CURSOS DE VERANO

en la EASD Valencia

del 1 al 5 de Julio

http://www.easdvalencia.com/easd2009/cursosverano/
http://cursosdeveranoeasd.wordpress.com/

ÁLVARO DE LOS ÁNGELES
ÁNGEL ÁLVAREZ (TIPODE.COM)
JOAN SUNYOL I GURNÉS
ANNA ROY
JOAN SUNYOL I FERRER
CLEMENTE BERNAD
ESTABLIMENT.ORG
FERNANDO ORTUÑO (la f@ctoria)
PABLO LILLO
PACO ROCA
RICARDO PÉREZ
TANIA MAGRO
AMAYA MARTÍNEZ
TOMÁS GORRIA (dissenycv.com)
PACO BALLESTER (dissenycv.com)
FERRAN MITJANS (TOORMIX)
ORIOL ARMENGOU (TOORMIX)
CRISTINA SERRANO (YADEMÁS)
RAQUEL GÁLVEZ (YADEMÁS)

GENERALITAT VALENCIANA | ISEACV | EASD

CURSOS DE VERANO

en la EASD Valencia

DEL 1 AL 5 DE JULIO 2013

Por tercer año, La Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia organiza los cursos de Verano.
Unos cursos que se llevarán a cabo durante la primera semana del mes de Julio. Son cursos independientes dónde los alumnos podrán desarrollar diversos proyectos de la mano de profesionales de altísimo prestigio, completando su formación, adquiriendo conocimientos nuevos y desarrollando sus habilidades creativas, siendo nuestro principal interés ofertar cursos de un alto nivel a precios muy bajos, abriendo nuestras puertas a estudiantes de diseño de todo el mundo o a recién titulados que quieran completar su formación.

Están abiertos tanto a nuestros alumnos, ex-alumnos y profesores, como a cualquier persona, mayor de edad, interesada.

Todos los cursos tendrán lugar en la sede de Velluters de la EASD Valencia (plz. Viriato s/n; 46001 Valencia)

Para más información:
http://www.easdvalencia.com
http://cursosdeveranoeasd.wordpress.com/

Inscripción:
http://www.easdvalencia.com/easd2009/cursosverano/

Todos los cursos tienen dos precios:

precioA€ / precioB€
El precio A, es el precio del curso para los que vienen de fuera de la EASD Valencia.
El precio B, es el precio para los alumnos, exalumnos y profesores de la EASD Valencia.

1.001 PALABRAS POR IMAGEN:
Fotografía y Escritura

por ÁLVARO DE LOS ÁNGELES RODRÍGUEZ
teórico-práctico / 20h / 15 alumnos
del 1 al 5 de julio / de 10 a 14 horas

€ 111,00 / € 89,00

A partir de varias perspectivas de la fotografía contemporánea, se pedirá a los alumnos participantes que debatan sobre la importancia de la imagen en la sociedad actual. Asimismo, se pretende que los participantes escriban textos de una extensión aprox.

Dirigido a:
Alumnado interesado en fotografía, cine e imagen contemporánea
idioma: castellano

Introducción:
A través de conceptos y teorías extraídas de la bibliografía
recomendada, así como de imágenes fotográficas y cinematográficas seleccionadas, se plantea hablar, discutir, analizar y escribir sobre imágenes contemporáneas, sobre su función actual y su futuro.

Objetivos:
El principal objetivo es que los asistentes escriban sobre fotografía o más genéricamente, sobre imagen, entendiendo éstas como un lenguaje propio que, sin embargo, se emplea y entiende mejor cuando se teoriza y se piensa sobre ellas.

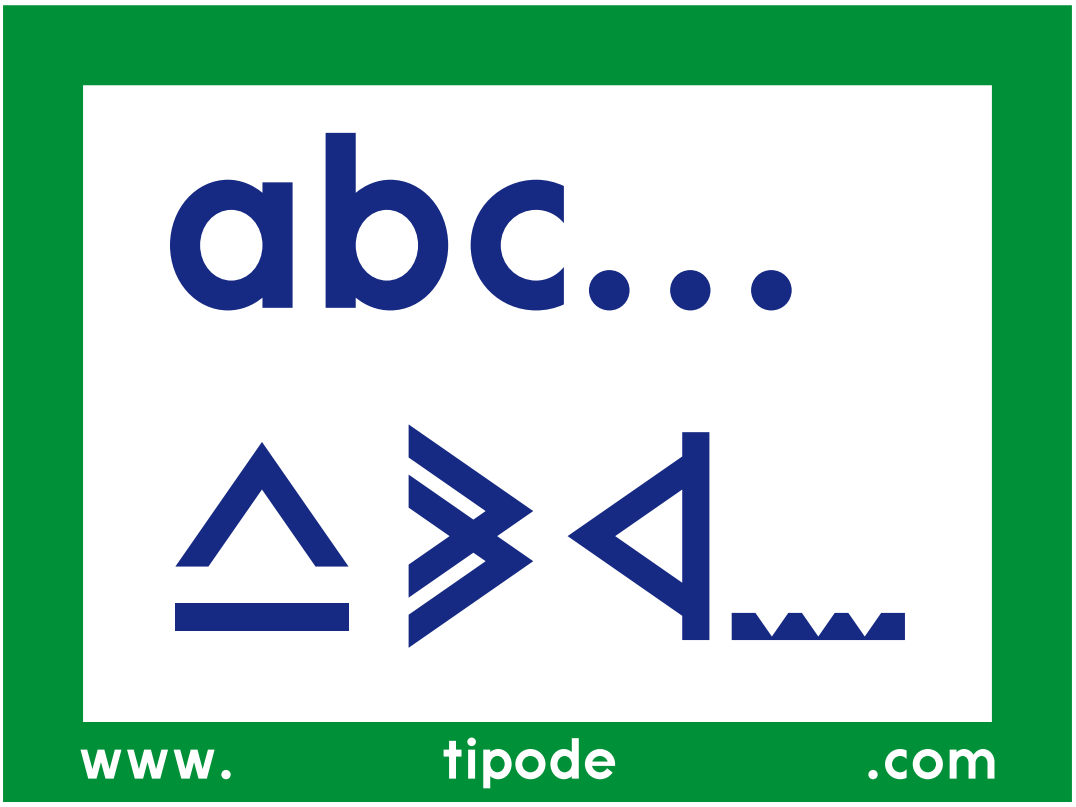
Contenidos:
-Exposición de teorías de "análisis de la imagen" desde la contemporaneidad, en ámbitos de fotografía, cine o arte visual, y sus vinculaciones estéticas con otros campos y lenguajes creativos.
-Análisis escrito sobre imágenes y lenguajes visuales

Bibliografía recomendada:
_"Contra la interpretación", Susan Sontag, Madrid, Alfaguara, (1964) 1996.
-"Imágenes pese a todo"", Georges Didi-Huberman, Barcelona, Paidós, 2004.
-"Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes",
Georges Didi-Huberman, Buenos Aires, Ad"

Conocimientos previos recomendados:
No son necesarios, pero ayudará tener conocimientos en Fotografía, arte contemporáneo, audiovisuales y cine, diseño gráfico o arquitectura, así como en teorías del arte y fotografía.

TIPOGRAFÍA COMO LENGUAJE:
Creación y digitalización de un nuevo alfabeto

por ÁNGEL ÁLVAREZ (TIPODE.COM)
teórico-práctico / 20h / 15 alumnos
del 1 al 5 de julio / de 10 a 14 horas
€ 111,00 / € 89,00



Descripción:
El taller propone la creación de un nuevo alfabeto alternativo a los conocidos con su posterior digitalización y conversión a fuente tipográfica.

Objetivos:
Comprensión de la idea de tipografía como lenguaje. Digitalización y edición de fuentes

Contenidos:
Investigación sobre la tipografía como lenguaje. Comprensión y análisis de formas tipográficas. Conocimientos de dibujo y digitalización de fuentes.

Conocimientos previos recomendados:
Manejo en programas vectoriales.

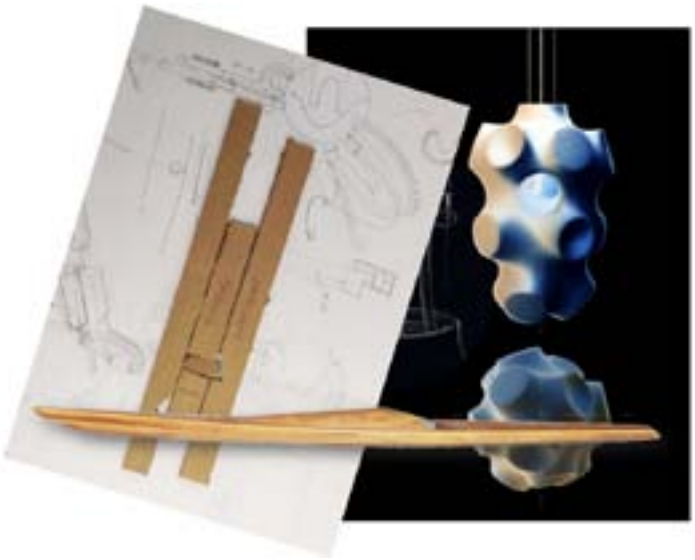
Actividades complementarias:
Experiencias prácticas en grupo y salida-recorrido por la ciudad.

Dirigido a:
Estudiantes de Diseño y de Bellas Artes.

PROTOTIPATGE INICIAL

Por: JOAN SUNYOL I GURNÉS,
ANNA ROY I JOAN SUNYOL I FERRER
teórico/práctico / 20h / 20 alumnos
del 1 al 4 de Julio / de 9 a 14 horas

€ 100,00 / € 80,00



Descripción:
"La idea d'aquest seminari és la de recuperar les possibilitats d'aquestes eines oblidades, repassant les que coneixem i ens han estat útils, tot agrupant-les sota l'etiqueta de "Prototipatge Inicial" (avui, sense un possible acrònim no som res...). Mostra"

Dirigido a:
Tècnics, dissenyadors industrials, estudiants i docents que vullguen iniciar-se en el prototipatge inicial com a tècnica de projecte.

Idioma:
català/valencià, i si cal castellà i anglés.

Objectius:
Es pot pensar tant amb l'ajut de paraules com amb el de dibuixos i models. Cada sistema té els seus avantatges, però l'entronització de l'ordinador com a "nova tecnologia" tot implicant que les altres són obsoletes, han fet que es tendeixi a bandejar els camins que passen per les mans. El curset vol repassar un seguit d'eines que ens poden ajudar a esser més creatius. i, si el seu ús segueix anat de baixa, més originals en les solucions desenvolupades. Esperem que els participants puguin incloure aquestes eines dins el seu equipatge intel·lectual, o bé rebutjar-les amb una mica més de coneixement.

Continguts:
1- Entendre formes difícils de visualitzar, amb l'ajut de models de plastilina, guix, naps, etc... abans de fer els plànols o d' imaginar les formes veient els plànols existents. Experimentar la influència del material emprat en el model, sobre la solució.
2- Projectar mecanismes amb l'ajut de fotocòpies, paper i tisores: SAD (Scisors Aided Design).
3- Back of the envelope: Esbossos, estimacions i càlculs sobre la marxa.
4- Desenvolupar mecanismes amb l'ajut de llistons i agulles : trobar les proporcions convenients en un mecanisme pla del tipus del linealitzador de Watt.
5- Fer models ràpids d'aproximació: Comprendre la solució a partir d'un cas de model històric i aprofitar-lo per inventar una nova aplicació (entrar en contacte amb la serendipitat).
6- Parlar de la utilització del Rapid Prototyping.
7- Presentar les possibilitats del modelatge d'aplicacions mecatròniques amb sistemes com l'Arduino.
8- Cercar solucions regirant l'entorn (Efecte McGiver).
9- Formalitzar amb escuma, clay, etc.

Conocimientos previos recomendados:
Els d'un estudiant de disseny o enginyeria.

HACIA UNA NUEVA IMAGEN DOCUMENTAL

por: CLEMENTE BERNAD
teórico-práctico / 30h / 20 alumnos
1 al 5 de julio / de 10 a 14 horas y de 17 a 20 horas

€ 125,00 / € 100,00

Descripción/Objetivos
El taller busca la reflexión crítica sobre la identidad y el uso de las imágenes fotográficas, sobre todo las de carácter documental, para profundizar tanto en nuestra capacidad como lectores de imágenes como en una práctica personal responsable y crítica como fotógrafos.

Contenidos:
_Reflexión acerca de las identidades actuales de los procesos fotográficos para tratar de ubicar las diferentes prácticas personales.
_Análisis de los usos de las fotografías y su rol en la cultura visual, para reflexionar acerca de su poder y de su importancia en la elaboración de discursos.
_Utilización en el taller de materiales aportados por los asistentes, tanto fotográficos como no-fotográficos, con el fin de confrontar los propios planteamientos, dudas, proyectos y trabajos con las cuestiones que se generen.

Destinatarios:
Este taller está dirigido a quienes tengan interés por reflexionar sobre el papel que pueda desempeñar la imagen en la sociedad en que vivimos; a quienes crean que mirar y documentar nuestras propias vidas puede servir para comprendernos mejor; a quienes quieran compartir sus dudas y las dudas de los demás.

Nota:
Cada participante deberá traer consigo una muestra de sus trabajos.

HACIENDO LIBROS CON ESTABLIMENT

por ESTABLIMENT.ORG
teórico-práctico / 20h / 15 alumnos
del 1 al 5 de julio / de 16h a 20h.

€ 111,00 / € 89,00

Descripción:
El taller propone la realización de un proyecto editorial. Para ello se analizarán publicaciones actuales y pasadas, se establecerá un proceso de trabajo para la gestión de contenidos, pasando posteriormente a la materialización de la publicación a través de plataformas on-line.

Idioma en el que se imparte:
castellano/valenciano

Objetivos:
Afrontar la creación de una publicación y gestión de contenidos para su conceptualización/ materialización

Contenidos:
Gestión del proceso de trabajo en proyectos editoriales. Gestión y diseño de contenidos. Formas de publicación.

Conocimientos previos recomendados:
Conocimientos básicos de programas de edición.

Dirigido a:
Estudiantes de Diseño, Bellas Artes, Periodismo.

El ARTE DE LO EFÍMERO

por FERNANDO ORTUÑO / la f@ctoria
teórico-práctico / 25h / 20 alumnos
del 1 al 5 de julio / de 9h a 14h

€ 104,00 / € 83,00

El diseño expositivo artístico y de producto como catalizador de la experiencia del espectador.

El acto de visitar una exposición como un proceso personal que el individuo vive e interpreta desde su perspectiva física y emocional pasando a formar parte del hecho expositivo. Horas antes de la inauguración de una exposición se produce un momento en el que el diseñador recorre, solo o en compañía, los espacios preparados para recibir al público. Es un momento de reflexión, un momento de análisis, en el que pasa por su mente todo el proceso que va desde los primeros bocetos sobre el papel hasta el último elemento del montaje. Hoy en día, las exposiciones son una herramienta fundamental en la comunicación y la dinamización y, por tanto, su evolución las está convirtiendo en un producto cada vez más complejo. Conocer el proceso creativo que está detrás del montaje de una exposición nos permitirá afrontar todos los retos que este fascinante mundo pone ante nosotros.

Objetivos:
El objetivo principal es ofrecer una visión general del método de trabajo que se sigue para una escenificación expositiva. Qué son las exposiciones, cuáles son sus tipologías, cómo se organiza un equipo de trabajo, cuáles son las fases del proceso creativo, cómo se elabora un proyecto de ejecución, quién y cómo organiza la producción y el montaje de dicho proyecto... En definitiva, una idea clara del proceso total de la creación y escenificación de un proyecto expositivo.

Dirigido a:
Estudiantes y profesionales interioristas, arquitectos, bellas artes y a cualquier persona que desee adentrarse en la materia.

Programa teórico:
• Historia del diseño expositivo
- El concepto de exposición y su evolución
- La exposición como método de conocimiento y comunicación
- Tipologías
• La exposición vista como obra
- La interpretación del espacio
- El lugar y el espacio como elementos condicionantes
- El espacio como definidor de la exposición y del visitante
• La implicación de la obra o producto
- El espacio interno
- El objeto como protagonista
• El discurso expositivo
- El argumento del diseño
- El proyecto y su desarrollo
• El espacio como lugar de experiencia, orden y desconcierto...
- El espacio y la circulación

- La dimensión humana, el diseño y la organización del espacio
- La comunicación, información y señalética.
- La exposición como sistema experiencial
• Los modos
- De lo permanente a lo efímero
- Del convencionalismo a la estética de lo performativo.
• Los materiales
- Materiales efímeros y permanentes
- Sistemas flexibles y modulares
- Sistemas de reproducción aplicados a la exposición y a la información
[charla a cargo de la empresa Seridom sobre materiales e imagen digital]
• Luces y sombras
- Luz natural, luz artificial
- Principios básicos de iluminación
[charla a cargo de Angel LLoret lighting planner ARTEMIDE]
• El color
- Color y emoción
- El color como elemento de comunicación
• La materialización del proyecto
- La realización
- La instalación y el montaje
[charla a cargo de la empresa Insca especialistas en instalaciones para el sector cerámico]
• Documentación y bibliografia

Programa práctico:
• Un objeto, un espacio...
- La practica se realizara en equipos de cuatro personas que trabajaran sobre un espacio común con el fin de plantear la exposición de un objeto.
- El desarrollo de la misma se plantea desde el inicio del curso, abordando y aplicando los conocimientos que se van describiendo en el programa variando el tiempo dedicado a teoría y practica a medida que evolucione el curso.

Nota:
El programa teórico_práctico puede sufrir modificaciones de orden y contenido en base a su desarrollo; las charlas tendrán una duración aproximada de entre 60 y 120 min, las indicadas en el programa ya han sido confirmadas a la espera de concretar agendas por lo que están sujetas a posibles modificaciones. En estos momentos nos encontramos en proceso de negociación con el fin de poder incorporar mas charlas al programa.

No se descarta la posibilidad de realizar alguna salida para visitar alguna exposición esto dependerá del interés de la oferta existente en esas fechas.

Enlaces:
• Exposición primeros premios CDICV

• diàlegs amb l'espai [la rambleta]
Cápsula Sonora
Vídeo promocional
Vídeo integro de la performance_exposición

• diàlegs amb l'espai [EASD]

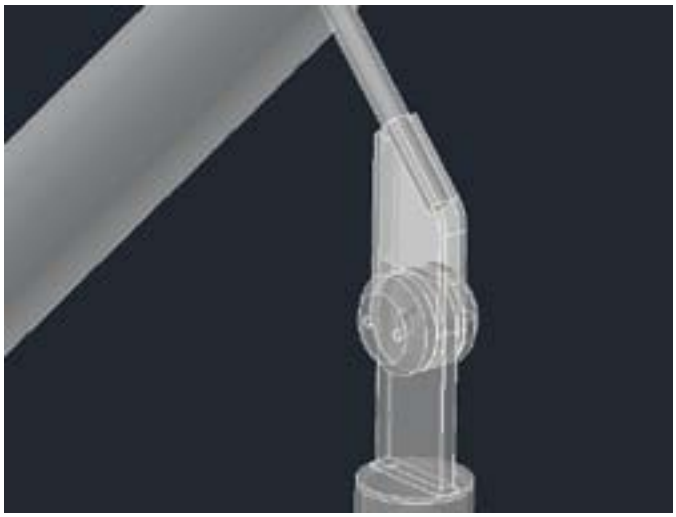
• la f@ctoria proyectos / Disseny cv

• Artículos relacionados

ESTRATEGIAS DE MODELADO CAD 3D PARA PROTOTIPADO Y FABRICACIÓN

por PABLO LILLO
teorico-práctico / 32h / 15 alumnos
del 01 al 10 de julio / de 17 a 21 horas

€ 133,00 / € 107,00



Descripción:
Obtención de las destrezas necesarias para el desarrollo técnico de un proyecto de producto íntegramente con tecnologías CAD. La posterior gestión de documentación para el presupuestado y la subcontratación de componentes a proveedores para el ensamblado del prototipo de fabricación.

Dirigido a:
Alumnos de ultimo curso, PFC, Máster o en practicas en empresas.

Objetivos:
Dotar al alumno de herramientas eficaces para abordar el prototipado del diseño de un producto y su posterior fabricación con las tecnologías CAD-CAM actuales.

Contenidos:
El entorno de trabajo para modelado 3D.
Interfaz de usuario.
Herramientas de modelado de solidos, superficies y mallas. Estrategias de uso.
Compatibilidad entre programas del mercado.
Estandares de ficheros 3D.
Sistemas de unidades. Ventajas e inconvenientes.
Tolerancias para fabricación.
Diferencias entre modelos Cad 3D para visualización (render) y para fabricación.
Criterios de optimización de memoria y tamaño de ficheros 3D.
Gestion de capas y anidado de bloques en 3D.
Objetos ensamblados y despieces.
Representación en espacio papel. Anotación parametrica. Criterios de planimetría.
Ficheros para mecanizados 2D (láser, waterjet, fresadora, cuchilla) y 3D (3 y 5 ejes).
Ficheros para estereolitografía e impresoras 3D. Particularidades.
Mediciones de pesos, superficies y consumos para presupuestación.
Extracción de listados de componentes para escandallos desde el fichero 3D .
Manejo de bases de datos de componentes 3D.
Descargas y modo de empleo.

Bibliografía recomendada:
Manuales y tutoriales de Autocad. Catálogos web de materias primas.

Conocimientos previos recomendados:
Geometria descriptiva.
Manejo de programas Cad 3D (Autocad, 3DS Max) v. 2011 o sup.
Manejo de Hojas de Calculo (Microsoft Excel)
Tecnologías de fabricación y transformación de materias primas y semielaborados.

CÓMO CONSEGUIR VIVIR EN PIJAMA EN TAN SOLO DOS CLASES

por PACO ROCA
teórico-práctico / 6h / 20 alumnos
del 4 al 5 de julio / de 17h a 20h

€ 50,00 / € 40,00

Descripción:
Se hablará tanto de la parte práctica de cómo hacer un cómic o una ilustración: la realización del guión, técnica... Hasta todo lo que rodea este mundillo y que es parte importante del sueldo del que se dedica a esto: charlas y conferencias, exposiciones...

Bibliografía recomendada:
Mis libros:) Los ensayos sobre cómic y narración visual, sobre cómo construir un guión.

Conocimientos previos recomendados:
Conocer el medio del cómic y la ilustración.
Tener ciertas actitudes para dibujar y narrar con imágenes.

ARQUITECTURA VIRTUAL

Por RICARDO PÉREZ BLASCO
Teorico-práctico / 40h / 15 alumnos
del 1 al 12 de julio / de 10 h a 14 h.

€ 190,00 / € 152,00

Descripción
El curso pretende formar en el manejo profesional del motor de render VRay dentro de 3D Max, tanto para presentaciones fotorrealistas como conceptuales (Concursos, Proyectos Finales de Carrera). Se enfoca con un sentido práctico y ameno. Se añade como novedad este año la importación /comunicación entre archivos de SKETCHUP y REVIT y 3D Max.

Dirigido a:
Estudiantes y profesionales de interiorismo, arquitectura y diseño de producto.
Idioma en el que se imparte
español (profesor bilingüe/inglés)

Objetivos:
Capacitar al alumno del curso para desenvolverse con soltura en la configuración del motor de render VRay, colocación de cámaras, la iluminación de la escena, creación y aplicación de materiales, y el retoque o edición en postproducción para el aumento de la productividad de estas imágenes cada vez más demandadas en el sector de la arquitectura, interiorismo y producto.
"MODULO I
1. Software & Hardware
2. Esquema de trabajo, importación de Acad, Revit y Scketch Up
3. Análisis de los rebotes de la luz ¿Qué es y como funciona VRay?
4. Tipos de emisores de luz, VRay Light, VRay IES, VRay Sun
5. Fotografía y composición, VRay Physical Cam
6. Iluminación (Método de trabajo profesional, LWF)
7. Motor de render avanzado
8. Materiales y mapeado (VRay Mtl, VRay Light Mtl...)
9. Fondos y escenarios
10. Modificadores, efectos y ayudantes avanzados (VRay Fur, VRay Displacement Mod)
MODULO II
Postproducción (Resolución, formatos de imágen, render por capas, Filtros, Efectos)"

Bibliografía recomendada
Se entregará a los alumnos una invitación a Dropbox con tutoriales y amplia documentación complementaria. Además se les entregará un Dossier impreso con esquemas que complementan y agilizan la toma de apuntes y maximizan las horas lectivas.

Conocimientos previos recomendados
Concimientos básicos de modelado 3D (Autocad o 3D Max) y de la interfaz de 3D Max.

CASAS Y CASOS:
Viviendas con posibilidades

por TANIA MAGRO HUERTAS Y AMAYA MARTÍNEZ MARCOS
teórico-práctico / 35h / 20 alumnos
del 1 al 5 de julio / de 10h a 14h y de 16h a 19h
€ 146,00 / € 117,00

Descripción:
El taller, de carácter teórico-práctico, ofrece herramientas proyectuales que permiten diseñar los espacios interiores entendiendo estos no como objetos acabados sino como procesos adaptables a los cambios y necesidades en el tiempo. Casas y casos, Viviendas con posibilidades, en las que el usuario además pueda participar en su transformación.

Dirigido a:
Estudiantes o profesionales de Arquitectura, Diseño de Interiores y Bellas Artes, que quieran introducirse en el ámbito del Diseño de espacios interiores desde una perspectiva emergente.

El curso se propone en un contexto de diseño emergente que incorpora el tiempo, el usuario y el reciclaje como nuevos parámetros de calidad hacia un diseño más inclusivo, y por lo tanto más sostenible.

En nuestras ciudades existen un gran número de locales, viviendas y edificios obsoletos o en desuso que necesitan una intervención para adaptarse tanto a los nuevos requerimientos de accesibilidad, sostenibilidad y medioambiente, como a las necesidades cambiantes de los usuarios.

Entendemos que no es necesario construir nada nuevo sino trabajar con lo ya construido para que funcione mejor y a lo largo de su vida útil. En este sentido el alumnado aprenderá las herramientas proyectuales que permiten reactivar estos espacios y rediseñarlos, esta vez, con la posibilidad de adaptarse a los cambios y necesidades.

Objetivos:
_Obtener la capacidad para gestionar y adecuar los espacios a las nuevas tecnologías, a diferentes modos de vida y a las diversas funciones y necesidades.
_Incorporar la variable 'tiempo' en el proceso de diseño permitiendo que los espacios puedan evolucionar y transformarse.
_Promover la interacción del usuario tanto en las diversas fases del diseño como en el uso de espacio.

_Fomentar la sostenibilidad en el diseño de interiores, entendiendo que lo más sostenible es diseñar estrictamente lo que se va a utilizar permitiendo posibilidades futuras.
_Entender que el diseño puede ser un proceso con múltiples participantes y diferentes tipos de profesionales.
_Introducir herramientas de Diseño Participativo que permitan complementar los estudios existentes en el diseño de espacios interiores.

Contenidos teóricos:
Teoría I: Nuevos parámetros de calidad en el espacio doméstico
Teoría II: 20 Herramientas proyectuales para el diseño de viviendas
Teoría III: La vivienda como proceso: flexible, adaptable y perfectible

Contenidos prácticos:
Taller I: Reconocer los cambios y transformaciones que experimentan nuestras viviendas a lo largo del tiempo.
Taller II: Evaluación y transformación de una vivienda tipo
Taller III: La vivienda perfectible

Bibliografía recomendada:
/"Alexander, Christopher. (1979) El modo intemporal de construir. Gustavo Gili. Barcelona, 1981
/Druot, F; Lacaton, A; Vassal, J.P. (2007) Plus. La vivienda colectiva, territorio de excepción. Ed. Gustavo Gili, SL. Barcelona.
/García-Huidobro, Fernando; Torres Torriti, Diego; Tugás, Nicolás. (2008) ¡El tiempo construye! El proyecto experimental de Vivienda (PREVI) de Lima: génesis y desenlace. Gustavo Gili Editorial S.A.
/Habraken N.J. (1974) El diseño de soportes. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona 1979, 2000. (1a Edición: Samson Uitgeverij, Holanda, 1974)
/Monteys, X; Fuertes, P. (1987) Casa Collage. Un ensayo sobre la arquitectura de la casa. Eds Gustavo Gili, S.A. Barcelona.
/Monteys, X; Mària, M; Fuertes, P; Puigjaner, A; Sauquet, R; Marcos, C; Callís, E; Fdez. Rovira, C; Linares, O (2010) reHabitar [2] Habitaciones satélite, Ministerio de Vivienda.
/Rob Geraedts (2010) Sucess and Failure in Flexible Buildings Proceedings of the 16th International Conference about Building Implementation on "Open and Sustainable Building"
/Sigrid Loch (2006) Life transforms living transforms life Nordic Journal of Architectur Research.

Conocimientos básicos recomendados:
Se recomiendan, aunque no son imprescindibles, conocimientos básicos en alguna disciplina plástica-artística, así como un interés y sensibilidad en el saber mirar, capacidad de generar ideas y una actitud resolutiva.

Se realizará una exposición de los trabajos desarrollados y se debatirán los resultados con un grupo de expertos en la materia.

HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DISEÑO Y LA COMUNICACIÓN

por TOMÁS GORRIA, PACO BALLESTER
Y EDUARD TORRES
(dissenycv.es)
Eminentemente práctico / 20h / 20 alumnos
del 1 al 5 de julio / de 9h a 14h y de 16h a 20h

€ 83,00 / € 67,00

Descripción:
Descripción de las herramientas que nos ofrece internet para comunicar el trabajo de un diseñador y facilitar el proceso de trabajo

01 Herramientas y recursos
digitales de comunicación.
- Uso del correo electrónico
- Compartir documentos. Drop Box. Google docs.
- Fotografías. Pequeñas nociones de edición de fotografías
. Cómo enviar fotos. Donde colgar fotos. Flickr. Formatos y Jpg, gif, png.
- Crear una cuenta en Flickr, youtube, vimeo, o issuu.
- Videos. Pequeñas nociones de edición de vídeos.
- Donde colgar vídeos. Youtube. Vimeo
- Documentos. Pdfs. Como hacer un pdf. Donde colgar pdf. Issuu.
- Herramientas de búsqueda y documentación. Nociones para optimizar la
busqueda.

02 Organizar los contenidos web.
- Instalación y primeros pasos con WordPress
- El panel de administración
- Creación y edición: entradas/páginas
- Gestión Multimedia
- Apariencia: temas y gestión de Menús
- Plugins vs. widgets
- Gestión de Usuarios
- Anexo: plugins básicos, nociones SEO, consejos de mantenimiento.

03 Comunicación en el ámbito digital.
- Claves para poseer un adecuado enfoque en la comunicación.
- ¿Interesa lo que quiero comunicar? ¿Cuál es mi público objetivo? El blog
personal vs. El blog profesional. Estimación de tiempos y esfuerzos.
- Creación de contenidos de calidad: las fuentes y manera de tratarlas.
- Reputación corporativa y construcción de la imagen de marca.
- La gestión de un blog profesional.
- Construir un entorno digital. La relación del blog con herramientas en las
redes sociales.

BRANDING & POSTERS

por FERRAN MITJANS Y ORIOL ARMENGOU (TOORMIX)
Práctico pero con coherencia, sentido común y realismo.
duración 20h / 20 alumnos
del 1 al 5 de julio / de 16h a 20h

€ 100,00 / € 80,00

Descripción:
Taller práctico que mezcla los conceptos de la creación de identidad corporativa con la aplicación posterior a una gráfica en forma de cartel. Ejercicio experimental en el que a través de un branding imaginario se creará un concepto gráfico para ser explicado a través de un poster.

Objetivos/destinatarios:
Este taller está pensado para ayudar a la conceptualización de ideas expresadas a través de las marcas y también la ejecución de un cartel como práctica de síntesis y coherencia. Dirigido a estudiantes de diseño de cualquier curso, está pensado para profundizar en los temas clave de la creación de marcas así como de la conceptualización de significados expresados en forma de cartel.

Contenidos:
Los conceptos que se van a debatir durante el taller se dividen en 2 bloques: branding + cartelismo.
En el primero se tratarán temas como el concepto, el naming, el baseline, la arquitectura de marcas y su expresión gráfica pero también el trabajo de análisis, posicionamiento, síntesis y composición. La segunda parte está más centrada en la expresión gráfica pero también en el discurso del mensaje, los acabados y materiales así como las distintas técnicas para el desarrollo visual de un cartel. Finalmente, se hará émfasis también en la presentación del proyecto, donde se trabajará el argumentario y el guión perfecto para su exposición.

Idiomas:
català o castellano o inglés

NUEVOS ÁMBITOS DEL DISEÑO:
Design Thinking y Diseño de Servicios

por CRISTINA SERRANO Y RAQUEL GÁLVEZ
(YADEMÁS)
Teórico/práctico / 7h / 25 alumnos
el 1 y 2 de julio / de 9'30h a 13'30h
(30 min descanso)

€ 50,00 / € 40,00

Descripción:
el curso consta de dos jornadas, cada una de ellas de carácter teórico-práctico, en las que se hablará y practicará nuevos campos del diseño profesional. Entendiendo el diseño como innovación abordaremos técnicas de Design Thinking, Diseño Estratégico, y diseño de servicios. Campos del diseño que están irrumpiendo con fuerza en las empresas más innovadoras. Durante el curso veremos ejemplos y aplicaremos metodologías de estos nuevos campos, basadas en la creatividad, con aplicación estratégica en el mundo empresarial.

Contenido:
_Primera sesión:
En esta sesión se trabajará sobre la innovación, las nuevas metodologías de Design thinking y Diseño estratégico, para generar, comprender y trabajar con ideas de negocio y aprender a aplicar la innovación desde la creatividad.
_Segunda sesión:
en esta sesión hablaremos y trabajaremos sobre la ideación de nuevos servicios para un negocio a partir del diseño y la creatividad, trabajando a partir de las tendencias sociales y de mercado y aplicando técnicas de creatividad para obtener ideas diferentes a lo existente.

Objetivo:
conocer nuevos campos del diseño profesional, nuevas metodologías de innovación en negocios, diseño estratégico, design thinking, diseño de servicios y cómo aplicarlo.
Investigar tendencias. Aprender metodologías para generar ideas de negocio con creatividad.