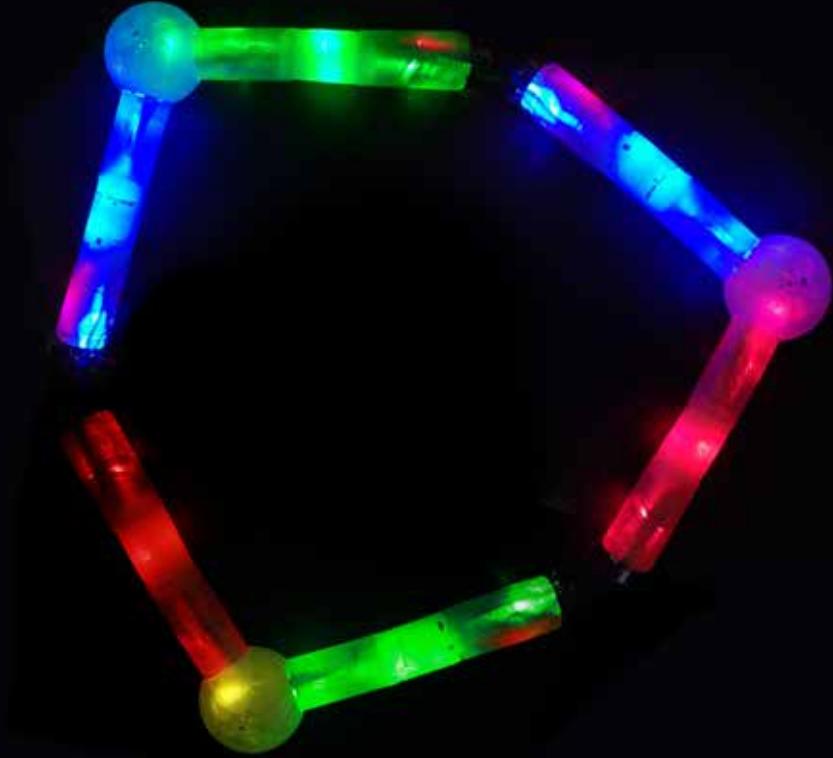
► **Diseño de producto**

► **Tutor:** José Miguel Celestino Mur



2

1. Puesta en contexto *Kodo*. Niño jugando con *Kodo*.
2. Puesta en contexto de ensamble.
3. Prototipo tecnológicamente funcional. Combinación colores.
4. Acción de ensamblaje con el prototipo.
5. Flexibilidad del ensamblaje con la electrónica interior.



3



4

Antonio Samuel Díaz Castillo
a.diazcastillo95@gmail.com



5

Kodo es un juguete pedagógico de ensamblaje interactivo pensado para niños de 2 y 3 años fundamentado en la teoría Montessori que estimula la motricidad fina, la atención y las capacidades cognitivas mediante el juego, la experimentación y relación de los colores primarios y secundarios.

El aprendizaje es el proceso más natural que nos acompaña a los seres humanos desde nuestro nacimiento durante toda nuestra vida, por eso es importante estimular al niño para asegurarle un buen desarrollo madurativo desde pequeño y evitar que pueda surgirle algún trastorno de aprendizaje en sus etapas más avanzadas.



1

INOLVIDABLE

EL DIARIO INOLVIDABLE

► **Diseño editorial**

recuerdos, diario, clasificación

► **Trabajo fin de estudios**

► **Diseño gráfico**

► **Tutora:** Belén González Riaza

María Rosado García

mariarosado.es

El proyecto *Inolvidable* es una colección de herramientas que te permitirán revivir y almacenar todos tus recuerdos. Se encuentra materializada en dos versiones: *El diario inolvidable* y *El juego inolvidable*.

Quizá el primer paso que debamos dar sea asumir que, por suerte o por desgracia, todos olvidamos. Pero, ¿y si pudiéramos recapitular todos esos momentos inolvidables y conservarlos de manera indefinida? ¿Y si pudiéramos compartir ese legado con las personas que realmente nos quieren o incluso con nuestro yo del futuro?

El punto de partida estaba dirigido principalmente a personas con enfermedades neurodegenerativas como el Alzheimer. El objetivo era crear una herramienta que sirviera de apoyo para su futuro en materia de recuerdos. En el desarrollo del proyecto observé que esta funcionalidad podría ser útil para toda la población, indiferentemente de su edad o condiciones psicológicas, ya que la pérdida de nuestros recuerdos se produce de manera constante e involuntaria en cada uno de nosotros.

1. *El diario inolvidable* y *El juego inolvidable*.

2. Encuadernación hilo visto.

3. Juego de cartas *El juego inolvidable*.

4. Encarte codificador, instrucciones y postal.

5. Sobrecubierta con recuerdos impresa a doble cara.



2



3



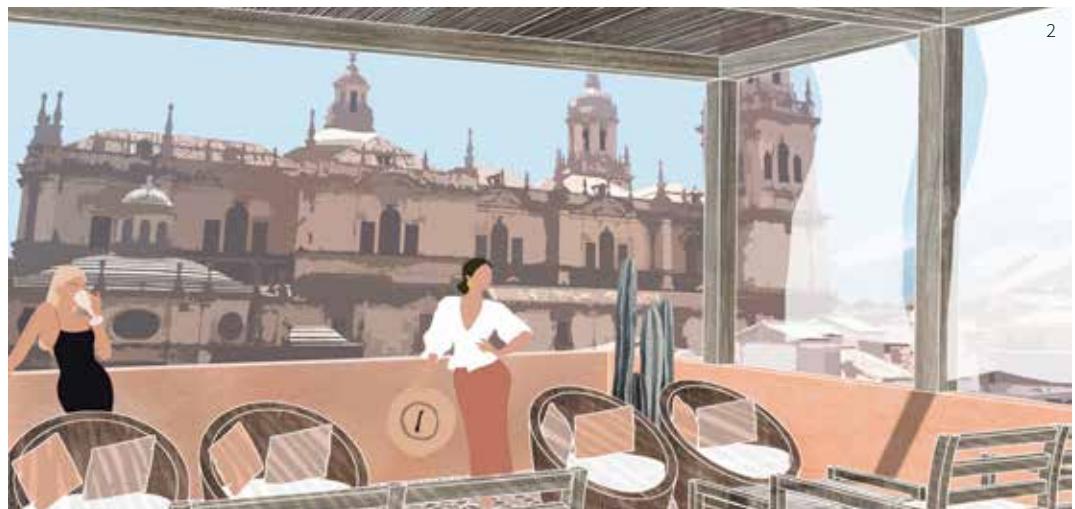
4



5



1



2

HAMMAM

HOTEL-BOUTIQUE

- **Espacio comercial y hotel**
andalusí, relajación, patio
- **Trabajo fin de estudios**
- **Diseño de interiores**
- **Tutora:** Marian Ramzi Shaker



Inmaculada Palacios Sánchez
inmapalaciossanchez@gmail.com

El Hotel-Boutique *HAMMAM* es un espacio diferente en el que los huéspedes se sientan cómodos y se nutran de la relajación que esta cultura puede aportar. Acogedor, fresco, elegante, son algunas de las características que ofrece este Hotel-Boutique.

El principal concepto de este proyecto, se basa en la distribución de una planta general de unos baños, la cual se observa en forma de sección, de manera que la sala que queda más alejada de la entrada estará situada en el edificio en la zona más alta (los áticos). Este concepto viene por la primaria inquietud de los baños árabes de Jaén y su función en la cultura andalusí.

Al anterior concepto, se le suma el privilegio de poseer un patio en el interior del hotel. Esto fue de suma importancia en la elección del edificio, ya que una de las características de la cultura andalusí es precisamente la realización de este espacio en el corazón de la vivienda. De esta forma, las diferentes instalaciones que presenta este Hotel-Boutique se posicionan en torno al patio, creando un recorrido circular alrededor de este.



1. Zona de espera en las diferentes plantas de habitaciones.
2. Terraza de cafetería.
3. Habitación tipo del Hotel-Boutique.
4. Restaurante en la última planta del Hotel-Boutique.

TAXIMADRID

EL TAXI QUE ESPERABAS

Óscar López Muiños

oscarbanz.com

► **Branding**

app, experiencia de usuario y motion

► **Trabajo fin de estudios**

► **Diseño gráfico**

► **Tutor:** Santiago Liébana



1

TaxiMadrid nace con la idea de renovar el taxi de la capital. La necesidad de digitalizar correctamente un servicio desfasado, y de generar una identidad que represente a este gremio, nos ha llevado a desarrollar un proyecto con el que este servicio público pueda competir en el mercado.

El proyecto se dirige a todo tipo de públicos y en especial a las personas más jóvenes (18-35 años). Éste consta de la creación de una nueva identidad, la cual está resumida en una web que funciona a modo de manual de ésta, explicando todo el sistema. Además desarrollamos una nueva aplicación que auna a todas las que existen actualmente, con una estética

funcional y novedosa. Por último se han animado 9 piezas de motion graphics, con la función de explicar los componentes de la identidad a través de una buena experiencia visual.

1. Diseño de aplicación para el taxi de Madrid.
2. Gráfica aplicada sobre vehículo.
3. Neomorfismo aplicado a la experiencia de usuario.



2



3



1

OTOLITO

PINTANDO EL SONIDO

- ▶ **Diseño de interacción**
música, multisensorial, NUI
- ▶ **Trabajo fin de estudios**
- ▶ **Diseño de producto**
- ▶ **Tutor:** Óscar Jiménez Salvador



2

1. Frontal del prototipo final OTō.

2. Trasera del prototipo final. Detalle conexiones.

3. Detalle interfaz NUI. Prototipo final.



3

OToLiTo es una máquina que llega para modificar nuestra percepción visual del sonido. Basada en una interfaz natural, *OTo* está diseñado para que cualquier persona pueda contribuir en la manipulación de una representación gráfica del sonido, con el fin de generar espectáculos multisensoriales.

OToLiTo, *OTo* para los amigos, es un controlador de visuales, donde estos interactúan en directo con la música. *OTo* da la posibilidad de cambiar esta representación en directo, a partir de unas variables que antes hemos fijado previamente en el código. Por ejemplo poder hacer que cambie una figura a otra, mientras vas cambiando el color. Esta representación esta construida a partir de un código HTML, que previamente hemos cargado en su base de datos.

La interfaz con la que te comunicas con *OTo* está construida con la idea de crear una NUI (Natural User Interface), basada en movimientos naturales que nosotros usamos para comunicarnos con los objetos. Al implementar un medio sencillo de comunicación con *OTo*, nos permite extrapolar sus controles no únicamente al operador que controla a *OTo*, sino que los espectadores también pueden ser partícipes de la representación con los sensores apropiados. Creando así el espacio multisensorial en el que se basa todo el concepto de *OTo*.

Pablo Paniagua Martínez
pablopamy41@gmail.com



1



2



3

1. Recibidor y mostrador.

2. Espacio foto.

3. Zona de servicios.

4. Visión espacial nocturna.

TIMTA

ENFOQUE TECNOLÓGICO,
MEDIOAMBIENTAL Y FUTURISTA

► **Retail Design**

visión, bienestar y contrastes

► **Trabajo fin de máster**

► **Máster en diseño de espacios comerciales**

► **Tutora:** Begoña Lopez Rodriguez

El proyecto forma parte del reto de incluir todas las estancias que necesita un *make up studio* dentro de una de las zonas comerciales y residenciales de mayor tránsito en la ciudad de Cuenca, Ecuador, para crear una experiencia de usuario diferente con una visión a futuro, continuando con la condición de que el proyecto se ubique en la misma ciudad y país donde nació esta empresa de belleza, una ciudad con un enfoque cultural alto, donde los emprendimientos de mujeres para mujeres han cobrado protagonismo en la última década, con posibilidad de crecimiento en otras zonas, siendo así más rentable para el crecimiento de la marca.

Como resultado, durante el desarrollo del proyecto con un enfoque a modelo de negocio de la marca consolidada *Timta* que se va a implementar en un espacio físico, se observa que según su crecimiento y sus objetivos es necesario implementar un espacio diferenciador, que posicione a la empresa dentro del sector de la industria del maquillaje y que haga que su crecimiento sea significativo a futuro. Un espacio en donde se junta la tecnología enfocando al futuro del sector con la preocupación por plantear espacios que inciten a apostar por productos naturales y que en un principio se plantea con visiones profundas cogiendo las diagonales con esa idea de espacio abierto visualmente y transitible, un espacio armónico, contrastante con color, limpio, puro, natural y que brindará un servicio integrando el lenguaje y el diseño.

Jessica Codejon Alvarez

@maca_retaildesign





1



2

SURFACES

TRANSFORMACIÓN EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

► **Zero waste pattern cutting**

termosellado, reciclaje, artesanal

► **Trabajo fin de estudios**

► **Diseño de moda**

► **Tutora:** Eva Olga Iszoro Zak

Las nuevas formas de comunicación nos han dificultado separar la verdad de lo que no lo es. El confinamiento nos ha llevado a depender de lo que los medios de comunicación nos cuentan y hemos dejado de sentir la libertad para observar con nuestros propios ojos.

Más que nunca nos hemos expuesto a bulos y *fake news* pues nuestro único contacto con el exterior era a través de periódicos, prensa digital, redes sociales o noticias en televisión. En un ambiente íntimo y minimalista, un personaje (que podría representar a cualquiera de nosotros a lo largo de esta etapa) nos muestra su día a día a través del consumo de información y la moda. Poniendo en contraposición la funcionalidad del adorno, lo real de lo irreal y lo reconocible de lo que no lo es, se desarrolla el *zero waste pattern cutting*, la técnica del termosellado textil y se utilizan tejidos como gabardina o chubasquero procedentes de una planta de reciclaje, algodones salvajes y tejidos teñidos de manera artesanal.

1. Vestido asimétrico con pliegues en la espalda, nervio central y bajo termosellado.

2. Chubasquero cruzado en tejido termosellado. Pantalón con puños engomados.

3. Top azul con puños plegados, cinturilla engomada y teñido artesanalmente con índigo japonés.

4. Falda con cola lateral en chubasquero satin termosellado, procedente de fábrica de reciclaje textil.

5. Mono en punto de algodón salvaje con nervio y espalda al aire.



3



4



5

Francisco Javier Valiente López
info@valientemadrid.es

BANDA DA

IMPULSANDO TUS PRESENTACIONES ORALES

Guzmán Bermejo Rodríguez

linkedin.com/in/guzmanbermejorodriguez

► **Calm technology**

experiencia multimodal, inteligencia artificial,
gamificación, computación ubicua

► **Trabajo fin de máster**

► **Máster en diseño interactivo**

► **Tutora:** Lourdes Marco Pascual





Banda Da es un sistema que pretende reducir la tensión que experimentan los jóvenes al tener que efectuar sus primeras presentaciones orales. Este *serious game* acompaña a los usuarios para hacerles más llevadera la tarea por medio de unos personajes que fomentan la práctica continuada. Estos ensayos previos propician un aumento en la seguridad y confianza a la hora de afrontar la verdadera exposición con público. Además, el beneficio es doble ya que en el acto *Banda Da* libera al ponente de cierta carga cognitiva con el fin de que se enfoque en lo verdaderamente importante, transmitir tu mensaje. Esto es posible gracias a que portando un auricular inalámbrico el usuario puede navegar automáticamente por su presentación y obtener información contextual en tiempo real, todo ello orquestado por una inteligencia artificial.

1. Modelo de uso.
2. Mockups aplicación.

RAÍCES

O CAMIÑO ESQUECIDO

► Bed&Breakfast

Camino de Santiago, refugio, naturaleza

► Trabajo fin de estudios

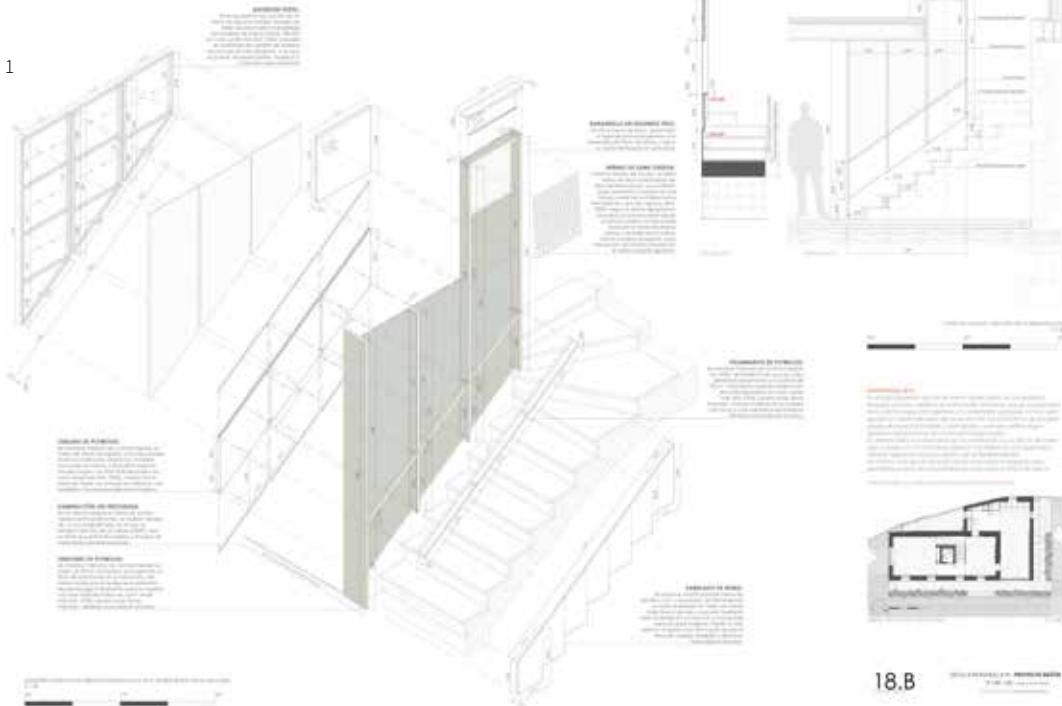
► Diseño de interiores

► Tutora: Marian Ramzi Shaker

Adrián Macías Gómez

linkedin.com/in/adrián-macías-gómez-7b9319154/

1



18.B

El proyecto *Raíces* surge con el objetivo de solucionar las necesidades de alojamiento, particulares de aquellos usuarios que emprenden el Camino de Santiago en familia. Mi idea es proyectar un refugio de montaña, diferente a la oferta de alojamientos que existen actualmente.

Se propone la rehabilitación y acondicionamiento de una casa de campo unifamiliar en la localidad de Igüeña (El Bierzo), para convertirla en un refugio de tres habitaciones con un ambiente íntimo y particular de montaña, al encontrarse en una finca privada de 635m², a la orilla del río "Boeza". Para ello, he proyectado un *Bed&Breakfast*, diferente a la oferta de alojamientos que existe actualmente a lo largo de las rutas del Camino, que además de ofrecer servicios de hospedaje y manutención adaptados a las necesidades particulares

de estos usuarios, oferte la práctica de actividades de ocio en contacto con la naturaleza.

Como concepto para diseñar los espacios interiores, me he basado en la tejeduría tradicional gallega en telar. Toda la zona de El Bierzo está muy influenciada por las costumbres y tradiciones gallegas, al colindar geográficamente con Galicia. Es por esto que he considerado mezclar estos aspectos tradicionales de su cultura, con el concepto de refugio en la montaña.

1. Detalle de revestimiento de muro. Panelado - telar realizado con tejeduría tradicional.
2. Zona de comedor y office en planta baja. Revestimiento de paneles- telar.
3. Planta baja. Acceso y Espacios comunes.



2



3

MEMO

memoria de actividades curso 19—20



ACTO DE APERTURA DE CURSO

CENTROS DE
ENSEÑANZAS
ARTÍSTICAS
SUPERIORES
PÚBLICOS DE LA
COMUNIDAD DE
MADRID

En el acto de apertura conjunto de los seis centros públicos de enseñanzas artísticas superiores de Madrid*, cuatro de estudiantes de la escuela presentan algunos de los mejores trabajos finales (TFE y TFM) del curso anterior:

Leila Castillo Nieto presenta *Made with Lust*, una propuesta para el mundo de la producción de moda que suma las algas, la impresión 3D y software antropométrico que adapta los diseños en tiempo real al cliente. Se trata del armario del futuro, proyectado para la producción de prendas de manera local, colaborativa, 100% trazable, sin impacto negativo en las personas de la cadena de producción, sin esclavitud, 100% biodegradable.

Helena Becerril de Jesús presenta *MRS. KINTSUGI*, una campaña para la promoción de la marca de ropa del diseñador Víctor von Schwarz. *MRS. KINTSUGI*, nace para sensibilizar y dejar atrás los prejuicios, los estereotipos y la idea de perfección y buscar, así, un hueco destinado a la diversidad en el mundo de la moda. *Kintsugi*, palabra japonesa que da nombre a la campaña, es una técnica japonesa que consiste en la reparación de objetos de cerámica con oro. Trasladado esto a una idea filosófica, consistiría en la idea de que las rupturas y reparaciones forman parte de la historia de un objeto o persona y deben mostrarse en vez de ocultarse porque lo que hacen es embellecerlo y empoderarlo.

El proyecto *CROMA* de Daniel Navarro Lobato nace de la unión del círculo cromático con la proyección de la luz, tanto natural como artificial. Para ello se utilizan filtros de colores que debido a su transparencia permiten establecer unas mezclas de colores en el espacio dependiendo de la ubicación en la que uno se encuentre (intervención de día). Si a esto se le añaden efectos de luz sobre el elemento en cuestión, el espacio pasa de lienzo en blanco a una obra abstracta tridimensional (intervención de tarde/noche). La propuesta definitiva tiene como fin crear un espacio comercial visto a través del punto de vista del arte, realizando un elemento escultórico que aúne en este caso productos de distintas empresas, como los objetos lumínicos de Viabizzuno, los filtros de colores de Rosco Ibérica o el recubrimiento del suelo cedido por Tarkett.

Lucía Carro Rodríguez presenta *Saving Lophelia*. La propuesta parte de que necesitamos menos cosas, más prácticas, con más usos, más duraderas, más sostenibles, que si se rompen o desgastan se puedan reparar y tengan para nosotros el valor suficiente para que lo hagamos. Se han desarrollado tres piezas convertibles, tipo chaqueta amplia, que pueden funcionar como prenda o bolsa. Están pensadas para extender la utilidad de las prendas de abrigo. Además de posibilitar llevarlas de manera más cómoda, se han desarrollado de forma que permitan transportar otros objetos en su interior. Las tres prendas son del mismo tejido de algodón orgánico de producción nacional, cosidas con hilo de algodón y sin ningún elemento, botón, cremallera o aplique que dificulte su procesado postconsumo. Tienen un acabado hidrófobo ecológico y biodegradable.

8 de noviembre 2019

Sede RESAD

Preside el Consejero de Ciencia, Universidades e Innovación Don Eduardo Sicilia, que asiste con la Directora General de Universidades y Enseñanzas Artísticas Superiores, Dña. Sara Gómez

*Escuela Superior de Diseño de Madrid, Real Escuela Superior de Arte Dramático, Escuela Superior de Conservación y Restauración de Bienes Culturales, Conservatorio Superior de Danza "María de Ávila", Real Conservatorio Superior de Música de Madrid, Escuela Superior de Canto de Madrid



Master class

Miércoles
23/10/2019
17:30h

Escuela Superior
de Diseño de
Madrid



LAUS PLATA

PARA

GRIDDIN'

PREMIO PARA

GABRIEL DÍAZ

PENICHE

Griddin' es el trabajo fin de estudios de Gabriel Díaz Penichet, y acaba de recibir Laus Plata en la categoría digital. Es una aplicación inspirada en Reid Miles que genera carteles aleatorios al ritmo de la música, sobre una retícula personalizada. El usuario escoge el contenido, el estilo gráfico y la frecuencia con la que aparecen los elementos. El proyecto explora las posibilidades del código en el diseño gráfico, planteando una herramienta que "diseña por sí misma" (metadiseño). La aplicación ha sido desarrollada enteramente por Gabriel, usando HTML, CSS y JavaScript, por lo que aún está en fase de prototipo

Junio-septiembre 2019

Disseny Hub Barcelona

DIEGO ARESO

MASTERCLASS CON
DIEGO ARESO

Diego Areso es periodista, diseñador gráfico y actual director de Arte en El País Semanal, en Madrid y ha formado parte de Condé Nast México y Latinoamérica, trabajando en el rediseño de Glamour, GQ, AD y Vogue, así como en la dirección de arte de Vanity Fair. Ha sido jefe de diseño en el diario Público y director de arte de las revistas S Moda, PlayStation, Xtreme-Superjuegos y MAN. También ha llevado a cabo proyectos para editoriales, grupos de teatro, oenegés... Diego además edita y mantiene dos blogs de referencia para amantes de las revistas y la edición: Quintatinta, sobre el mundo del diseño gráfico y el periodismo, y El Portadista, que recopila portadas de revistas y periódicos.

23 octubre 2019. 17,30 h.

auditorio esdmadrid

Organizado por Chema Ribagorda.

CAÑADA REAL

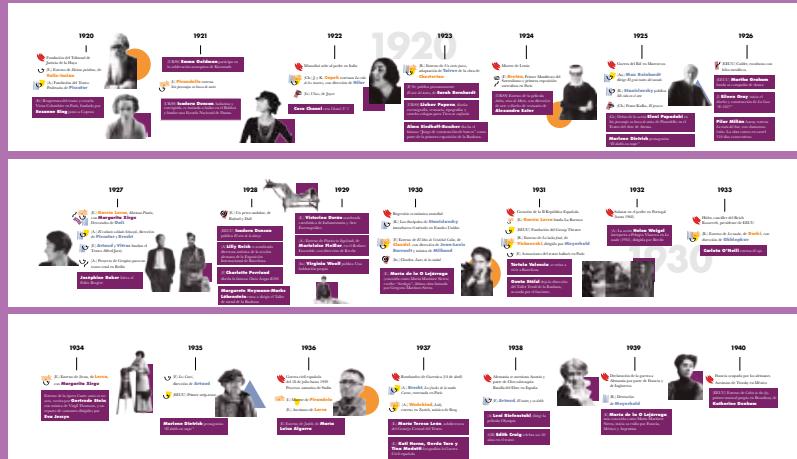
CONSTRUCCIÓN
DEL CENTRO
SOCIOCOMUNITARIO
DE CAÑADA REAL

Un proyecto colaborativo de Recetas Urbanas con participación de la ESD. El pasado 4 de febrero se presentó en el Roca Madrid Gallery, dentro del ciclo "Arquitectura en Corto" el documental "Cañada Real" en el que se recoge la construcción del Centro Sociocomunitario que Recetas Urbanas llevó a cabo el curso pasado en la Cañada Real. Alumnos y profesores de la ESD participaron en este proyecto y aparecen en el documental dando testimonio.

4 de febrero 2020

Roca Madrid Gallery

José María Canalejas Díaz, Lourdes Marco. Alumnos de varios cursos de las especialidades de Interiores y Producto y del Máster de Diseño de Espacios Comerciales.



VII JORNADAS INTERNACIONALES DE TEATRO Y FEMINISMOS

PRESENTACIÓN- PERFORMANCE

Performance inaugural de las VII Jornadas Internacionales de Teatro y Feminismos:
Maestras vivas: aportaciones de las mujeres en la pedagogía teatral (1920-2020): ¿Pero es que no ha habido grandes mujeres artistas en las artes escénicas?

Se trata de una acción participativa, abierta a las contribuciones del público, fruto de la colaboración de alumnado y profesorado de la Real Escuela Superior de Arte Dramático y la Escuela Superior de Diseño de Madrid, cuyo objetivo es la reivindicación de los nombres y aportaciones de las mujeres en la Historia de las Artes Escénicas y del Diseño. Así como la puesta de manifiesto de su ausencia y omisión en gran parte de los programas y libros de texto utilizados aún hoy en día en los estudios superiores de artísticas. Y, por tanto, de su falta no solo en el currículum sino también en el canon de referencia de las nuevas generaciones.

Acción a cargo del alumnado de "Historia de la puesta en escena I", "Escenificación I", "Pedagogía teatral" y alumnado de ARTE4 Estudio de actores. Performance participativa abierta a la colaboración del público, cuyo objetivo es la recuperación de los nombres y aportaciones de las mujeres en la Historia de las Artes Escénicas. Cronograma basado en Historia básica del arte escénico de César Oliva y Francisco Torres Monreal, Ediciones Cátedra, 2006, y realizado como proyecto de la asignatura "Historia de la puesta en escena I" (2º DE) impartida por Ana Contreras Elvira.

Concepto basado en Queridas viejas de María Gimeno (2017), Tal día como hoy de Diana Larrea (2017), The heroine collective y "Why Have There Been No Great Women Artists?" de Linda Nohlin (1971).

Idea y concepción espacial: Alicia Blas. Diseño gráfico-escenográfico: María González (ESD) y María Rosado (ESD). Dirección y dramaturgia: Ana Contreras (RESAD)
Agradecimientos: Cayetano Astiaso (Profesor de Técnicas escénicas de la RESAD), Miguel Ochando (ESD), Ana Cavilla (Arte 4 Escuela de actores) y Santiago Liébana (ESD)

8 de marzo 2019
Ministerio de Educación y RESAD

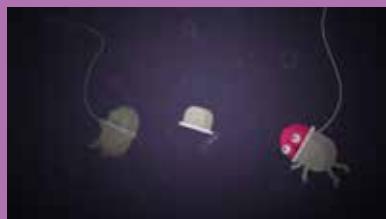
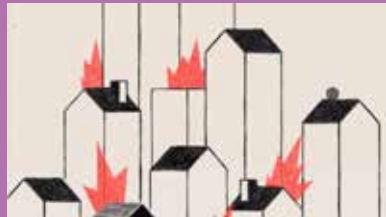
AULA

JUEGOS DE DISEÑO

Estudiantes de la Escuela Superior de diseño presentaron "Juegos de Diseño" una selección de prototipos físicos y virtuales de diseño de moda, diseño gráfico, diseño de producto y de diseño de interiores. Explicaron los procesos de diseño, desde cómo surgen las ideas a cómo se llevan a la práctica, haciendo viable su producción e implantación.

Las imágenes recogen la visita de Don Eduardo Sicilia Cavanillas, Consejero de Ciencia, Universidades e Innovación, y de Doña Sara Gómez Martín, Directora General de Universidades y Enseñanzas Artísticas Superiores, al stand de la Escuela Superior de Diseño

5 de marzo 2020
IFEMA
Organizado por Estrella Juárez, con la colaboración de Leila Castillo Nieto.



Ana Fernández-Golfin Sánchez
Sofía Barón Heranz
David Fernández Moral
Leonardo Berbesi Mesa
Manuel Temprado Rodrigo

Esther Centella Arranz
Christian Jacob
Enrique Otero Velasco
Sofia Magán Carrillo
María González Martínez de Aragón

PROMAX STUDENTS AWARDS

IGUALDAD,
CREATIVIDAD Y
COMUNIDAD

Promax BDA Europe, uno de los premios internacionales más prestigiosos en el campo del diseño audiovisual, nos invitó a participar en la primera edición de su nueva categoría para estudiantes. Esta invitación la realizó a través de su partner en Madrid, el estudio de diseño BINALOGUE. La oportunidad de participar en estos nuevos premios se comunicó en nuestra web y se articuló desde el área de Medios Audiovisuales de la Escuela, implementando dicha propuesta también como ejercicio de clase.

El concurso consistía en la realización de una pieza audiovisual de 20 segundos con la temática de "igualdad, creatividad y comunidad". Debido a las circunstancias excepcionales y la crisis producida por la pandemia de COVID-19, el certamen de entrega de Premios previsto para la primavera de 2020 fue cancelado. Eso conllevó también la suspensión del concurso.

Aún con los problemas que hemos afrontado este año, los trabajos de los alumnos han sido excepcionales. Desde el anuario queremos poner en valor su gran esfuerzo y creatividad a la hora de buscar enfoques y soluciones gráficas y narrativas originales, perfectamente aptas para figurar en un concurso del nivel de exigencia y calidad como el Promax BDA Europe.

Lamentablemente el concurso no se pudo realizar, pero estamos convencidos de que la representación de nuestra Escuela hubiera sido brillante. Queremos dar las gracias a todos los alumnos por su esfuerzo y su trabajo.

Marzo 2020. Online

Gonzalo Cordero, Santiago Liébana. Alumnos de asignaturas de Diseño audiovisual, proyectos de tercero y Gráficos en movimiento 2D/3D, optativa de cuarto, ambas de la especialidad de diseño gráfico.



Teresa Fernández-Pello
Diseñadora y creativa
multidisciplinar / Profesora
de Diseño de Producto e
Interiores en IED
teresafernandezpello.com
@tfpello

Irene López Abarca
Diseñadora / AENA
ireneabarca.com
@mimi_diabetes

Tania Martín Vila
Visual Designer en
EDMMOND STUDIOS
edmmond.com
@edmmond
@tmartinvila

Adrián Rubio de la Peña
Diseñador de colecciones en
MUROEXE
es.muroexe.com
@muroexe
@adriandelapen

Jorge Garaje
Diseñador de producto
independiente / Diseñador
de iluminación en Philips
(Signify) / Profesor de
Diseño de Producto en IED
Madrid.
@jorge.garaje
jorgegaraje.es

Carlota Rodríguez Gallo
Diseñadora / Investigación
de materiales en LOEWE
@carlotagallo

Pablo Sevilla
Head of communication &
Workshops Coordinator at
Domaine de Boisbuchet
www.boisbuchet.org
@boisbuchet
@sevillaisnotacity

Aitor Martínez
Diseñador / Telefónica
Experiencia de Usuario
@aitormartinez



CONVERSACIONES CON MIS EX

DIÁLOGOS CON EX ALUMNOS DE DISEÑO DE PRODUCTO

Desde que la ESD abrió sus puertas, hace diez años, han visitado la escuela muchos diseñadores y profesionales relacionados con el diseño de producto para hablarnos de sus experiencias profesionales y personales en mesas redondas, conferencias, talleres, organización de concursos, clases magistrales, debates... Curro Claret, Mayice, Espadaysantacruz, Ginés Garrido, Recetas Urbanas, CAMPER, IKEA, HP, NimioLab, Estudio Disolvente, Qowood, Los Diez, Estudio La Cube, colectivo mmmm..., Andrés Izquierdo, Wodibow, Redo-Me, Andrés Arregui, 000 My design, Terrachidia, Estudio Báltico, Joel Blanco, Diana Martínez, Salvatore Peluso,...

Poco a poco nos fueron llegando noticias de exalumnos de producto que habían comenzado a trabajar como diseñadores, y sus experiencias nos parecieron tan interesantes y diversas que desde el departamento de proyectos organizamos lo que decidimos llamar CONVERSACIONES CON MIS EX, una serie de diálogos en los que propusimos a exalumnos nos hablasen de su paso por la escuela, la finalización de sus estudios y sus primeras experiencias como profesionales del diseño. Los resultados fueron muy motivadores. Escucharlos hablar emocionados, seguros de sí mismos, críticos y a la vez agradecidos con la escuela, nos hizo sentirnos orgullosos de nuestro trabajo como docentes. Ahora somos nosotros los que aprendemos de ellos.

Creemos que no hay mejor indicador de que la ESDM cumple con sus objetivos que el hecho de que cada curso se repitan estas conversaciones, que sean tan interesantes las aportaciones de sus participantes, y que los ámbitos de trabajo desde los que nos hablan sean tan variados.

Diálogos con ex alumnos de Diseño de Producto de la ESDM en torno a la finalización de sus estudios y su incorporación como diseñadores al ámbito profesional.

abril-mayo 2020

EGRESADOS

PRESENTACIÓN DEL CURSO ESCOLAR Y BIENVENIDA A LOS GRUPOS DE PRIMER CURSO

Desde la coordinación de la formación básica se realizó una presentación del curso 2019/2020 con unos invitados muy especiales: alumnos egresados que nos relataron su experiencia al afrontar la vida profesional como diseñadores una vez culminados sus estudios en la ESD.

Participan: Rubén Chumillas (graduado en diseño gráfico), Irene García García, (graduada en diseño de interiores), Carlota Rodríguez Gallo (graduada en diseño de producto) y las alumnas de 4º curso de Diseño de moda Andrea Reina Sánchez-Carnerero y Pilar Alonso.

9 de septiembre 2019
auditorio esdmadrid



PIEZAS PARA NAVES MATA- DERO

**PROMOCIÓN
TEMPORADA
2019/2020**

Las alumnas de la especialidad de Gráfico Esther Centella y Gabriela Casero, han realizado para Naves Matadero Centro de Artes Vivas una serie de piezas audiovisuales para la presentación de la nueva temporada del espacio cultural.

Naves Matadero y la ESD han colaborado durante los últimos años en diversos proyectos. A raíz de un ejercicio realizado en las clases de Proyectos interdisciplinares de diseño gráfico, Diseño audiovisual proyectos y Gráfica multimedia, en el que los alumnos trabajaron sobre la comunicación de dicha entidad, Naves Matadero decidió contactar a Esther y Gabriela para contratar con ellas la realización de sus nuevas piezas promocionales.

Los videos pudieron verse en las pantallas de Escena Encendida ubicadas en Callao y Gran Vía y fueron difundidos en los perfiles de redes sociales de Naves Matadero (ahora Naves del Español). También se realizaron piezas para mupis y otras pantallas como las de los cines Capitol, aunque finalmente no pudieron verse por el cese de Naves Matadero como centro de arte. Para algunos de estos videos se realizaron sincronizaciones de reproducción en varias pantallas La campaña en las rrss de Naves Matadero y en su sitio web.

septiembre 2019

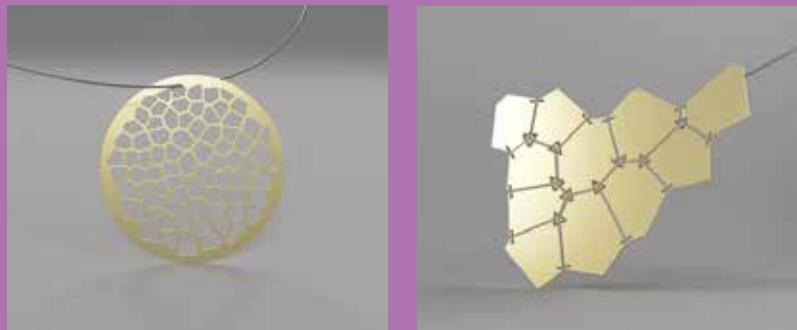
Organizado por Santiago Liébana desde las asignaturas Proyectos interdisciplinares de diseño gráfico, Diseño audiovisual proyectos y Gráfica multimedia.

ALUMNOS ESD EN ENCIENDE MADRID 2019

**ESCAPARATES
PARA EL FESTIVAL
ENCIENDE MADRID**

Los alumnos de Diseño de Interiores participan en el primer Festival ¡Enciende Madrid 2019!, convocado por el Ayuntamiento de Madrid. Del 28 de noviembre al 7 de enero, los locales del barrio de las Salesas, galerías de arte, tiendas de moda y restaurantes, se visten de luz y navidad de la mano de interioristas y decoradores profesionales. Para La Peliculera (Calle Argensola, 2), los alumnos del tercer curso proponen un escaparate partiendo de la silueta de la cámara de fotos que se ha deconstruido y asemejado a la forma de las bolas de Navidad, que se convierten así en los expositores de las cámaras de fotos. Para Ararat (Calle Almirante, 10), los alumnos de segundo curso tomaron como referencias la movida madrileña, los carteles de las películas de Almodóvar y el protagonismo de las mujeres, para salir del concepto clásico de la Navidad, reinterpretándolo en clave de moda femenina y complementos.

28 de noviembre 2019 a 7 de enero 2020.
Docentes:Guadalupe Martín y Marian Ramzi



LAS ARTES DEL METAL EN AL-ÁNDALUS

VISITA Y DISEÑO DE
PIEZAS

Visita al Museo Arqueológico Nacional las Artes del Metal en Al Ándalus para posteriormente rediseñar los metales hispano-musulmanes. Tras visitar la exposición Las Artes del metal en Al-Ándalus, se ha propuesto el rediseño de una de las piezas, adaptándola al contexto actual, cambiando los aspectos a decidir por el alumno, pero que mantenga la esencia de la pieza o piezas escogidas, en cuanto a la temática, el lujo y las características generales del trabajo

enero-febrero 2020

Organizan Carmen Calvo y Fernando Rey. Participan alumnos de 3º de producto

DENIM Y SOSTENIBILI- DAD

PONENCIA DE JOSÉ
ROYO BALLESTEROS,
DE TEJIDOS ROYO

Tejidos Royo es una empresa española fundada en 1903, líder en el sector textil en Europa, con vocación internacional y una amplia red comercial que permite exportar tejidos a clientes en más de 30 países. La trayectoria de Tejidos Royo está marcada por el desarrollo de las técnicas de proceso industrial más punteras. Ha sido precursor en la tecnología de tintura con espuma además de ser la primera empresa textil en Europa en utilizar materias primas de bajo impacto (reciclado pre-post consumer, Tencel® y fibras de origen orgánico) para la creación de sus tejidos. Hoy, Tejidos Royo cuenta con la Exclusiva Mundial de la tecnología DRY INDIGO®. Tejidos Royo siempre ha estado y está comprometida con el respeto y la protección de los Derechos Humanos y del medio ambiente en toda la cadena de valor. Fruto de esta filosofía, Tejidos Royo acepta como propios los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas (ODS) siendo todos los productos y actividades económica, social y ambientalmente sostenibles. Se han abierto vías de colaboración con ellos y además se plantean interesantes proyectos de colaboración a futuro.

20 de febrero 2019

Organizado por las asignaturas Denim (Antonio Moreno) y Gestión de Empresas de Moda (Angelina Gallego)

GESTIÓN DEL PROYECTO

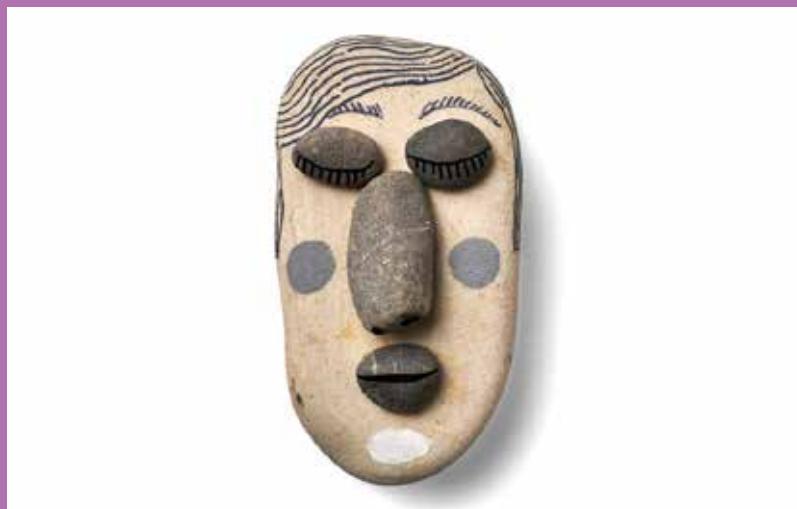
PONENCIAS

En la asignatura de Gestión de Proyectos del Master en Diseño de Espacios Comerciales impartida por Begoña López se ha invitado diferentes profesionales para hablar de su modo de trabajo. Los últimos han sido Picado de Blas, Ana Mora y Adam Bresnick. Con meet en estos tiempos de confinamiento, se han llevado a cabo tres ponencias sobre la Gestión del proyecto a cargo de profesionales arquitectos como Rubén Picado y Mª José de Blas, del estudio Picado de Blas, Adam Bresnick de Adam Bresnick Architectes y profesor en esdmadrid, así como de Ana Mora, arquitecto técnico, que trabaja para Litecon llevando a cabo proyectos de ejecución, sobre todo de reformas. Todos ellos han presentado proyectos de espacios comerciales con el foco puesto en las temáticas de gestión en diferentes fases del proceso.

Poner cara a los diferentes procesos de planificación y de ejecución, ver maneras de gestionar la comunicación con el cliente o los proveedores en obra, ajustar los costes y tiempos al diseño o hacer una buena gestión de los cambios controlando calidad y alcance, han sido algunas de las temáticas que se han ido exponiendo a través de estos proyectos con un largo recorrido desde el diseño a la ejecución material.

Rubén y Mª José muestran el proyecto de restaurante Yakitoro, Adam Bresnick muestra el largo recorrido a través de su obra de restauración de la Capilla de Brihuega, y por último Ana Mora habla sobre la ejecución de la obra y su gestión como empresa constructora.

28 de abril y 4 de mayo 2020
online



CLICKBOX PREMIADO

ANTONIO SAMUEL
DÍAZ CASTILLO

ClickBox es una caja de frutas fabricada en RPC. Su diseño aporta ergonomía al trabajador, y una mejora cualitativa en la exposición del producto que contiene, gracias al sistema de giro de las asas que lleva integrado.

A día de hoy, las fruterías son negocios que podemos encontrar tanto a nivel de grandes compañías, como de negocios locales. Ambos modelos siguen distintas estrategias de venta, métodos de organización y de trabajo; sin embargo, comparten el mismo modelo de exposición del género cara al público: Las frutas ordenadas, inclinación de las cajas, etc. Para conseguir esto, se suele utilizar un elemento externo a la caja, que en la mayoría de casos acaban convirtiéndose en residuos a corto plazo.

Con este análisis nace ClickBox, una caja de frutas que elimina todos estos elementos externos para conseguir dichos valores para la exposición al público de manera integrada. ClickBox genera un orden sobre las frutas y aporta inclinación a las cajas mediante su sistema de giro de las asas, las cuales aportan una mejora en la ergonomía para el trabajador que las carga.

3er Puesto Premios Nacionales de Diseño y Sostenibilidad de Envase y Embalaje X Edición (Cluster Innovación Envase y Embalaje).

Clasificación de los 5 mejores proyectos en concurso LIDER PACK Packaging & PLV AWARDS. Categoría Diseño Joven.

Certificado de mérito por estar dentro de los 13 mejores proyectos en el concurso WPO WorldStar Student- International Packaging Design Student Competition 2019.

Plata en la categoría de SOSTENIBILIDAD del concurso WPO WorldStar Student- International Packaging Design Student Competition 2019

Asignatura: Proyectos de diseño de envases y embalajes

Docente: Pilar Acón y Elena Benito

PEP CARRIÓN, SENTIMIENTOS ENCONTRADOS

Pep Carrió, artista plástico, ilustrador y diseñador gráfico, compartió sus conocimientos e interrogantes con los alumnos de tercer curso de diseño gráfico en una charla seguida de un taller.

17 de diciembre 2019

CHARLA Y TALLER

Layer_bx

Características del producto:

- Capacitación del producto
- Seguridad
- Interacción
- Experiencia
- Protección

Características de Layer_bx:

- Es un envase que genera un sistema preciso a las necesidades de los diferentes mercados que rodean al producto sellado.
- Este sistema es una combinación de la necesidad de proteger el producto y la seguridad de los envases de uso doméstico en el ambiente de la mano.
- Este envase es una sola solución que combina protección y diseño.
- Sistema de envase que se adapta en el punto de venta y permite una interacción directa con el cliente.
- Este sistema es capaz de ofrecer un diseño de producto y experiencia única.

PLURAL

Plural es un diseño de envase formado por 4 partes diferentes que se ensamblan entre si formando una estructura ideal para cada tipo de producto. El sistema es modular, lo que significa que sirve para proteger, transportar y posteriormente presentar el producto. Se aplican sobre el envase plástico de vidrio y celulosa moldeada.

La característica que hace diferente este diseño es la versatilidad que tiene para adaptarse a diferentes tipos de envases y diferentes maneras, dando como resultado (poligonal de objetos funcionales, de cuales ha sido este envase secundario su punto fuerte). La modularidad de este sistema, permite que poda incluir este envase metálico de diversas formas, adaptándose a sus necesidades.

Sistemas de ensamblaje:
Bases regulares
Prototipos en plástico y vidrio

La estructura se compone de cuatro piezas que se ensamblan de forma muy sencilla.

Plano técnico:
Las piezas están pensadas para dar lugar a una gran variedad de envases. Cada uno de ellos tiene su propia función de protección y presentación.

bettabox

¡Todo listo para los retos del futuro!

La filosofía de Bettabox nace de los retos que se plantean en el e-commerce actualmente, la venta online y la logística.

Con esto, crea una familia de productos que junto con el Hybridbox complementan las necesidades de envío de los envases hasta la entrega en tiendas y particulares.

Nuestro pequeño genera un avance en la industria del e-commerce, prescindiendo de las estrategias tradicionales que históricamente se convierten en un desastre.

Soluciones logísticas:

- Añadir a embalajes adicionales
- Retornable en todo el proceso
- Entregas sin contacto

Compatibilidad con Hybridbox

AIRTOP

Caja existente Logistik

AIRTOP plantea un sistema totalmente innovador que transforma las cajas ya existentes en contenedores térmicos gracias al sistema **Airtop**.

Este sistema consigue crear el efecto hermético necesario para mantener la temperatura de los productos fríos, siguiendo dos sencillos pasos: se coloca la tapa superior en la parte superior de Logistik y se coloca la tapa superior a presión gracias al perfil de silicona que lleva integrado.

APILABLE COMPATIBLE LIGERO INNOVADOR

3R's

- Reduce
- Reciclabile
- Reutilizable

Imagenes:
Tapa Térmica Sistema AirTop
Base térmica Sistema AirTop

FINALISTAS PREMIOS NACIONALES DE DISEÑO ENVASE Y EMBALAJE

EVA MILÁN
SARA PANIAGUA
DANUT COSTEA
MARINA DEL PINO
SALOMÉ QUESADA
DANIEL PINEDA
MARCOS SÁNCHEZ

Cuatro proyectos de alumnos de la Escuela Superior de Diseño de Madrid aspiran a ser los ganadores de la XI Edición de los Premios Nacionales de Diseño y Sostenibilidad en Envase y Embalaje, cuyos resultados se conocerán en septiembre de 2020. 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 Alcoy, Mondragon Unibertsitatea y la Universidad Alfonso X el Sabio.

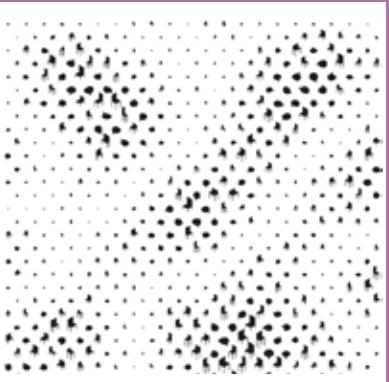
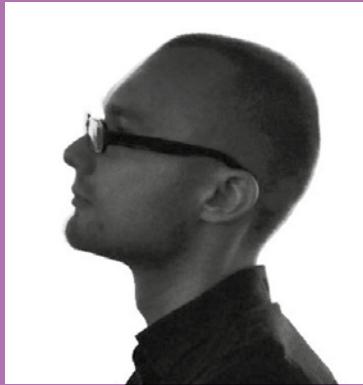
Dos de los finalistas de ESD Madrid han sido seleccionados por Eurobox, líder en fabricación de envases metálicos para el sector premium. La firma buscaba que los estudiantes ofrecieran una solución para crear un podio (una base para frascos o botellas de cristal) que estuviera compuesto por materiales reciclables y que sirviera 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.

Mayo 2020

Asignatura: Proyectos de diseño de envases y embalajes
Docentes: Pilar Acón, Estrella Juárez y Miguel Ochando



COMPUTATIONAL BY DESIGN

MASTER CLASS DE VIKTOR MALAKUCZI

Viktor Malakuczi, profesor e investigador en Diseño de Producto en la Universidad Sapienza de Roma, es un diseñador que investiga en la puesta en valor de las nuevas tecnologías de producción (fabricación digital) a través de herramientas de diseño paramétrico/generativo, encaminadas hacia un cultura material narrativamente más rica y más sensible a las necesidades y deseos particulares del usuario (productos personalizables).

Viktor también trabaja con la otra interpretación del diseño computacional: la integración de tecnologías nuevas e inteligentes en tipologías de productos ya establecidas, así como otras completamente nuevas (objetos inteligentes e internet de las cosas).

13 diciembre 2019

Organizado por Altamira Saez Lacave

ESD EN LA MBFWM

PARTICIPACIÓN EN PASARELAS

La Coordinación de Diseño de Moda, como cada año, participa en la MBFWM celebrada en IFEMA. Nuestros alumnos forman parte de los diseñadores que desfilan en el apartado del EGO SAMSUNG , mostrando sus creaciones en el EGO, o ayudando en el backstage de los grandes diseñadores. Además profesores y alumnos asisten a los diferentes desfiles que se celebran cada día. En esta última edición nuestro alumno egresado Juan Carlos Pajares formó parte del jurado que decidió quien sería el ganador. Premio que ya obtuvo él anteriormente convirtiéndose en un destacado diseñador de moda.

enero-febrero 2020

3º y 4º de moda. Diseño de moda. Gestión de empresas de moda y marketing de moda. Docentes: Angelina Gallego, Marian Navazo, Ramón Mayo, Elena Díaz, Eva Iszoro, Marian Ranzi, Oscar Jiménez.

MURAL HALL IMAGEN MODA

PINTURA SOBRE CRISTAL DE SERGIO MOLINA SAMINO

El mural que figura en el vestíbulo de la escuela, fue realizado por el alumno de Diseño de Moda Sergio Molina Samino mientras cursaba la asignatura Imagen Moda de 3º, bajo la supervisión del profesor Francisco Torrego y durante el mes de diciembre de 2020.

Fue una propuesta que dicho profesor le hizo a propósito de una actividad de clase que entonces se estaba llevando a cabo en otra asignatura y curso también de la especialidad de Moda, Técnicas de Expresión y Comunicación grupo 2º A. Tal actividad consistió en la representación por parte de cada alumno, con técnicas gráficas convencionales y sobre papel, de un conjunto de looks pertenecientes a la colección de invierno de la firma Alexander McQueen. Se trataba, pues, de un ejercicio de desarrollo gráfico de una colección.

Sergio Molina se interesó por la propuesta planteada en 2º y aceptó hacerla también suya como ejercicio de construcción de una imagen moda. Aprovechando sus cualidades y destrezas para el dibujo, Sergio llevó su proyecto al terreno de la ilustración mural en el sector moda. Y resolvió su mural primero por ordenador, a modo de imagen-idea o boceto digital ajustando la composición de grupo al formato final; y, finalmente, de manera directa y a gran escala, sobre el propio cristal utilizando rotuladores de la marca Poscas y barras de cera.

diciembre 2019

hall esd

Organizado por Paco Torrego



PREMIOS NACIONALES DE ENVASE 2020

VIAJE A VALENCIA (ALBAL Y VALENCIA CIUDAD) Y ALICANTE (BENASAU)

Con motivo de la undécima edición de los Premios Nacionales de Diseño y Sostenibilidad de Envase y Embalaje que pone en marcha el Cluster de Innovación en Envase y Embalaje, 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. Ignacio además nos acompañó durante toda la jornada del martes 3 de marzo. Desde aquí, ¡muchísimas gracias, Ignacio!

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.

Martes 3 de marzo.

12:00 h. Industrias Alegre. Albal, Valencia. Amparo Vázquez, Directora de I+D+I de Industrias Alegre nos enseñó las instalaciones de la fábrica, y nos mostró Hybrid Box, un innovador sistema de packaging dedicado, basado en un contenedor plegable con un conjunto de interiores que se recogen automáticamente cuando se cierra el contenedor. 15,30 h. Eurobox envases metálicos. Benasau, Alicante. Ximo Devesa, Director Gerente nos guía en un recorrido por la fábrica. Eurobox es una empresa fabricante de envases metálicos personalizados de alta calidad. Ofrece dos líneas de negocio; una producción "made in Spain" para clientes muy exigentes en busca de un producto técnico con acabados especiales únicos de Eurobox y una línea "made in China" para opciones más flexibles con formatos estándares, indicada para tiradas reducidas.

Miércoles 4 de marzo.

9,30 h. Lavernia & Cienfuegos, una agencia global especializada en diseño gráfico, diseño industrial y packaging que cuenta con una sólida reputación internacional.

11,30 h. Escola d'Art i Superior de Disseny de València, un centro público con una trayectoria de más de 165 años en el que se oferta una enseñanza cualificada en los diversos ámbitos del Diseño.

15,30 h. AIDIMME Instituto Tecnológico Metalmecánico, Mueble, Madera, Embalaje y Afines. Es una asociación cuyo fin es contribuir a incrementar la competitividad de los sectores metal-mecánico, mueble, madera, embalaje y afines, fundamentalmente en el ámbito del diseño y desarrollo de productos y materiales innovadores, procesos avanzados y sostenibles de aprovisionamiento, fabricación, logística, distribución y servicios, así como de las empresas de otros sectores de su entorno, como es el caso del Hábitat, Bienes de Equipo, Automoción y Movilidad, Bienes de Consumo, Salud, Turismo...

3 y 4 de marzo 2020

Organizado por Pilar Acón

CHOOSE WHAT YOU GROW

EXPOSICIÓN DEL PROYECTO DE LEILA CASTILLO NIETO

El proyecto se divide en dos fases. En la primera fase se investiga el horizonte del diseño de moda tradicional en algunos de los campos de innovación que han surgido durante las últimas décadas (creación de nuevos materiales y tejidos a partir de residuos orgánicos, residuos plásticos y tratamiento de algas, e Investigación del estado del mundo maker y el nuevo tricot). En la segunda fase se propone una colección cápsula que agrupa los resultados de la investigación inicial con el análisis de nuevos modelos de producción de tejidos por deposición de material, y nuevas formas de negocio posibles que surjan de las innovaciones que se investigan y proponen.

El objetivo final del TFE es la creación de un manual abierto con datos y ejemplos actuales de los colectivos de creación de moda innovadores, así como la recolección de información sobre casos de estudio de empresas puntuales que considero relevantes para comprender el entorno de diseño de moda actual. Un manual con datos prácticos y ejemplares de diseñadores, empresas y particulares, a través de toda la cadena de producción.

TFE moda experimental y de investigación. Exposición.

marzo 2020

Organizado por Angelina Gallego Villegas

WE ARE BELIEVERS!

Viajar a otro país para estudiar o trabajar allí, para aprender o dar clase, es siempre una aventura. Una en la que se embarcan cada año muchos estudiantes y profesores en la escuela, a los que la experiencia enriquece como profesionales y como personas.

A pesar de los retos especiales que la aventura del curso 2019-2020 supuso para los participantes en las movilidades Erasmus, todavía fue posible llevar a cabo algunas muy interesantes, también en la escuela. Una parte de ellas, porque hubo valientes que resistieron contra todo pronóstico y no renunciaron a vivir una experiencia con la que soñaban desde el inicio de sus estudios y que tan a menudo, en sus palabras, les cambia la vida. Otras, porque tuvieron lugar antes de que esta pandemia nos la cambiara de golpe a todos, de una forma que no vimos venir.

En toda Europa se ha hecho un gran esfuerzo porque el programa Erasmus siga adelante, a pesar de las circunstancias. Posiblemente, porque en todas partes lo gestionan y lo viven creyentes: personas convencidas de su potencial para aumentar las capacidades, el conocimiento y la comprensión entre las personas y los países que participan en él. También es así en nuestra escuela y cada año lo hacen posible un pequeño grupo de profesores en el departamento de Relaciones Internacionales y muchos más que apoyan a los participantes durante el proceso de organizar y vivir su movilidad, que acogen en sus clases a quienes nos visitan y les ayudan a superar las inevitables dificultades y disfrutar de su experiencia.

En la Escuela Superior de Diseño hemos dado desde el principio una gran importancia a las relaciones internacionales. La primera carta Erasmus se solicitó antes de que las especialidades de diseño se reunieran en la sede actual, hace ya casi diez años. Y ya antes de estar juntos empezamos a organizar los primeros acuerdos y proyectos.

Belén González Riaza

jefa del departamento de relaciones internacionales

A lo largo de estos años se han llevado a cabo un número muy alto de movilidades en relación con nuestro tamaño, tanto de entrada como de salida, de estudiantes para estudiar o hacer prácticas en centros de un país diferente al nuestro y de profesores, para impartir docencia o recibir formación.

También hemos trabajado con diferentes escuelas de diseño europeas, en otras iniciativas y proyectos, más allá de las movilidades. El primero fue Design as Ethnotourism, un proyecto intensivo en el que participaron siete escuelas y otros organismos de las ciudades implicadas, y que diseñamos y coordinamos ya en nuestro primer año como escuela superior

Además, la Escuela Superior de Diseño participa activamente en la BID, la Bienal Iberoamericana de Diseño, y desde 1996 somos socios de la Cumulus Association, la asociación internacional de las mejores escuelas de diseño de todo el mundo, unidas para contribuir a la mejora de la educación e investigación en nuestro campo.

La actividad internacional ha sido intensa en estos diez años y ha habido siempre alguna dificultad que superar. Pero, como es lógico, desde marzo de 2020 estamos viviendo una etapa especialmente complicada. A pesar de todo, de los estudiantes que estaban con nosotros cuando empezó la pandemia, solamente tres decidieron volver a sus lugares de origen. De los estudiantes españoles, también la mayoría decidió quedarse en sus lugares de destino. Todos ellos consiguieron acabar el curso y obtener resultados satisfactorios.

Son muchas las experiencias de las que podríamos hablar, pero sólo tenemos espacio para destacar tres de las movilidades que tuvieron lugar en el curso 2019-2020. La primera, de dos profesores de la escuela que viajaron antes del inicio de la pandemia, la segunda de un profesional invitado y la tercera de una estudiante. Las de profesores son del primer semestre y la otra es una estancia para estudios en la School of Arts, Design and Architecture, de la universidad de Aalto, en Finlandia, que tuvo lugar durante todo el segundo semestre.

Pero desde aquí me gustaría agradecer su entusiasmo y resiliencia a todos los participantes, tanto a los españoles que estaban fuera como a los que habíamos acogido aquí en Madrid. A los que consiguieron vivir su experiencia Erasmus pero también a los que lo intentaron y no pudieron ir o tuvieron que volver de su destino, y a los profesores de la escuela, que están cada curso allí para ellos y les apoyaron esta vez en los momentos más difíciles.

Y sobre todo a mis compañeros del departamento, Pilar Acón Segura, Salvador Alarcó Casañas, Antonio Cobo Arévalo, Carlos Gómez Jimeno, Óscar Jiménez Salvador, Estrella Juárez Millán, Alejandro Montaner Dobón, Marilú Pérez Aguilar, Ana Belén Rojo Ojados y Altamira Sáez Lacave. Porque ellos, como Pilar Aladrén o Leticia Ballester y muchos otros profesores que han formado en estos años parte de nuestro equipo, son la clase de personas con las que es un privilegio trabajar.

Muchas gracias a todos.



DESIGNING A SANS IN THREE DAYS

WORKSHOP CON MARTIN MAJOUR

Es un excelente tipógrafo holandés que ya consideramos también un amigo. Le invitamos a la escuela en Octubre de 2019 con una beca Erasmus de Movilidad de personal para docencia, con la que es posible invitar también a profesionales europeos para impartir una clase o un taller.

Esta vez, Martin vino para desarrollar un taller de tipografía, Designing a Sans in Three Days. Coordinamos la actividad con la iniciativa Madrid Gráfica de ese año, que nos apoyó con la organización de la visita y preparó una exposición en Madrid durante esos días, Martin Majoor. Five Types, un recorrido por lo esencial de su trabajo como diseñador. El taller en la escuela se dirigió principalmente a los estudiantes de mañana y tarde de la asignatura Proyectos de diseño gráfico, en segundo curso de los estudios de Diseño Gráfico. Participaron estudiantes españoles y también estudiantes Erasmus de distintos países, que aprendieron mucho y quedaron muy contentos con la experiencia.

Ésta no era la primera vez que Martin Majoor nos visitaba. De hecho, Martin fue el primer invitado internacional de la Escuela Superior de Diseño, en febrero de 2012. Pocos meses después de la fundación de la escuela y cuando todavía no estábamos juntos en la sede actual, le invité a participar en un proyecto que yo coordinaba, Written Madrid, Work in Progress, en el que estudiantes y profesores de la escuela estábamos diseñando fuentes tipográficas basadas en rótulos tradicionales de nuestra ciudad, con la ayuda de varios diseñadores españoles. En aquel momento la visita fue financiada por la recién creada Escuela Superior de Diseño y por la embajada de los Países Bajos en España. En aquella ocasión, Martin impartió el taller en la actual sede de la Escuela de Arte 10 y después una conferencia, My Life with Type, que tuvo lugar el 13 de febrero en nuestra actual sede, en la calle Camino de los Vinateros.

Invitar a diseñadores y otros profesionales de diferentes países que puedan enriquecer la educación en la escuela, es otra forma relativamente nueva y muy interesante de aprovechar las becas Erasmus, que beneficia también a los estudiantes y profesores que no pueden viajar.

14, 15 y 16 de octubre 2019. Aula polivalente esdmadrid
Organizado por Belén González y Miguel Ochando.

DE ERASMUS EN VÄRE, FINLANDIA

EULALIA RAMÍREZ MOREDA

Aalto es una universidad maravillosa. El campus original fue diseñado por Alvar Aalto, igual que muchos de sus edificios. Yo tuve la suerte de aprovechar el nuevo edificio llamado Vare (ondas del agua causadas por el tacto, etc). Este edificio, de más de 110 millones de euros, fue diseñado por Verstas Architects. Usa solo energías renovables, es un 90% autosuficiente, genera electricidad con los paneles solares, y por si fuera poco, ganó la competición internacional de arquitectura de 2012-2013.

La primera vez que entré en Vare casi me muero. Todos los talleres que te puedas imaginar están en ese edificio: desde taller de impresión 3D hasta sala de edición fotográfica, pasando por sala de cortadora de agua, talleres de madera, metales, electrónica, cerámica (con la sala de hornos), tejedoras tradicionales, tejedora industrial, tinción de tejidos, de impresión digital (PrintLab)... más dos estudios fotográficos profesionales, tres salas de edición con pantallas Mac, salas de reuniones y clases genéricas. Además hay restaurantes, salas de estudio, cafeterías y salas de descanso con juegos: la idea de que los estudiantes son antes personas que estudiantes y tienen derecho a ser felices está más arraigada allí que aquí. ¡Una de las razones por la que Finlandia es uno de los países más felices del mundo!

Si habéis viajado a Finlandia y no habéis ido al norte a ver renos, os pregunto: ¿Cómo podéis dormir por las noches? ¡Es algo que se tiene que hacer por lo menos una vez en la vida! Nada más volver de Rovaniemi, el 16 de marzo, se anunciaron 300 casos de covid19 en toda Finlandia y se cerraron universidades y comercios. A pesar de que mis padres estaban aterrados y de que tenía altas probabilidades de quedarme encerrada en Finlandia sin vuelos de vuelta a España, decidí quedarme allí. El equipo de Aalto reaccionó de sobresaliente ante esta situación, los profesores hicieron todo lo posible por adaptar las clases al formato online. La universidad creó un sistema de citas para poder seguir usando los talleres de la universidad y se podían pedir libros desde la web y devolverlos dejándolos en una caja en la biblioteca. En Finlandia se invierte muchísimo en educación, en profesorado apasionado por la enseñanza, en instalaciones de calidad, y es un sistema que funciona perfectamente incluso en circunstancias delicadas como una pandemia.

Kiitos, Eulalia

Eulalia, estudiante erasmus. 2º semestre curso 2019-2020. School of Arts, Design and Architecture, Universidad de Aalto.



SENSOR VARIABLE FONT

IVÁN HUELVES Y LOURDES MARCO

Dos miembros del equipo docente de la escuela, Iván Huelves y Lourdes Marco, realizaron una movilidad para profesorado en el mes de noviembre de 2019 a la Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD) del instituto Politécnico do Porto en la que impartieron un taller sobre tipografía interactiva. En palabras de Iván y Lourdes: La movilidad fue una gran experiencia gracias al profesor Vitor Quelhas que nos hizo sentir como en nuestra propia institución. Pudimos visitar todas las instalaciones y conocer a la mayor parte del personal. Destacamos la oportunidad de asistir a una sesión de evaluación de uno de los proyectos finales del semestre con los estudiantes de Diseño. Gracias a esta experiencia pudimos intercambiar diferentes puntos de vista con el profesorado acerca de cómo mejorar las revisiones críticas de los proyectos.

En cuanto al taller, el objetivo fue mostrar a los estudiantes los resultados de la investigación para mejorar la experiencia de usuario de interfaces gráficas a través de establecer una relación semántica entre la tipografía variable y los datos recogidos por sensores. El proyecto ha resultado finalista en la edición 2019 de los premios Acento G y ha sido publicado en el libro Perspectives on Design and Digital Communication. Los estudiantes del Grado de Diseño y Multimedia desarrollaron diversos prototipos en los que experimentaron sobre tipografía interactiva. Agradecemos al personal del ESMAD todo el trabajo realizado para hacerlo posible.

A raíz de esta primera movilidad Erasmus+ con la Escola Superior de Media Artes e Design, estamos seguros de que empezaremos a construir una relación más fuerte entre nuestras dos escuelas de diseño, ya que tenemos muchas cosas en común, y los estudiantes de ambas instituciones se beneficiarán de futuros intercambios.

12, 13, 14 y 15 de noviembre de 2019. ESMAD, Oporto.
Web del proyecto: www.sensorvariablefont.com



STAFF

EQUIPO DIRECTIVO

Dirección
Marina Arespacochaga Maroto
Vicedirección
José Miguel Celestino Mur
Jefatura de estudios
Adrián Carra Sainz de Aja
Fernando Rey García
Óscar Jiménez Salvador
Salvador Alarcó Casañas
Secretaría académica
María Luisa Pérez Aguilar

CONSEJO ESCOLAR

Miembros del equipo directivo
Marina Arespacochaga Maroto
Adrián Carra Sainz de Aja
María Luisa Pérez Aguilar
Profesores
Ana Belén Rojos Ojado
Carlos Aparicio de Santiago
Elena Díaz Martín
Óscar Beade Pereda
Estudiantes
Ana Belén Molina Escobar
Cristina Yáñez Muñoz,
Laura Codejón Porres,
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
Víctor García Barba
Lenguajes del diseño
Carlos Gómez Jimeno
Cultura y gestión del diseño
Carmen Calvo Sainz
Medios informáticos y audiovisuales
Carlos Aparicio de Santiago
Promoción y comunicación
Miguel Ochando Pérez
Proyectos de diseño
Susana Murias Millán
Relaciones internacionales
Belén González Ríaza

COORDINADORES GRADO

Formación básica
Julia Oliet Palá
Diseño gráfico
Jose María Ribagorda Paniagua
Diseño de Interiores
Guadalupe Martín Hernández
Diseño de Moda
Angelina Gallego Villegas
Diseño de Producto
Estrella Juárez Millán

COORDINADORES MÁSTERES

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 Herráiz Herráiz
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.ICONSULTING S.L.—Oscar Muñoz Gutierrez
Edificio y jardinería
Eduardo Gálvez Peñalba
Gestión y Mantenimiento de Máquinas
Automáticas
DYFARVEN S.L.—Jose Cándido Villagrá
Lagunilla
Limpieza
SAMYL S.L.
Manuel Fernando Ligán Urcía
María José Martín Cisneros
Raquel García Jiménez

PROFESORES

Adam Bresnick Hecht
Adrián Carra Sainz de Aja
Alain De Fuentes de Medem
Alba Armada González
Alejandro Montaner Dobón
Alfonso Magaz Robain
Alfredo Almendro Martínez
Alfredo Calosci Facci
Alfredo Mateos Leonor
Alicia Blas Brunel
Altamira Saez Lacave

ÁLGARO VILLARRUBIA JIMÉNEZ-MOMEDIANO

Álvaro Villarrubia Jiménez-Momediano
Ana Belén Fernández Cubero
Ana Belén Rojo Ojados
Ana Doreste Velázquez
Ana Escalera Moura
Ana Lobo García
Ana López Prieto
Andrés Arregui Velázquez
Angelina Gallego Villegas
Antonio Cobo Álvarez
Antonio Moreno Pérez
Antonio Sicilia Rodríguez
Azucena Llopis Hernández
Begoña López Mossi
Begoña López Rodríguez
Belén González Ríaza
Brezo Alcolea López-Araquistain
Carlos Eugenio Aparicio de Santiago
Carlos Gómez Jimeno
Carmen Calvo Sainz
Concepción García Sánchez
Cristina Soto Ruano
Elena Díaz Martín
Esteban Manuel Stepanian Taracido
Estrella Juárez Millán
Eusebio Daniel Rodrígues Parente
Eva Izoro Zak
Francisco Javier Martín Encinar
Fernando Rey García
Fernando Romero Aparicio
Francesco Mónaco
Francisco Javier Martín Encinar
Francisco Torrejo Graña
Gonzalo Cordero de Ciria
Guadalupe Martín Hernández
Ignacio Asenjo Fernández
Ion Fiz Martínez
Iván Huelves Illas
Joel Blanco Martínez
José Antonio Pizarroso Corchero
José Luis Torres Hermida
José María Canalejas Díaz
José María Ribagorda Paniagua
José Miguel Celestino Mur
Juan Viedma Fernández
Juan Carlos Larios Martínez
Juan Pablo Ferrero Pérez
Julia Oliet Palá
Julian Pérez Romero
Lourdes Marcos Pascual
Luis Conde Arranz
Luis Requejo Jiménez
Mª Ángeles Navazo Ruiz
Mª Celia González de la Fuente
Mª del Carmen López Ramos
Mar Oblas Palomo
Mar Rodríguez Herranz
Margarita del Cerro Delgado
María Ángeles Alzola Vercher
María del Mar Navarro Huidobro
María Dolores Plaza Arredondo
María Jesús Calleja de Castro
María Luisa Pérez Aguilar
Mariam Ramzi Shaker
Marina Arespacochaga Maroto
Marta Calleja de Castro
Marta García Angulo

ESTUDIANTES

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

GRADO

70 Aarón Martín Suárez	Ana Iris Alameda Olivo	Caridad Abarca Mahiques	63 Daniel Romero Pérez
Aarón Trujillo Roche	Ana Lozano Comino	Carina Arnas Jiménez	David Barrientos Álvarez
Adela-Ling Asperilla Cabrera	Ana Lucero Carnicero	Carina Diana Tiplea	David Chavarri Mira
Adra Borrallo Reddad	Ana Lucía Matamorón Tapiador	Carla Abejón Tamargo	David Fernández Moral
Adrián De Gregorio Zabala	Ana Morente Prieto	Carla Brigitte Covaciú	75 David Güiza Díaz
Adrián De Jesús Fernández	Ana Vaca Izquierdo	Carla Sofía García Garnendia	David López-Ventura Avilés
Adrián De Lozar Moreno	Ana Victoria Mamblona Nieto	91 Carlos Escobedo Villarrubia	David Nieto López-Parra
134 Adrián Macías Gómez	Anastasiy Blonska	Carlos Joaquín Font León	David Tablado Aguilera
Adrián Rubio De La Peña	André Girón Torres	Carlos Manuel García-Mauraño Marañón	Delia Díaz Utrilla
Adrián Somolinos Naranjo	Andrea Armenteros Callejón	Carlos Pérez Merchán	Delia González Herreros
Adriana Quinteros	Andrea Arranz Sánchez	Carlos Pérez Rodríguez	Delia Norma López Müller
Adriana Sofía Martín Delgado	Andrea Asenjo Lama	Carlos Varela Sánchez	Diana De Iscar Río
Agustín Paños Pareja	Andrea Carolina Zambrano Herrera	Carlota Bornaechea Pérez	Diana Martínez Fraile
Ahián Jiménez Somoza	Andrea Cascallana Rodríguez	Carmen Agundo Dávila	Diego Antonio Casco Fidalgo
Alaia Vega Plagaro	Andrea Escandell Martíni	Carmen Caballero García	Diego Bermejo Sanz
Ainara Martínez Luis	Andrea Gómez Rodríguez	Carmen Candela Martínez	Diego Cebrián Menárguez
Ainhoa Rodríguez Rodríguez	Andrea González López	Carmen De Mingo Peñas	Diego Fuentes Rodríguez
Aitana Martín Rodríguez	Andrea Isabel Flores Ortega	70 Carmen Diéguez Ojeda	Diego García Losada
Aitana Mayordomo Murillo	Andrea Juanas López	Carmen González Del Pozo	Diego Javier Bustamante Amado
Aitor Alexis Ocón Díaz	Andrea Landaluce Tomé	Carmen Martínez Tolosa	Diego Monroy González
Alazne Cuevas Achalandabaso	Andrea Olmedo Frías	Carolina Curto Hernández	Disnaily De La Rosa Martínez
Alba De Castro Pérez	Andrea Orozco Cortés	Carolina Esteban Álvarez	Eduardo González Vega
Alba Domene Sanjuán	Andrea Pérez Vanni	Carolina Puche Laureiro	Eduardo Lorenzo López-Tercero
Alba Domingo Dophemont	Andrea Reina Sánchez-Carnerero	Catalina Ghislaine Silvert Weller	Elena Díaz-Roncerio Fraile
Alba Fernández Germeljs	Andrea Serrano Casado	Catia Santos Broqueras	Elena Page De Miguel
Alba González Mirá	Andrea Valle Prado	Cecilia Damíán Fernández	Elena Pardo De La Morena
Alba Vera Jorna	Andrés Boraita Narváez	Cecilia De Diego Sanz	86, 90 Elena Valea Santos
Alberto Garrido Peña	Andrés Casanova Vega	Celia Blanco García	Elián Morales Montero
Alberto Oclina Mollá	Andrés De Los Santos Suárez	83, 85 Celia Fernández González	Elias Ugarte Orgaz
Alberto Quiros Navarro	Ángel Martínez Ballesteros	Celia Gil Pérez	Elisa Amarillas Rufo
Alejandra Alcañiz Díez De La Cortina	Ángela Rivera Martínez	Celia López Díaz	Elisa Bárbara Lorenzo
Alejandra Arriero Sánchez	Ángeles Silva Bogado	Celia Pérez Foronda	Elisa Bartolomé Guijarro
Alejandra De La Plata Guyomarch	Ángelica Jiménez Domínguez	Celia Roncero Quíntero	Elisa González Velázquez
Alejandro Adán De La Vara	Antonio Durán Hatakeyama	César Berlana Daguo	Elmo Martín Margallo
Alejandro Cabañas Domínguez	Antonio Jesús Cordón Delgado	César Martínez Arenas	Elsa Díaz Escrivano
Alejandro Huete Martínez	118 Antonio Samuel Díaz Castillo	69 César Moreira De La Hoz	Elvira Gómez Fernández
Alejandro López Sánchez	Arántzazu Lillo Rodríguez	Christian Francisco Silván Adimari	Elvira Vázquez de Agredos Díaz de Mera
Alejandro Mata García	Ariadna De Oro Gil	Christian Valencia González	Enrique Calleja Picazo
Alejandro Rico Pérez	Ariadne Caroline Villoldo Simbánia	Christopher Anthony Ignat Quichiz	Enrique Gil Estébanez
Alejandro Ruiz Ballesteros	Arturo Benito Ramírez	Clara Ortúñez Ledo	95 Enrique Otero Velasco
Alejandro Villora Miralles	Arturo Ongi Rodríguez	Clara Pérez Pablos	Enrique Sansón Bejarano
Alejandro Zapata Almazán	Aurora Merino Fernández	Clara Rojas Cuadrillero	Estefanía Gutiérrez Garrido
Aleksandra Bozena Sówka	80, 92 Bárbara Cadorniga López	Clara Salgado Zurborn	Estefanía Sevilla Naranjo
Alexandra Parashiv	Bárbara Elizabeth López Jara	Clara Utiel Martín	Estela Álvarez Ortiz
Alicia Esteban Esteban	Bárbara Iglesias Martínez	Clara Villalba Martín	50, 79 Ester Centella Arranz
Alicia Garvín Moreno	Beatriz Ángela Cocera Chamorro	Claudia Alcantarilla Vasconcelos	Ester Famelgo Fernández
Alicia Ortega Martínez	Beatriz Cabello Balsalobre	Claudia Álvarez Málaga	Ester Rico Maroto
Alicia Santiago Esteban	Beatriz del Carmen Prados de los Frailes	Claudia Cabrera Lupinska	Esther García García
Alina Pedro Cobuscean	Beatriz Lago Cerrato	Claudia Martín López	Esther San Segundo Carrasco
Almudena García Campa	Beatriz Martínez Manzano	Claudia Pajares Prieto	Eugenia Rodríguez Simmering
Almudena Sánchez-Largo Martínez	Beatriz Renero Mellada	Claudia Sarabia Rodríguez	Eulalia Ramírez Moreda
Álvaro López-Amo Calvo	62, 73 Beatriz Rodríguez Minguito	Constanza Del Valle Delgado Lazo	Eva María Baytocheka Iordanova
54 Álvaro Parreño Leiría	Beatriz Tobalina González	Cristina De La Torre Espino	Eva María Martínez Lucas
Álvaro Rodríguez Colmenarejo	Belen Bru Apuríco	Cristina López García	Eva Milán Rois
Amaya De Juan Ayuso	Belen Cadávico Velasco	Cristina Malpartida Castro	Eva Pérez Brasero
Amaya Mateos García	Belen Martín Mayorga	96 Cristina Moreno Véquez	Fabián Martín García
Ámbar María Ortíz Fermín	Belen Oliva Ojea	Cristina Rodríguez Gallo	Fátima Martínez Sepúlveda
Ana Alba Núñez	Belen Sánchez Martín	Cristina Yáñez Muñoz	Fátima Sainz Fernández
76 Ana Batalla Ramos	Berta Merencio De Las Heras	Cristóbal Delgado Granados	Félix Javier Marcos Chávez
108 Ana Belén Molina Escobar	Blanca Beatriz Díaz Lanchipa	Damián Pérez González	Fernando David Ruiz Delgado
Ana Blanco De La Fuente	Blanca De Querol Alvarez-Buylla	Daniel Algaba Clavero	Fernando Luengo Gutiérrez
Ana Cerro Auñón	Blanca Juan García	Daniel Cerezo Illán	130 Francisco Javier Valiente López
Ana De La Peña León	Brenda Johnson Troisi	Daniel Fuente Parra	65 Gabriela Álvarez García
Ana Del Pino Mendieta	Bryan Nicolás Jiménez Carrión	Daniel Guerrero González	Gabriela Casero Monge
Ana Fernández-Golfin Sánchez	Cahuzar Abderramán Mohamed	Daniel Marchante Gutiérrez	Gabriela Hens Spalla
Ana Gimeno Dolcet	Camilo Andrés Núñez Sánchez	Daniel Oliva Arroyo	Gema Balaguer Pedrero
	72, 99 Daniel Pineda Rincón	Daniel Pineda Rincón	Gema María Orobón Barrios

Gema Ortiz Baliño	Jesús Martín - Alameda Rodríguez	Lidia Tapia Martínez	María Molina Losada
Geraldin Tatiana Hernández Sánchez	Jesús Rábade Camargo	Lindamor Gagarin Guijabo	Maria Monserrat Delgado Frías
Geraldinne Ximena Ponce Jiménez	71 Jesús Souto Hernández	Lorena Fernández Castañeda	Maria Moreno López
Giovane David Encabo Vital	Jhonatan Danilo Pérez Mera	Lorena Gema Sánchez López	Maria Peco Rey
Giuseppina Rossi	Jimena Gabriela López Troconis	Lorena Pérez Pérez	116 María Pérez Laencina
Gloria María García-Bermejo Cantarero	Joel Sebastián Malagón Espinal	64 Lorenzo Gómez Martín	Maria Ramírez Hernán
Gonzalo García Miguez	Jon Alvar Moreno Nieto	Lourdes Ruiz Amigo	120 María Rosado García
Gonzalo Martínez Redondo	Jonatan Cotisel Cotisel	Lucas Olmos Álvarez	Maria San Millán Pérez
Goritsa Valerieve Lozanova	Jordi Portillo Fontseré	Lucas Santos Beltrán	Maria Sánchez Baezo-Rojano
Graciela Carrío Pérez	Jorge Corrales Rodríguez	Lucía Acosta Ciprián	Mariano Del Castillo Pérez
Guillermo Del Paso Marotta	Jorge Corredor Rincón	Lucía Alonso Vidal	Maricelio Pizarro Huamán
Guillermo González Cosín	Jorge Jefferson Arépe East	Lucía Casado Cabézón	98 Marina Del Pino Arroyo
Guillermo Rodríguez Conte	Jorge Prado Martínez	Lucía De Antonio Rodríguez	Marina Durán Domínguez
Guillermo Rodríguez Martínez	Jorge Solorzano Gómez	74, 98 Lucía Díaz-Blanco Martínez	Marina Gómez Tamames
Guillermo Rubio Mateos	José Carlos Albaladejo Damián	Lucía García Sánchez	Marina Llorente D'Carli
Henry Santiago Peralta Pillajo	José Carlos Parrilla Martos	Lucía Gómez Mellado	Marina Yao Pérez García
Hermann Vozmediano Félix	José Carlos Román Mata	Lucía Gutiérrez Carnicer	Mario Barrio Medina
Hugo Chicharro López	José Collado Díaz	92 Lucía Irazno Martínez	Mario Gili Herreros
Hugo Latorre Ruiz	José Miguel Esteban García	Lucía Lariño Corrochano	Mario Lucas Chollet Moreno
Iciar Villamayor Martínez	Joselín Fernanda Herrería Aceró	Lucía Lomas Fuentes	Mariona Sánchez López
Ignacio Vaquero Lafuente	Juan Ángel Marín Guzmán	Lucía Salgado Barreda	68 Marta Alcázar De Velasco Ayape
Ignacio Villanueva Noceco	Juan Antonio Varela Aguayo	57, 98 Lucía Serrano De Juan	66 Marta Arespachaga López
Imani Abulkacem Boumayz	Juan Camilo Palacios Jorge	Lucía Torralba Fernández	Marta Clar Albertí
Inés Torrijos Ursula	Juan Manuel Gálvez Castilla	96 Luis Fernando De Paz López	Marta De Las Heras Esteban
Inmaculada Concepción Martín Marín	Juan Ramos Valle	66 Luis García Barbadiño	Marta Feijoo Domínguez
122 Inmaculada Palacios Sánchez	Juan Varela Duarte	Luis Hornero Guardiola	Marta Fernández Escolar
Irene Corroto Blázquez	65 Judith Fernández-Salínero Sánchez	82 Luis Miguel Juárez Aceró	81 Marta García Ríos
Irene Fernández Villalba	Julia Arráez Gutiérrez	Luis Miguel Mijas Vega	Marta Herradón Sánchez
Irene Fuentes Fernández	Julia Durán Durán	Luis Palacios Arranz	Marta Hevia Braga
Irene García Mochales	53 Julia García Dotel	Luis Pérez Sopena	Marta Izquierdo Vinué
Irene Játiva Millán	Julia Salmerón Aragoneses	Luna Alfageme Velasco	Marta Liébana Rodríguez
Irene Luna Delgado	Julia Sangil Pellón	Luna Vázquez De Matías	Marta Muñoz González
Irene Olea Fernández	Julia Vega Sombria	75 Lydia Sánchez Fernández	Marta Orijuela Melón
Irene Orol Armada	Julietta Shelley López	Lydia Vázquez Sánchez	Marta Parreño Cázar
Irene Sánchez Lillo	Karimne Graciela Novillo Chávez	Mº Del Pilar Rodríguez García	Marta Pedreño Aznar
Irene Sánchez Negro	Karla Andrea Orozco Intríago	Macarena Escrivá De Romaní Heras	Martín Adán Huamanchumo Arauco
Irene Viloria Palacio	Kathia Elizabeth Carrera Holguín	Maitane Simón Alonso	Melvin Ariel Peñalo De La Paz
Irene Yáñez Arquellada	Kelly Estefany Melgarejo Vidal	Mº José Suanzes-Carpegaña Glez.-Tejero	Meredes Covadonga Campanero Ortiz
Isaac González Machen	Kevin Román Domínguez Rodríguez	Manuel Benavides Sánchez	Meredes Fernández López
Isaac Ku	Kimberly Gracia Loloquisen	Manuel Carnerero Gómez	Meredes Trotter Padrón
Isabel De Mora López	Laura Bermejo López	Manuel Gil Vizcaíno	110 Miguel Ángel Hervás Ledesma
63 Isabel Pardo López-Angulo	Laura Blázquez Horcajo	Manuel Temprado Rodrigo	Miguel Escudero De La Morena
Ismail Francos López	Laura Codejón Porres	Maolian Zhu	Miguel Garvía Vega
Itziar Arias Domínguez	Laura Fajardo Chaves	Marcelino Trinidad Gómez	Miguel Ruipérez De La Fuente
Íván Ibáñez González	Laura Fernández Dickmanns	Marco Lanzarote Grau	89 Miguel Vides Cervera
66 Iván López Delgado	Laura García Vindel	Marco Paul Ortiz	58, 99 Mihai Danut Costea
Iván Lozano Palma	Laura Gardella Cascón	Marcos González Montero	Minerva Rupprech Sapena
Iván Marcos Arispe	Laura González Alonso	99 Marcos Sánchez Bartolomé	Mireya Cabrera Bona
Iván Quintana Sánchez	Laura Guijarro Escobar	56 María Antonia Núñez González	Mónica Bowen Martín
Iván Rodríguez Lorenzo	Laura Gutiérrez Paradela	María Añón Bolinches	Mónica García Sánchez-Barba
Jabir Chardi Sarroukh	Laura Jiménez Rojo	María Báguena Cabezas	Nadia Arrimadas Cuervo
Jaima Bahón Munilla	Laura Labrador García	María Camarillo Corral	Nadia Lorenzo García
Jaime González Sánchez-Ocaña	Laura Luengo Sánchez	María Carmen Martínez Avilés	Natalia Acosta Eznarriaga
Jaime Mones Sierra	Laura Marfil Gorosabel	María Casanova Arenillas	Natalia Bañón Carramolino
Jaime Moreno Muñoz	Laura Martínez Provencio	María Castelló Sanjuán	Natalia Beltrán Alonso
Jamila Fakir-Salhi Akdi	70 Laura Moralejo Vila	María Cerezo Domínguez	Natalia Catalá Soriano
Javier Baltasar Rodríguez	Laura Ortega Nieto	María Daniela Yaruquí Quezada	Natalia López Lliaño
Javier Casanova González	Laura Rodríguez Martínez	María De Los Angeles Conejo Aragónes	Nayra Sánchez Regulión
Javier Diaz Montero	Leila Cabero Goeury	María Del Mar Guerra Acero	Nerea Cariño Maillo
Javier Martin Torres	95 Leonardo Berbesi Mesa	María Del Rocío Sanchidrián Camarerero	Nerea Manzano Sasíeta
Javier Morujo Barahona	Leyre Esteban Castillo	78 María Díaz Hernández	Nerea Ortiz Cardo
Javier Palacios Bremard	Lía González García	María Elena Rojas García	Nerea Rivas Jiménez
Javier Palacios Cruz	Lide Garín Osa	María Fralle García	Nicolás Dacal Gómez
Javier Valiente López	Lidia Botía Ortiz De La Torre	52 María González Martínez De Aragón	Nicolás José Afonso Jaimes
Jenifer Carolina Márquez Blanco	Lidia Fernández Horcajuelo	María Isabel Alva Bardales	Nora Camacho Berrocal
Jésica Magariño Cruz	Lidia Magaña López	María José De Los Reyes Solana	104 Nur Habis Wany
Jessica Castellanos Gascón	Lidia Rodríguez Cornes	María Lebrato Gil	Nuri Alexandra Vargas Calle

Nuria Ordóñez Monzón	Rocío González Sánchez	Sonsoles Romeral Pérez	ERASMUS IN
Nuria Tabanera Subirats	Rocío Llaca Romero	Stalin Andrés Vivanco Orbe	Ana Rita Gibellino
Olatz Fernández Barbat	Rodolfo Martín Chávez Vértiz	Tania Martín Vila	Anna Crotti
Olga Borrallo Torres	Rodrigo Brajos Vicente	Tania Moreno Moreno	Claire Delteil
Olga María Alba Calderón	Rodrigo García Sebastián	94 Tania Yolanda Carretero Martín	Dimitrios Andreou
Olga María Muñoz Moreno	Rodrigo Soriano Molins	70 Teresa Ganancias Gómez	Elisavet Pilidou
Oliva Bueno Jiménez	Rosa Ana Morales Martín	Teresa Marjalizo Alonso	Eva Häuser
Óscar López Barrientos	Rosa Mota Robles	Thais Gallardo Casado	Francesca Caleca,
124 Óscar López Muñíños	Rowanna Lin Ellis Naveira	Tomás Aparicio González	Giada Bonatti
Óscar Moreno Fernández	Roxana Díaz Barrena	67, 95 Tudor-Cristián Iacob	Ivana Dzolan
Pablo González Álvarez	Rubén Delgado Sacristán	71 Ulysses Álvarez López	77 Julien Axelle
Pablo González Moreno	Rui Miguel Cunha Pinto	Vanessa Carolina Mendoza Pérez	Lilou Tarting
114 Pablo Lozano Huidobro	Ruth Fernández Pérez	Verónica Ollonarte Jiménez	Lucie Dine
126 Pablo Panagua Martínez	Ruth María Ruiz Jordán	Victor Duque García	Marthe Natens
Pablo Peralta Ridruejo	Said Sel-Lam Palomino	Victor Manuel Mesa Fumero	Maxime Gesnouin
Paloma Alba Dorda Fernández	98 Salomé Quesada Arias	Violeta De Oliveira Bosques	Nele Pelz
Paloma Durán Hernández	Samantha Hillary Canales Ruiz	Violeta Kausík Pérez Hurtado	Pavlos Vallianatos
Paloma Ferrero Calvo	Samuel Martínez Martínez	Violeta Sobretrepz Alemán Lumbreras	Sara Artoli
Paola Díaz Porras	Samuel Sancho González	Vito Giovanni Cristiano	84 Sara Durgali
Patricia Calvo Romero	Sandra Gabella Martínez	Viviana Katherine Romero Yaguachi	Ugne Cerniauskaitė
Patricia Jiménez Ramos	Sandra Jiménez Jiménez	Willem Jan Van Panhuys Moreno	Valentina Filosa
Patricia Martínez Carril	Sandra Lasarte Aigüol	Xavier Sergi Ore Bazo	Valeria Vannutelli
Patricia Pérez Vásquez	Sandra López Rubio	Yago Torres Regadío	Yasuni Cevallos Vintimilla
Patricia Ramiro Sánchez	Sandro Cobo Jiménez	Santíago Arderius García	Zaira Cremona Puerta
Patricia Ruiz Villegas	Santiago Daza Santana	Santiago Núñez García	Zaira De Lope Rufo
Patricia Sánchez Cardoso	Sara Alconada Fraile	Sara Diaz Diaz-Aranda	
Patricia Tamaya Alonso	Sara Fernández Zambrano	Sara Fernández Zambrano	
Patricia Tejeda Gaspar	Sara García Muñoz	Sara Gil Torres	
93 Patryk Jan Cesarz	Sara Grandela Ayora	Sara Haba Sanz	
Paula Aranda Baudot	Sara Martín Trillo	Sara Martínez Zabala	
Paula Carrascal García-Trevijano	59, 99 Sara Panagua Calleja	Sara Redondo Parra	
Paula De Anta Fraire	Sara Suárez Cabezas	Sara Suárez Chichón	
Paula De Miguel López	Sarahbel Barokhel Palomino	Sergio García Del Amo	
Paula Del Barrio Román	Saul Valdvielso Prado	Sergio Molina Samino	
Paula Feito Menéndez	Sergio Arias López	Sergio Palanco Palanco	
Paula Gálvez García-Viño	Sergio García Chichón	Sergio Pérez Sebastián	
Paula Gómez Llopis	Sergio García Del Amo	Sergio San José Navarro	
Paula Iglesias Casado	Sergio Molina Samino	Sergio Valentín García	
Paula Lozano Fraile	Sergio Palanco Palanco	Silicia López Molero	
Paula Pérez Luquero	Sergio Pérez Sebastián	Silvia Barberá Merino	
Paula Rodríguez Ramírez	Sergio San José Navarro	Silvia Carmena García-Bermejo	
Paula Saball Pérez	Sergio Valentín García	Silvia González De Alba	
Pedro Duncan Alfaro	Silicia López Molero	Silvia Mariona Santamaría Rodrigo	
Pedro José Menéndez Novella	Sofía Dobeson Cruz	Silvia Ruiz Almazán	
Pilar Alonso Rodríguez	Sofía Llorente Burgos	Silvia Sánchez Quintana	
Pilar Redilla Garrido	Sofía Magán Carrillo	Silvia Santiago González De La Peña	
Rafael Manuel Perea Moreno	Sofía Méndez-Vigo Bermejo	Sofía Barón Heranz	
Ramón Pascual Vázquez	87 Sofía Ramírez Torralbo	Sofía Dobeson Cruz	
Raquel Arranz Carrizo	Sofía Vallina Fernández	Sofía Llorente Burgos	
Raquel Castillejo Méndez	Soledad Gil-Nagel Oliart	Sofía Magán Carrillo	
Raquel Ferreras Expósito	Sonia González Díez	Sofía Méndez-Vigo Bermejo	
Raquel García Carrasco	Sonia Marveggio Flores	87 Sofía Ramírez Torralbo	
Raquel González Batista		Sofía Vallina Fernández	
Raquel Pérez Zarzuelo		Soledad Gil-Nagel Oliart	
Raquel Suárez Navarro		Sonia González Díez	
Raquel Vinaixa Suñé		Sonia Marveggio Flores	
Raúl Jano Álvarez			
Raúl Sanz Barrado			
Razvan Gabriel Pantea			
Ricardo Fernández Sánchez			
Roberto González Yabar			
Roberto Sánchez Cabrera			
Rocío Almudena Canelo Gamarra			
Rocío Beteta García			
Rocío Campuzano Plata			
Rocío Carro Cabanillas			
Rocío González Jiménez			
MÁSTER DISEÑO INTERACTIVO			
100 Adela Sánchez Ramos			
100 Alejandro López-León Illán			
Alicia Johnson De Frías			
97 Carlos Orbe Murias			
Claudia Reginá Campoamor Velasco			
132 Guzmán Bermúdez Rodríguez			
Heiko Daniel Vivas Molina			
Johnny Alberto Mosquera Correa			
Juana Tobaruela Tirado			
97 Leire Jusue Moñino			
María Cala Álvarez			
100 María Gemma Pastor Moreno			
97 María Yanguas Miranda			
Mariya Shagyan			
97 Marta Lafoz Quíntero			
100 Mateo Arbeláez Patiño			
Noelia Valles Boira			
97 Paula Lafuente Asensio			
Sara Jover Martínez			
100, 106 Víctor Manuel López Di Carlo			
MÁSTER ESPACIOS COMERCIALES			
112 Alejandra Rivera Roa			
Ana Gavara Mon			
Andrea Rebeca López Martín			
Andrés Reyes Azofeifa			
Charlie Anya Yasmine Milliyard			
Estefanía Bueno Lorite			
Irene Fernández López			
Jeison Andres Mesa Henao			
128 Jessica Codejon Álvarez			
Joel Amaro Estévez			
101 Laura Suárez Conde			
Lucía Ribelles Santos			
María Del Carmen Gómez Jiménez			
88 María Frutos Pecharromán			
María Patricia Ferrari			
Mayte Alarcón Azpiroz			
Paula Sanz Heras			

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.

e/s/d/
madrid

escuela superior de diseño



Dirección General de Universidades y
Enseñanzas Artísticas Superiores

CONSEJERÍA DE CIENCIA,
UNIVERSIDADES E INNOVACIÓN

Comunidad de Madrid

