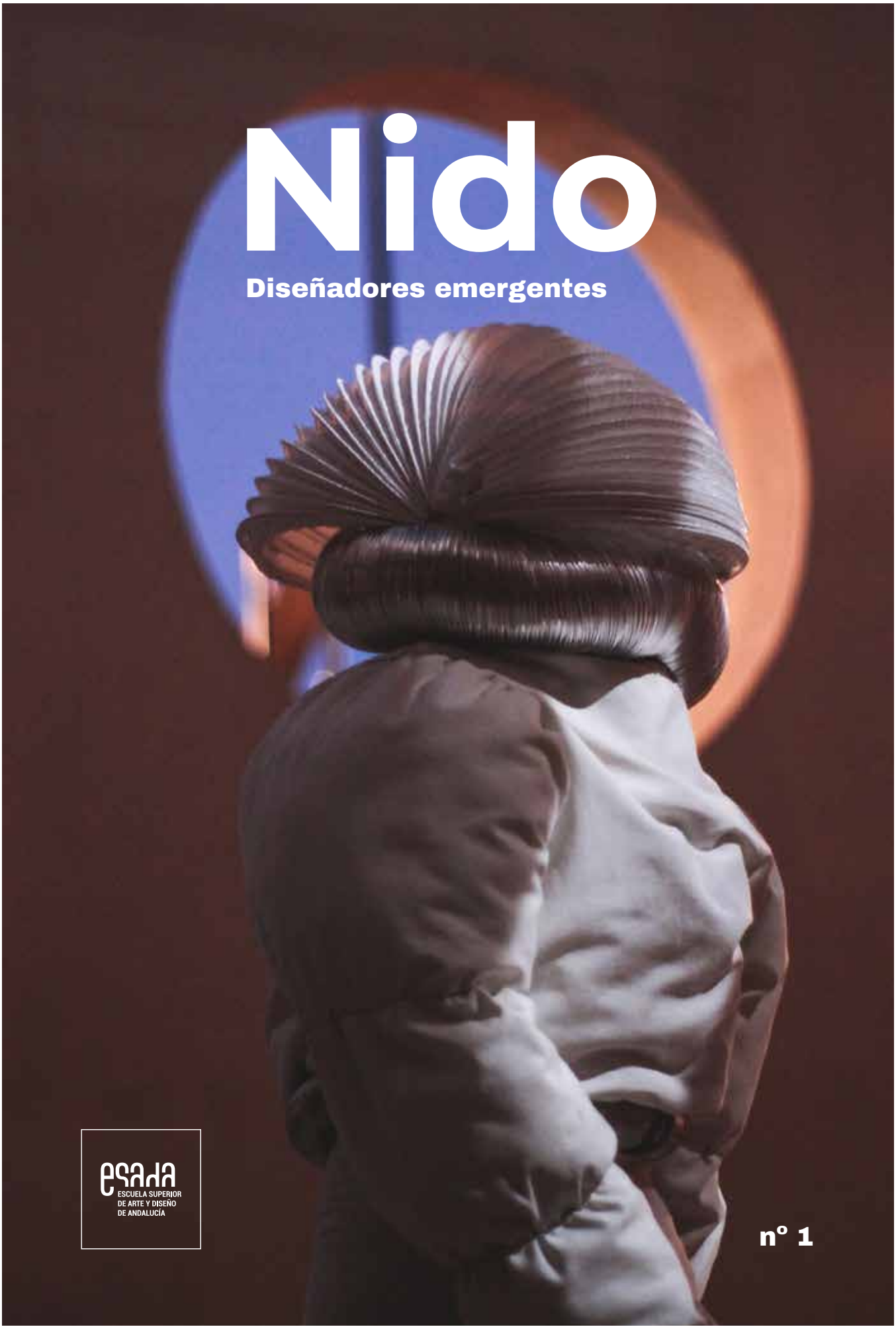
Nido

Diseñadores emergentes



esada
ESCUELA SUPERIOR
DE ARTE Y DISEÑO
DE ANDALUCÍA

nº 1

anuario

Curso 17/18

01 HAZ TU SUEÑO REALIDAD

José Antonio González nos cuenta cómo surgió este proyecto.

04 DISEÑO DE INTERIORES

Interiorismo, organización del espacio, empleo de la luz como elemento interactivo. Estas son algunas de las características utilizadas por los estudiantes de diseño de interiores.

05 DISEÑO GRÁFICO

Comunicación, branding o marca personal, así son los proyectos de los estudiantes en Diseño Gráfico. Entrevistamos a María José Ruiz, coordinadora de gráfico.

08 PREMIOS

Nuestros estudiantes han sido galardonados con distintos reconocimientos, desde la plataforma de Jóvenes Diseñadores de Granada Alta Cultura hasta Verallia, pasando por Cosentino.

09 START FESTIVAL

2018 ha sido el año del comienzo de un festival que muestra los trabajos de los alumnos de una forma divertida y creativa.

Depósito legal: GR 889-2019
ISBN: 978-84-120628-0-9
© ESADA Design Press
Precio: 5,20 €

02 DISEÑO DE PRODUCTOS

En esta sección veremos los proyectos más interesantes hasta ahora. Entrevistamos a Tomás Silva, coordinador de producto.

03 DISEÑO DE MODA

Nuestros estudiantes en Diseño de Moda nos enseñan sus trabajos más relevantes hasta la fecha. Entrevistamos a Evelin Martínez, coordinadora de moda.

06 HATHOR DESIGN SHOW

Un desfile de moda único, donde los estudiantes y profesorado de ESADA se unen mano a mano para organizar algo espectacular.

07 SEMANA CREARTIVA

Durante cinco días, la escuela organiza workshops y conferencias para que el alumnado saque el máximo partido de ellas.

staff

Editores:
José A. González y Carmen Gómez.

Dirección y coordinación:
Pepe Bautista

Redacción y maquetación:
Laura Soler, Sara Marí, Sivia Giraldo, Maria Elena Lozano, Celia Zambrano, Juan Carlos García, Gonzalo Herrero, Paula Sánchez, Luis Lara y Uriel Sánchez.

Entrevista

La escuela abrió sus puertas en **abril de 2013**, aunque no fue hasta el curso 2014 – 2015 cuando comenzó a impartir las carreras oficiales. **Hablamos con José Antonio González, co-fundador de ESADA.**

¿Qué es para ti ESADA?

Pues para mi es un sueño que como docente tenía hace varios años y gracias a mi socia Carmen y mi exsocio Antonio, lo hemos podido llevar a cabo.

¿Por qué decidiste utilizar el método Project Based Learning (PBL) para enseñar a tus alumnos?

Después de muchos años dando clase, tanto en centros públicos como privados, habíamos detectado que faltaba mucha experiencia en las aulas. Había mucho conocimiento teórico, pero muy poca aplicación y mucha desvinculación en ciertas áreas de conocimiento y vimos que trabajar con PBL en un proyecto integrado podría dar un sentido práctico a los estudios, además de aunar las distintas áreas de conocimiento y aportar un conocimiento significativo a nuestros alumnos.

¿Qué piensas de la trayectoria de los alumnos desde que empiezan hasta que se gradúan?

Jamás llegamos a pensar que la trayectoria iba a ser tan buena, ni que la gente iba a aprender tanto. La calidad de los proyectos es excelente en comparación con mayoría de escuelas para cursos similares.

¿Qué opinas del profesorado?

Cada vez trabajamos mejor juntos y con los años estamos más contentos con ellos, la calidad de la docencia sin duda se refleja en el aprendizaje de los alumnos.

¿Qué valores quieres que transmita la escuela al público exterior?

Cercanía, profesionalidad y calidad.

¿Cómo ves a ESADA dentro de unos años?

La veo que va a seguir creciendo, pero no la veo convirtiéndose en un gran centro con miles y miles de alumnos, no queremos que se pierda el trato cercano que tenemos con ellos, ya que es algo que nos caracteriza y nos diferencia del resto.

“Después de muchos años dando clase, descubrimos que el método PBL aportaba un aprendizaje significativo a nuestros alumnos.

Diseño de Producto

Hablamos con el coordinador del grado de Diseño de Producto Tomás Silva. Él es diseñador de producto, estudió en Elisava (Barcelona), tiene un master realizado en el Royal College of Art (Londres) y por supuesto un estudio en Cadiz (www.tomassilva.com).

¿Qué es el diseño de producto? ¿Cómo lo definirías?
El diseño de producto es aquella profesión por la cual hacemos que un producto sea más agradable y más comercial para la sociedad y ayuda precisamente a desarrollar, a crear productos enfocados a un usuario.

¿Qué parámetros ha de tener en cuenta el diseñador para establecer prioridad en el desarrollo de un producto?
Siempre depende mucho del proyecto, te encontrarás trabajos donde igual directamente el concepto o el briefing está totalmente definido, entonces se trata de un proceso muy artístico o algo que sea totalmente funcional, dependo muchísimo del proyecto, que también va a definir los materiales con los que se va a trabajar y estos van a definir el proceso con el que se va a trabajar por lo tanto no hay una metodología que sirva siempre para el diseño de producto.

¿Hasta donde crees que puede llegar el diseño de producto en función del reclamo del consumidor?
A conseguir que el consumidor sea feliz, es decir, aportar felicidad al usuario. Si un producto satisface las necesidades de un cliente es un buen producto pero si además de eso le aporta un valor añadido y le aporta nuevas cosas que ni tan solo el consumidor esperaba, ahí es cuando se vuelve excelente el proyecto.

¿Porqué decidiste ser profesor?
(Entre risas) Pues fue casualidad pero es una cosa que en diseño de producto tengo muchos referentes, evidentemente profesores míos de otras escuelas y demás y es una buena manera para compaginar. Pero bueno, no lo sé, siempre me ha gustado, es una cosa que me gusta.

Sabemos que ESADA trabaja con metodología PBL, aún así, que filosofía intentas enseñarle a tus alumnos a la hora de trabajar en los proyectos?
Unos de los principales motivos por los que yo estoy aquí y no en ningún otro lado es por el PBL, creo que es la mejor manera de enseñar, por que la teoría al fin y al cabo se acaba olvidando entonces, cuando realmente experimentas algo es cuando tu te encuentras en un problema real y tienes que afrontarte a él, y es cuando más aprendes. De hecho mucha gente, o casi todo el mundo, dice que en la escuela no aprende nada y que cuando empieza a aprender es cuando empieza a trabajar y eso pasa precisamente porque no se trabaja por proyectos.

Eres profesor en varias especialidades en ESADA como diseño de moda, entre otras. ¿Qué similitudes encuentras en estos cuatro grados?
La creatividad, principalmente, y después las herramientas, compartimos herramientas casi en todo. Es cierto que en moda materiales no, pero en producto podemos llegar a tocar un poco todo.

¿Has lanzado algún producto de manera profesional? ¿Cual?
(Nos invita a ver su página web) Uno de ellos fue muy divertido, porque precisamente cuando llegué a Cádiz después de Londres, pensé, Dios mío ya se me ha acabado mi carrera profesional, venía de Londres y al llegar a Cadiz me obsesioné por hacer algo creativo, diferente y divertido. Hice una rueda para niños pequeños, como una rueda hámster para andar por la playa y que iban grabando un eslogan en la arena.

¿Qué innovaciones propone el Diseño de Producto respecto a la mejora con el medio-ambiente?
Sinceramente yo creo que deberíamos enfocarnos casi única y exclusivamente en eso porque es muy importante. Nos estamos cargando el planeta y los diseñadores de producto tenemos una gran culpa de eso, porque estamos convirtiendo a una sociedad cada vez en más consumista, entonces si no empezamos por ser nosotros mismos los que nos concienciamos, vamos mal.

¿En qué te basas para organizar los contenidos de una clase?
Primero me estructuro según la guía que nos ha dado la Junta de Andalucía y a partir de ahí analizo el proyecto; veo que partes son más idóneas dentro de eso para enseñar dentro del proyecto y me enfoco en ese proyecto, los divido en los proyectos que hay e intento dar todo el temario con respecto a los proyectos pero intentando utilizar el proyecto como base para explicar esa teoría.

¿Qué es lo que más te atrae de esta especialidad? ¿Porqué la recomiendas?
Desde que tengo uso de razón me encantaba dibujar, inventar cosas y yo creo que es eso, ósea, la creatividad, el crear algo con tus propias manos, el hacer un objeto o ver cosas que se necesitan que no existen, ese tipo de cosas siempre me ha atraído. Inventar. Inventar aunque siempre he dicho que los diseñadores no somos inventores, venimos de una especialidad de arte y parece que en diseño de producto estemos obsesionados con que lo único que vale es sacar algo absolutamente nuevo.

Mochila FAE (For Alice Everywhere)

Ulises Moya - 2017

'El proyecto debía estar basado en una colección de los compañeros de Diseño de Moda'

La colección escogida, Alice in Nowhere de Sethir Galván, está inspirada en la película Alicia en el País de las Maravillas (2010), busca representar la evolución de la personalidad de la protagonista, Alicia, a lo largo de la historia.

Este complemento transformable en mochila, bolso o riñonera capta el concepto esencial de la colección en la que se basa, consiguiendo imprimir un carácter o 'personalidad' diferente mediante la forma, el material, texturas y el color.

Destroy, Create, Enjoy

Gecko

Antoni Aparicio- 2017

Gecko es una estanteria plegable con la cual se puede cubrir porciones de pared y usar solo las estanterias que se necesiten. Lo más original de este proyecto es el sistema que usa correas elásticas para cambiar las posiciones de las piezas.

"El diseño no es necesario, es inevitable".
Ronald Shakespear

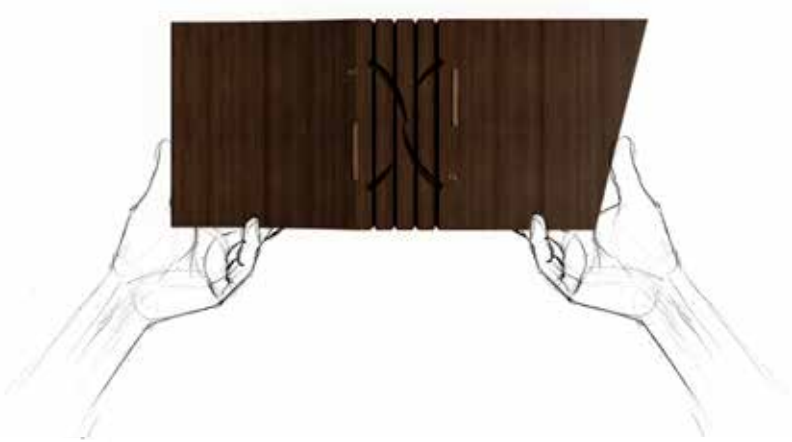
Muqarnas
Ismael Pérez - 2017

Primer proyecto del cuarto curso de diseño de producto en el que se pedía hacer un juego para el turismo.
El primer enfoque está puesto en la ciudad Granada y, como no, en la Alhambra.

El juego consta de dos versiones, una de papel y otra de plástico. En la versión de plástico el jugador tendrá todas las piezas que conforman el mocárabe para que el mismo se lo construya a su gusto uniendo cada pieza con pequeñas estrellas de ocho puntas.
En la versión de papel se entregan los desarrollos de todas estas piezas para formar pequeñas cajas y, al igual que en la versión de plástico, crearte tu propio mocárabe.

"Todo lo que puedes imaginar es real".
Pablo Picasso

"Talent is good, practice is better, passion is best."
Frank Llyod Wright.



¡YA!

Francisco Molina - 2017

"Fue el primer proyecto del año 2016-17, del segundo curso de Diseño de Producto, teniendo como tema: Diseño de un Mueble del Hábitat. Con este asunto quise diferenciarme haciendo un banco de meditación, teniendo como objetivo la unión entre oriente y occidente. Mediante su forma y diseño establece una conexión directa entre el hombre y el entorno, haciendo de este banco una extensión de nuestro ser. Se puede plegar, ocupando el menor espacio posible, pudiendo ser transportado a cualquier lugar de forma cómoda. Su forma está inspirada en el número ocho oriental, radiando un perfecto equilibrio por su simetría y estructura."

Aceitera AOVE

Víctor Vilar - 2018

El rediseño de la icónica aceitera de Rafael Marquina es la base principal de éste proyecto. Se trabaja sobre ella y se buscan sus posibles defectos; se investiga y se desarrolla en busca de las soluciones más óptimas, sin perder nunca la esencia del diseño original.

El material del producto es la porcelana, lo que aporta una buena conservación del AOVE ya que la luz es un agente que afecta negativamente al aceite.

"Rediseño, artesanía y AOVE unidos en un mismo producto con esencia de cultura mediterránea."

Diseño de Moda

La carrera oficial en Diseño de Moda te abre las puertas de un sector creativo en continua evolución y con amplias posibilidades laborales a nivel nacional e internacional. Al acceder a el, conocerás la historia del arte, las tendencias en la calle y en las pasarelas y las analizaras para llevarlas a tu terreno. Crearás ilustraciones, realizarás fotografía, patronaje y muchas cosas más ¿A qué esperas?

Coordinadora: Evelin Martínez

Evelin se crió entre prendas y máquinas de coser. Aunque siempre quiso ser diseñadora de moda, su formación comenzó estudiando Bellas Artes, y posteriormente se marchó a Madrid, donde estudió el Grado en Diseño de Moda. Llegó a trabajar en Londres para marcas como Alexander McQueen y regresó a Madrid, hasta que tomó la decisión de lanzar su propia marca en Granada. A día de hoy, es coordinadora e imparte clases en nuestra escuela. Para ella fue todo un reto pero se ha convertido en una experiencia que la enriquece y le trae recuerdos de su época de estudiante.

Shunga: Marta Ybaz

Shunga/ Marta Yañez

"Shunga es una colección inspirada en la estampación y xilografía japonesa del siglo XIX. Representa el estilo japonés más innovador, llevado a los fluidos y a los bordados, pintado a mano con colores y pinturas planas."

Caprich/ Lucía Rodríguez

"Mi colección está inspirada en Gaudí y en su obra arquitectónica. Fusiona la arquitectura con la naturaleza. Las prendas toman formas orgánicas para crear volúmenes de rigidez que transmiten el movimiento, con colores llamativos, decoración recargada y motivos florales y vegetales."

Caprich: Lucía Rodríguez

Biomechanic/ Elena Funes

"Mi colección está inspirada en lo infernal, las pesadillas y lo biomecánico. Mezcla la máquina con lo orgánico explorando un universo demoníaco, de aire extraño. Está cargada de tentáculos, de estructuras que entran y salen del cuerpo humano."

Biomechanic: Elena Funes

Hidden Beauty/ Araceli Andújar

"Hidden Beauty es una colección inspirada en la proporción aurea. Representa conceptos como la igualdad y la belleza."

Hidden Beauty: Araceli Andújar

Muharib/ María Morales

"Muharib es una colección inspirada en los bereberes, un pueblo nómada de orígenes desconocidos. Muharib (del árabe 'guerrero') evoca el dolor rifeño de la época, la desgracia de la contienda, combinándolo con las características y elementos principales de la mujer bereber del momento. Los simbólicos tatuajes faciales, la henna, los bordados étnicos y sus ostentosos y coloridos complementos. Con el desierto, como punto de conexión, que ayuda a crear siluetas, movimientos y texturas."

Muharib: María Morales

Legeremens/ Marina Sánchez

"Se trata de un colección inspirada en el mundo mágico de la saga de libros de Harry Potter, especialmente en una de las tramas más importantes, los Horrocruxes."

Legeremens: Marina Sánchez

Diseño de interiores

Foto: Maqueta de Antonio Rueda

LIGHT/ Antonio Rueda

Este proyecto que se encomendó a los alumnos de segundo de Diseño de Interiores consiste en el rediseño de una casa del antiguo barrio del Albaicín.
La vivienda cuenta con tres plantas y tres entradas a la misma, debido a que se encuentra situada en una esquina con dos cuestas que hacen posibles estas entradas.
Antonio afirma que '*tenía muy claro la importancia de unificar las tres plantas (desde el principio) para crear una imagen común en toda la casa*'.
Ya que, según nos cuenta el alumno, '*actualmente parece que nos encontramos en casas totalmente diferentes, aunque estemos en la misma*'. Esto es un concepto muy interesante que podemos apreciar cómo se desarrolla en el proyecto .
Uno de los alicientes para la unificación del espacio es la luz. Ésta proviene en gran cantidad del sol, por lo que los espacios se enfocan para aprovechar esta ventaja.

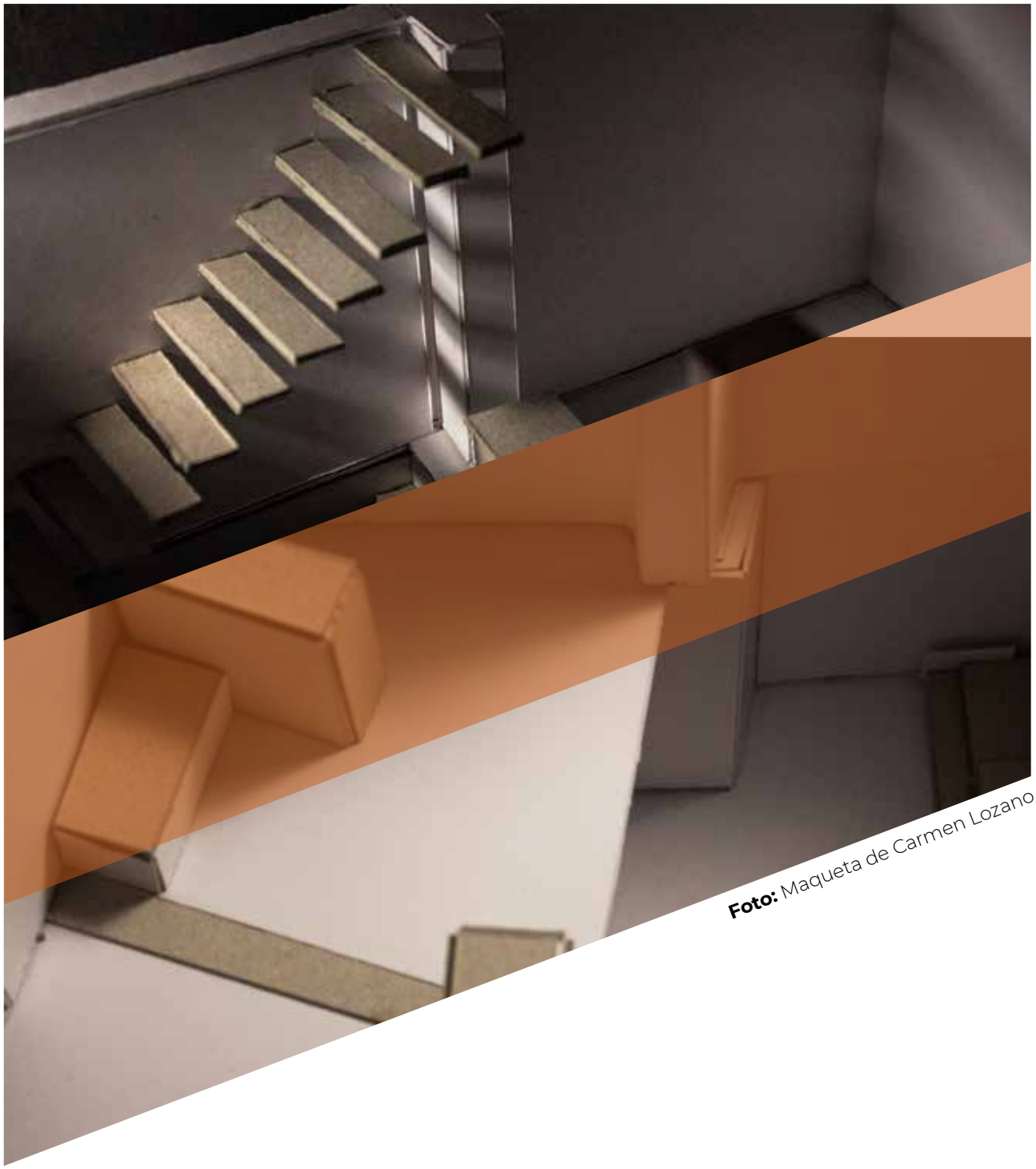


Foto: Maqueta de Carmen Lozano

RECORDIUM / Carmen Lozano

"En el briefing las clientas exigían un diseño moderno pero, debido al peso histórico del barrio en el que se encuentra la vivienda, Carmen decidió conservar la tradición a la vez que renovar la estética.

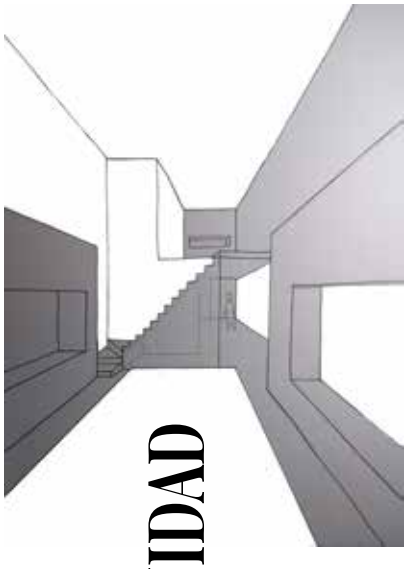
Esta alumna plantea la creación de mobiliario a partir de los restos arquitectónicos. De esta manera optimiza el espacio y le aporta un toque innovador a la casa resaltando la historia de la misma"

CONSERVATIO

María Rosario Muñoz

"Este proyecto consistía en hacer un taller de Conservación y Restauración de Bienes Culturales para nuestros compañeros de ESADA.
El lugar comienza siendo un espacio vacío, un lienzo, y sobre ello levanto una piel que se crea acorde con el espacio y las necesidades que se poseen.

Revestimiento de acero que de manera continua protege el espacio como si de un quirófano se tratase, un espacio tranquilo que evoca al trabajo, una superficie donde el espacio, las personas y las esculturas se unan"



CONTINUIDAD

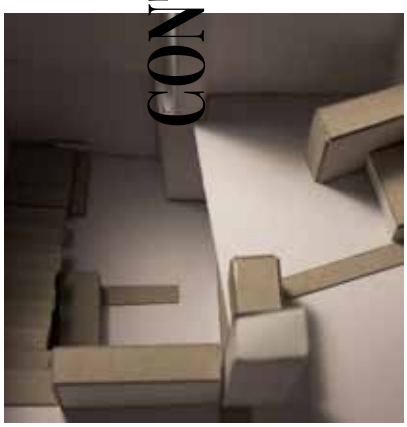


Foto: *Maria Rosario Muñoz*

Diseño gráfico

El diseño gráfico está presente en casi todo lo que nos rodea. Ser conscientes de que alguien da forma a todos esos mensajes para comunicarse con nosotros es el primer paso para querer convertirnos en "creadores de historias" que lleguen a todo el mundo. Cada proyecto es un reto que nos permite desarrollar nuestra capacidad de comunicación a partir de imágenes, tipografías, ilustraciones, videos...
Aquí en ESADA recibirás un aprendizaje a través de una métodología basada en proyectos (PBL) que permite desarrollar tus ideas, ¡el único límite es tu creatividad!

INKA/ Irene Corbacho

"INKA nace del concepto de aprovechar los residuos que se originan en el sector agrícola. En concreto nos ubicamos en la Costa Tropical de Andalucía, donde cada año se desecha un producto tan preciado como es el aguacate. Este proyecto consiste en aprovechar cada parte de esta fruta para introducirnos en el sector de las bellas artes"

INKA: *Irene Corbacho*

Coordinadora: María José Ruiz

María José realizó estudios de Bellas Artes y especialidad en Diseño Gráfico. Su pasión por el diseño le condujo a dar clase e impartir sus conocimientos sobre su vocación.
Las experiencias que se lleva desde la carrera hasta su trabajo hoy en día son la tolerancia y la multitud de visiones y opiniones que tiene la gente y la capacidad para transmitirlas. Para María José, la escuela es un espacio de crecimiento y gracias a ella podrás conocer la esencia de esta titulación.

Sauro: *Laura Soler Lopez*

SAURO/ Laura Soler

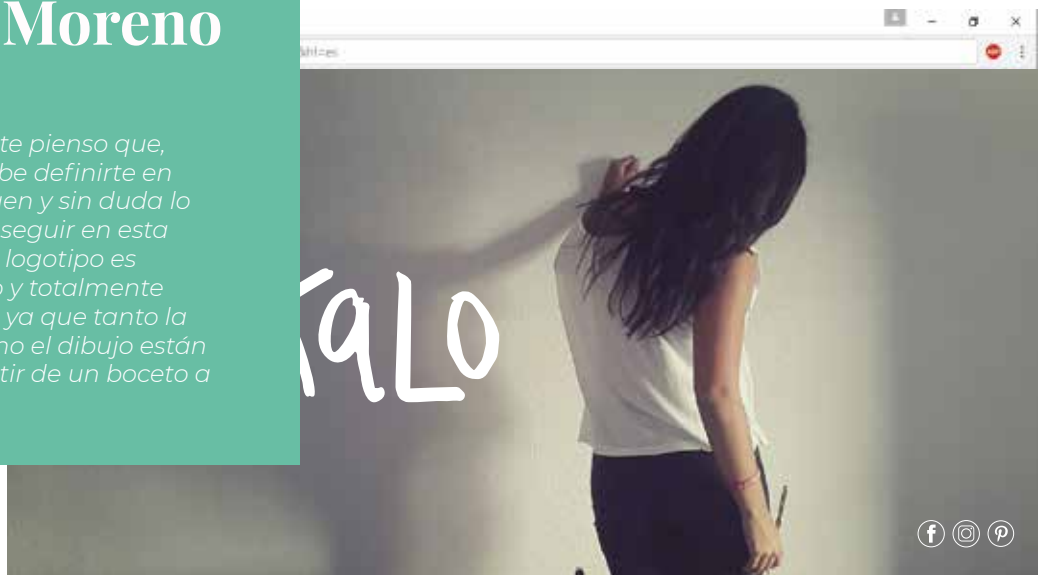
"Sauro, una simpática iguana, es el personaje principal de esta historia. Nuestro personaje se encuentra atrapado en un terrario, del cual consigue escapar y en su huída se topa con una competición de globos aerostáticos. Sauro consigue subirse en uno de ellos y aquí comienza su aventura de California a Cancún."

EA/ Juan Carlos Garcia

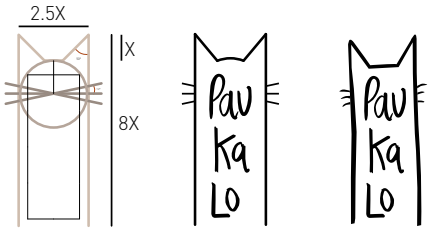
"Este diseño representa lo diferentes que son los diseñadores en su forma de trabajar y pensar comparados con la gente de otros ámbitos laborales. Los cinco personajes representan los grados que se imparten en ESADA. "

PAUKALO / Paula Moreno

"Personalmente pienso que, tu logotipo debe definirte en una sola imagen y sin duda lo he podido conseguir en esta creatividad. El logotipo es simple, directo y totalmente personalizado ya que tanto la tipografía como el dibujo están sacados a partir de un boceto a papel y lápiz."



Construcción geométrica



Proceso geométrico

Resultado

Resultado humanizado

Versiones una tinta

Pantone Process Black CP
C: 0% M: 0% Y: 0% K: 100%
R:29 G:29 B:27
#1D1D1B

Pantone P 169 - 11U
C: 43% M: 36% Y: 41% K: 24%
R:135 G:135 B:52
#87837B

Pantone P 129 - 5U
C: 63% M: 0% Y: 33% K: 29%
R:72 G:150 B:146
#489692

Aplicaciones

María Paula Moreno Calozurna
2º Diseño gráfico

FORTVNY/ Alba Guerrero

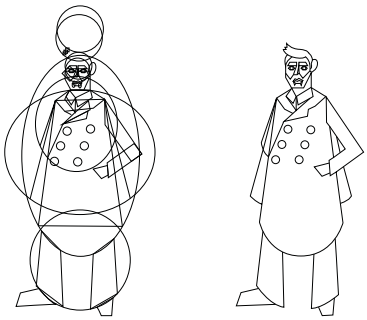
"Esta propuesta se basa en la geometría de curvas cónicas y figuras poligonales. Es una composición piramidal con el propósito de destacar la posición corporal y la vestimenta porque Mariano Fortuny fue uno de los diseñadores de moda más importantes"

Alba Guerrero Casado, 1º Diseño Gráfico

MARIANO FORTVNY MADRAZO

Proyecto de ilustración de personaje histórico granadino

La propuesta se basa en la geometría de curvas cónicas y figuras poligonales. Es una composición piramidal con el propósito de destacar la posición corporal y la vestimenta porque Mariano Fortuny fue uno de los diseñadores de moda más importantes. Además, este diseño incluye el estampado de la lámpara de Fortuny, el cual está inspirada en la Alhambra.



Sello de Mariano Fortuny

Estampados de Fortuny como fuente de inspiración

Mariano Fortuny y Madrazo nació en la Alhambra (Granada), aunque pasó la mayor parte de su vida en Venecia, dónde falleció. Proviene de una familia de artistas. Fue pintor, grabador, escenógrafo y diseñador de moda. Una de sus principales fuentes de inspiración fue Granada.

Aplicación a diferentes soportes

esada ESCUELA SUPERIOR DE ARTE Y DISEÑO DE ANDALUCÍA

“El Diseño Gráfico nos ofrece en cada proyecto la oportunidad de hacer algo nuevo, de definir identidades, transmitir sensaciones a través del color, la forma o la tipografía... de comunicar una idea, un pensamiento o un sentimiento”

Mª José Ruiz Pulido, Coordinadora
de la Titulación de Diseño Gráfico

Hathor Design Show

Una noche llena de diseño de la mano de nuestros alumnos

DESFILE HATHOR DESIGN SHOW | **Fotografía:** *Luis Lara*

El 17 de Febrero de 2018, después del éxito que tuvo la primera edicón con el desfile de Hades Fashion Show, se celebró de nuevo la pasarela de moda en la Sala Aliatar, donde nuestros alumnos de primero de Diseño de Moda tuvieron la oportunidad de presentar sus diseños inspirados en el antiguo Egipto.

Junto con la pasarela de moda como elemento principal del evento, también participaron el resto de titulaciones para hacer posible el evento de Hathor Design Show.

Los alumnos de Diseño de Moda realizaron las colecciones presentadas en la pasarela, Diseño Gráfico trabajó en la imagen del evento, siendo el trabajo de Eric López el elegido en esta ocasión, Diseño de Interiores ideó el espacio del photocall y los alumnos de Diseño de Producto han creado los trofeos. Además, los alumnos de Restauración organizaron una exposición de trabajos que formó parte del decorado.

DESFILE HATHOR DESIGN SHOW | **Fotografía:** *Luis Lara*

1º MODA

Mejor imagen: Mar Romera
Mejor Proyecto: Hermes de la Torre
Mención especial: Álvaro Baturone

INTERIORES

Nominado a Novel: Sara Terfassi
Mejor trayectoria: Inma García
Mejor proyecto: Mari Carmen Lozano

PRODUCTO

Nominado a Novel: Ulises Moya
Mejor trayectoria: Fran Molina
Mejor proyecto: Samuel Funes

GRÁFICO

Nominado a Novel: Alba Guerrero
Mejor trayectoria: Sara Marí
Mejor proyecto: Irene Corbacho
Mención especial por imagen del evento: Eric López

RESTAURACIÓN Y CONSERVACIÓN DE BIENES (CBRC)

Mejor trayectoria: Cristina González
Mejor proyecto: Lucía Ruíz

Semana Creartiva

La tercera edición de la Semana Creartiva se celebró en las instalaciones de ESADA del 19 al 23 de marzo de 2018. ESADA organiza esta actividad con el fin de ofrecer actividades de caracter práctico (workshops) y charlas de profesionales que sirvan como referentes para los estudiantes.

Cualquier persona interesada se puede inscribir a las actividades a través del formulario habilitado en la web, por lo que es una actividad abierta a través de la cual la escuela se da a conocer a la ciudad.

Serigrafía por Awita

La serigrafía es una técnica de estampación milenaria, sus orígenes se remontan a la antigua China, que según una leyenda utilizaban cabellos de mujer entrelazados, creando formas y dibujos .Más adelante fue sustituido por seda, de ahí su nombre: sericum (seda, en latín) graphe (escribir, en griego). Taller dirigido a personas interesadas en el aprendizaje de procesos artesanales de estampación, diseñadores e ilustradores interesados en producir sus trabajos en serie. Con este taller se dominará la técnica del proceso de la serigrafía artesanal para aplicarla en diferentes soportes, en este caso sobre textil.

Actividades

- Rodaje de corto express
- Diseño cerámico con Maya Vergel
- Trabajar en el diseño
'La Sastrería'
- Estampados para series Netflix
- Serigrafía por Awita
- Fotografía de moda
- El Color en el cómic
- Creación de perfumes

- Pasarela, publicidad y moda
- Modelado y moldes
- Dibujo manga
- Makeup trends
- Dibujo al natural
- Cestería
- Cocina creativa
- Cámara estenopéica y
revelado analógico.

Rodaje de Corto Express

Rodaje y edición del corto basado en la temática de la "IGUALDAD", siguiendo el guión que previamente se ha elaborado en clase. Actividad propuesta y dirigida por Pepe Bautista.

Premios

Concurso Jóvenes Diseñadores

La plataforma Granada Alta Cultura, con el objetivo de promocionar y difundir las creaciones de jóvenes diseñadores Españoles, ha convocado el Certamen de Diseñadores Noveles de España para el año 2018.

Elena Funes, con su coleción 'Hashtag', resultó ganadora de la primera edición de este concurso.

Su colección es un acto de protesta, en forma sátira, para poner en evidencia el estado de alarma que estamos cerca de alcanzar en el panorama sociopolítico.

COLECCIÓN HASHTAG | **Fotografía:** *Paula Moreno*

Verallia Design Awards

Antoni Aparicio, estudiante en Diseño de Productos, ganó el primer premio del concurso nacional Verallia Design Awards.

La edición 2018 del concurso tenía como objetivo recibir soluciones creativas, innovadoras y sostenibles para la creación de envases de vidrio en el sector de las bebidas espirituosas. El premio con valor de 2500€, le ha habilitado para la participación en la fase global del concurso representando a España.

Cosentino Design Challenge

En el centro 'Cosentino Madrid City' tuvo lugar la entrega de premios de la duodécima edición de Cosentino Design Challenge.

Nuestros estudiantes Laura García y Ulises Moya resultaron ganadores de las categorías 'Arquitectura' y 'Diseño' respectivamente, mientras que Gema Barranco consiguió una mención 'accésits' en la categoría de 'Arquitectura'.

De izquierda a derecha: Adelina Salinas, José Antonio González, Ulises Moya, Laura García, Gema Barranco y Pedro Martínez

Start Festival

Conoce el trabajo de los estudiantes de ESADA en estas jornadas de puertas abiertas, en las que ellos son los protagonistas

PROYECTO DE LOS ALUMNOS | **Fotografía:** *Luis Lara*

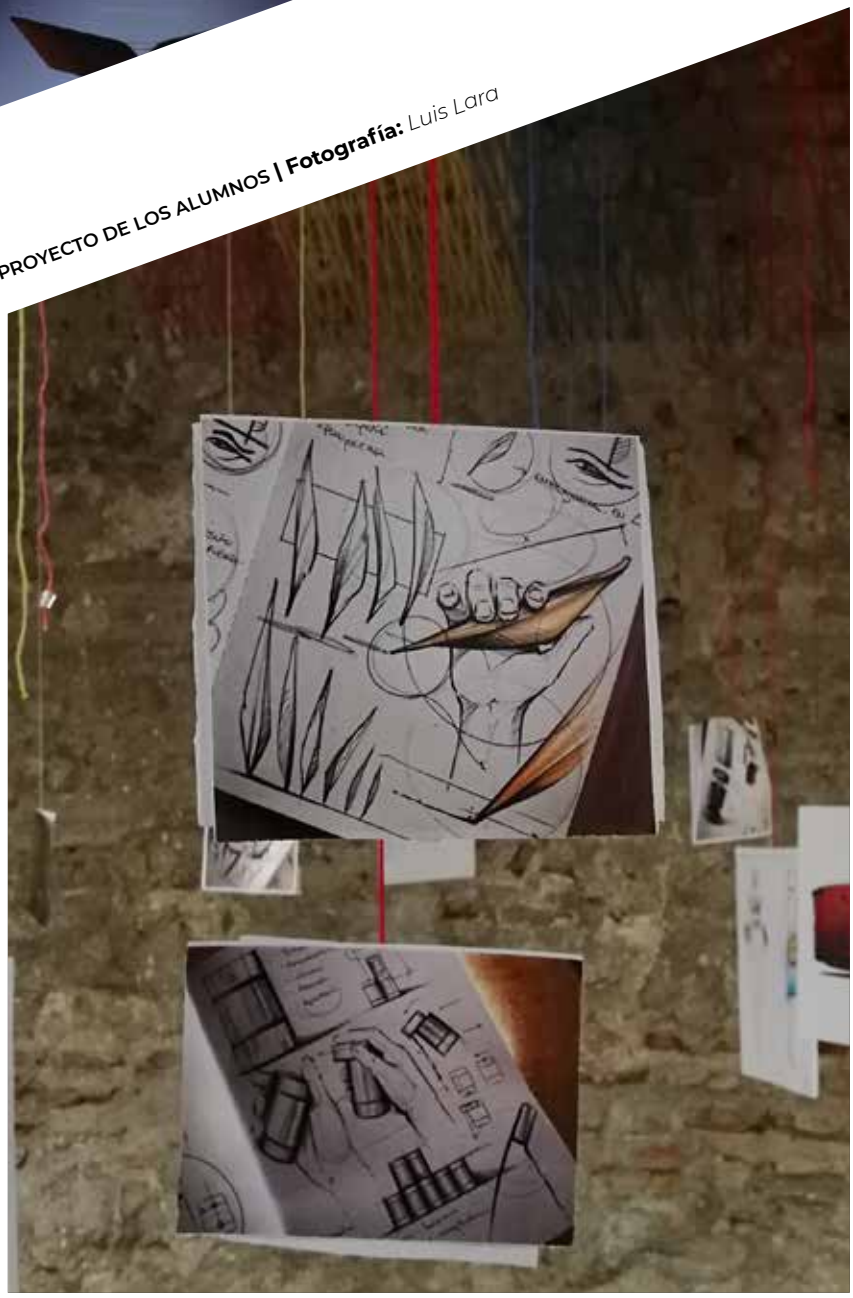
Durante los días 11 al 15 de Diciembre se celebró en ESADA el Start Festival, una semana de exposición de los proyectos de nuestros alumnos de las carreras oficiales de Diseño (Gráfico, Interiores, Producto, Moda) y Restauración de Bienes Culturales (Escultura). Además de mostrar los trabajos audiovisuales que nuestro alumnado a realizado en cursos anteriores.

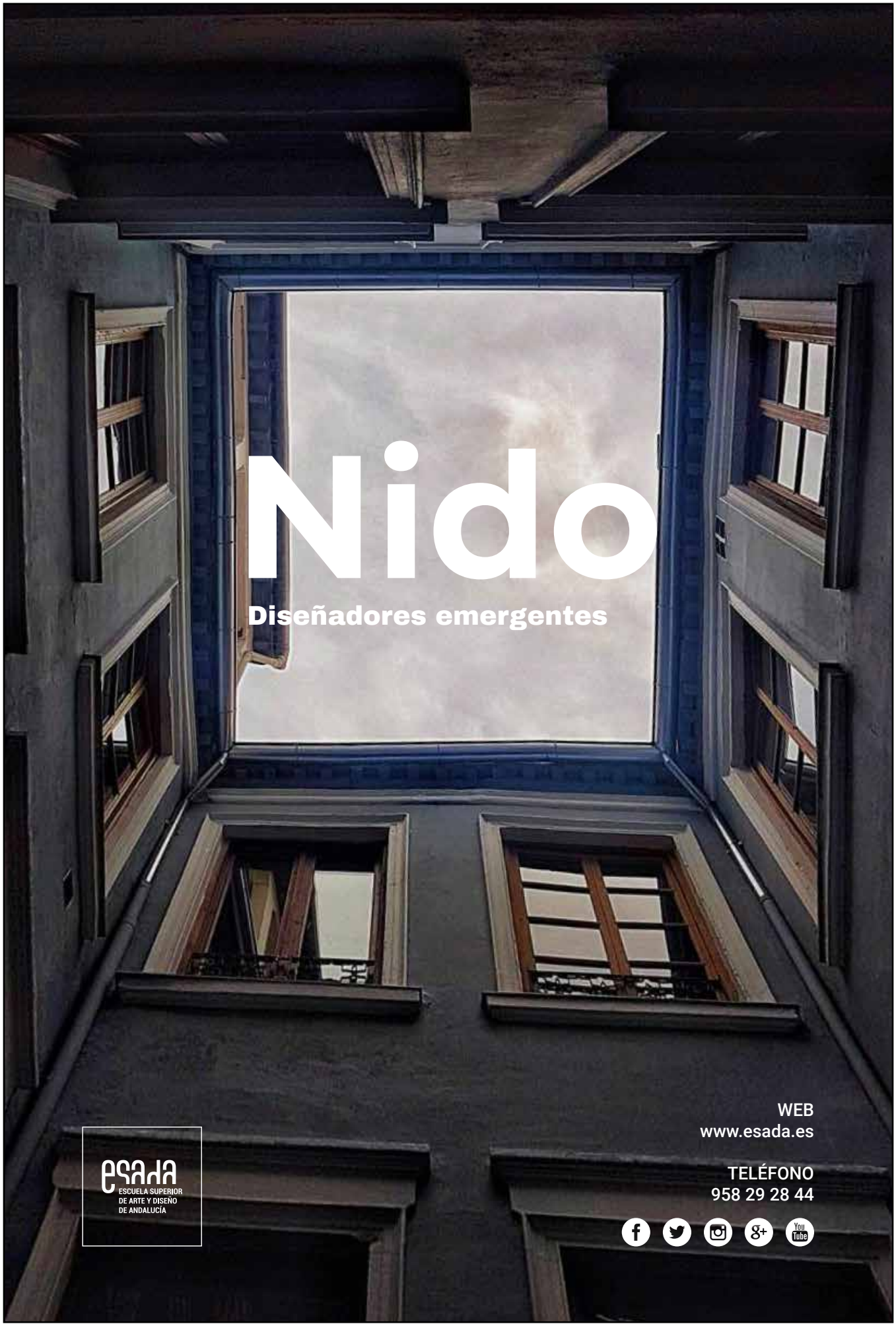
PROYECTO DE LOS ALUMNOS | **Fotografía:** *Luis Lara*

Este evento se creó a partir de un proyecto común cuyos alumnos crearon la imagen e interiores del Start Festival con el objetivo de no solo mostrar los proyectos de las diversas titulaciones, si no para que diferentes grados como son Diseño Gráfico y Diseño de Interiores trabajaran codo con codo para crear este evento con diseño.

La creatividad de los alumnos en un mismo espacio

El alumnado además de presentar su proyecto en las intalaciones de ESADA, tuvo la oportunidad de mostrar a compañeros y espectadores ajenos los detalles de sus trabajos y su experiencia dentro de sus respectivas titulaciones. En esta semana de exposiciones se aplicaron presentaciones cruzadas, permitiendo así a toda nuestra comunidad educativa compartir sus diferentes experiencias.





Nido

Diseñadores emergentes

esada
ESCUELA SUPERIOR
DE ARTE Y DISEÑO
DE ANDALUCÍA

WEB
www.esada.es

TELÉFONO
958 29 28 44