

TÍTULO SUPERIOR

T S

## DISEÑO GRÁFICO



*Título oficial | 240 créditos ECTS | Visual Arts*



BIENVENIDOS AL  
ISTITUTO EUROPEO  
DI DESIGN

Título Superior en Diseño Gráfico

## Bienvenidos al Istituto Europeo di Design

A lo largo de sus más de 50 años el Istituto Europeo di Design ha sido un actor protagonista en los campos de la formación y el diseño. En este tiempo, el IED ha sabido construir un espacio propio con unos modos de hacer y de pensar que le han valido el reconocimiento internacional. El IED nació motivado por una profunda vocación de modernidad, de innovación, de mirar al futuro, haciendo partícipes a miles de personas que encontraron en el proyecto inicial y en su posterior desarrollo un espacio donde dar vida a las ideas, un espacio donde el diseño podía en verdad construir todos nuestros sueños.

Hoy el IED es un *network* internacional de formación en diseño capaz de generar una cultura de la innovación y del proyecto que le permite situarse en el centro de las grandes transformaciones de nuestro tiempo, construyendo los nuevos modos de vida y proyectando las nuevas profesiones.

Desde el centro de la ciudad de Madrid, el IED ofrece la posibilidad de formar parte de una gran comunidad, cosmopolita, abierta, innovadora, creativa, profesional, a partir de una amplia oferta formativa que pone en funcionamiento los procesos necesarios para crecer intelectualmente y profesionalmente. En el IED Madrid se dan cita ideas y personas venidas de diferentes lugares que encuentran en el espacio de la ciudad su propio campo de acción, interactuando con todas las disciplinas del diseño, compartiendo preguntas, desarrollando proyectos, dialogando y construyendo el futuro. Estudiantes, docentes, staff, empresas, instituciones... el IED Madrid es un polo de atracción para la creatividad y la innovación, un lugar donde se hablan todas las lenguas del mundo a partir de un único lenguaje: el diseño, entendido como una herramienta de transformación social, cultural y económica.

## IED Madrid: Centro Privado de Título Superior en Diseño

Orden 4391/2011  
Número Centro 28073045



## Bienvenida de la Directora del IED Madrid

### El reto educativo en el nuevo paradigma profesional

Como directora del IED Madrid y diseñadora quiero compartir algunos pensamientos y reflexiones que han sido parte de mi evolución personal y profesional dentro del mundo de la creatividad.

Cada época, momento histórico, fase económica o expresión artística tiene su propia identidad y sus propios desafíos. El diseño refleja la realidad multifacética con un enfoque dialéctico siendo a veces su némesis o su firma. Para mí fueron los 90, el Minimalismo, el Arte Povera, el *Grunge* y la *New Age*. Para vosotros son los años 20 de este siglo, las nuevas identidades, el *design thinking*, la responsabilidad social, la inteligencia artificial, la economía circular y el *big data* entre otras tendencias. Antes y ahora, el diseño es una industria creativa para liderar el camino, *to disrupt in order to build* (romper barreras para crear).

Se prevé que en 2060 la mayoría de los trabajos que conocemos desaparecerán y aparecerán nuevas profesiones que aún no existen o se están creando. ¿Es esto un desafío? Sí, lo es. Tanto para ti como para nosotros. El IED como Escuela Superior de Diseño es fuerza motriz de ideas, investigación, pensamiento estratégico, productos innovadores y proyectos donde aprender a dominar las *soft skills* para que nuestros estudiantes sean capaces de abordar con confianza los desafíos de su futuro profesional.

La escuela es un lugar donde mañana ya es ayer y el plan de estudios de cada programa se ha pensado con un ciclo de 4 años de anticipación. ¿Cómo lo hacemos? Investigamos el mercado, abrimos un diálogo honesto con los representantes de la industria, iniciamos el debate, trabajamos en la metodología, exploramos nuevas pedagogías, ampliamos la frontera del conocimiento, las materias tradicionales y convertimos todo en nuevos lenguajes.

El IED Madrid ofrece una experiencia transdisciplinaria a través de una visión propia y herramientas para abordar el futuro con optimismo y confianza. Nuestros estudiantes experimentan una educación circular, un enfoque de aprendizaje dinámico e ingenioso y una calidad académica sólida y rigurosa.

Comienza tu sueño explorando las páginas de este folleto y poniéndote en contacto con nosotros para conocer más sobre la escuela, satisfacer tu curiosidad, aclarar tus dudas, descubrir qué curso se ajusta más a ti y empezar así tu carrera profesional en el mundo del diseño.

Creceremos juntos, aprenderemos unos de otros y daremos forma al futuro.

**Giusi Lara**  
Directora IED Madrid



**Giusi Lara**

## IED REC (Research Education Center)

### **ADN**

REC es el centro de investigación sin ánimo de lucro del IED Madrid. A través de su interacción con los mundos del diseño, la ciencia, la tecnología, la filosofía, el arte y junto a otras perspectivas, REC crea comunidades, procesos y lenguajes que producen valores compartidos necesarios para repensar los sistemas tradicionales y afrontar realidades que a día de hoy todavía no tienen nombre. REC ofrece un espacio de pensamiento, experimentación y acción, complementando la formación académica con experiencias transdisciplinares.

### **ECOSISTEMA**

#### **\_Alianzas**

REC actúa en alianza con instituciones educativas y otras entidades a nivel internacional con el objetivo de generar conocimientos con una visión colectiva.

#### **\_Investigadores**

REC adopta un enfoque multicultural, multiedad e inclusivo, al integrar estudiantes y alumni, staff, docentes, profesionales, investigadores y expertos externos, de diferentes perfiles y procedencias.

#### **\_Metodología**

REC construye un espacio común intersectorial, un entorno de "desaprendizaje para aprender" que permite la co-Investigación y la co-Creación a través de una óptica que representa un equilibrio diferente.

### **\_Escenarios**

REC está ubicado en IED Madrid, y también desarrolla programas y proyectos internacionales en colaboración con aliados en múltiples destinos.

### **ESTRUCTURAS**

REC desarrolla y participa en:

- Programas de investigación en IED Madrid
- Proyectos de investigación en España y en el mundo.
- Experiencias de inmersión y residencia.

### **HORIZONTE**

REC explora nuevos horizontes y los transforma en conceptos tangibles. Utiliza el diseño especulativo como herramienta para imaginar un futuro lejano con la intención de dibujar futuros posibles. En otras palabras, navega entre utopías, experimentos, ideas disruptivas, lenguajes híbridos, nuevas miradas y muchas preguntas con la ambición de propulsar la mayor red colaborativa de diseño universal.

*"Importa qué pensamientos piensan pensamientos. Importa qué conocimientos conocen conocimientos. Importa qué relaciones relacionan relaciones. Importa qué mundos mundializan mundos. Importa qué historias cuentan historias"*

*(Haraway, Seguir con el problema, 2019, p 65)*



## Istituto Europeo di Design

El Grupo IED es un network internacional de educación en diseño y management que nace en Italia en 1966 y hoy cuenta con once sedes en el mundo, repartidas entre Italia, España y Brasil. El IED es actualmente uno de los centros de estudios punteros en los campos del diseño de moda, artes visuales, diseño de producto e interiores a nivel mundial, y desde 2018 pertenece a una fundación sin ánimo de lucro, siguiendo el deseo dejado en testamento por Francesco Morelli, su fundador. Desde 1966 ha formado a más de 120.000 estudiantes en diferentes áreas del diseño. De sus aulas han salido nombres como Pierpaolo Piccioli (Director Creativo de Valentino), María Grazia Chiuri (Directora Creativa de Dior), Claudio Cutugno (Diseñador de Giambattista Valli), María Lemus (Maria Ke Fisherman), Moisés Nieto, Jaime Hayón o María Clé, entre otros.

## 25 años diseñando en Madrid

El IED Madrid cuenta con dos sedes en el corazón de la ciudad de Madrid, constituyendo así una constelación de espacios equipados con las últimas tecnologías donde poder desarrollar proyectos innovadores, un conjunto de espacios que funciona como un punto de encuentro múltiple para los más de 1500 estudiantes que cada año deciden formar parte de nuestra comunidad creativa global, así como para todos los actores que forman parte de la experiencia formativa: docentes, staff, empresas e instituciones.

El IED Madrid ofrece así a través de sus dos sedes los espacios necesarios para una formación integral, creativa y profesional: talleres, laboratorios de fabricación digital, platós, biblioteca, aulas flexibles, herramientas digitales, etc.

## ¿Por qué estudiar en un Centro Superior de Diseño?

### Nuestro ADN

Somos una **escuela de arte especializada** en la didáctica del diseño y no una universidad generalista en la que se mezclan todo tipo de disciplinas. Nuestros estudiantes se convierten en diseñadores transversales y con una visión internacional.

### Proyecto propio

Hemos diseñado e implantado un **Proyecto propio** que nos permite desarrollar, completar y adaptar los currículos establecidos por la Administración Educativa al modelo académico y a la metodología de nuestra escuela.

### Equipo docente

Reconocidos profesionales y técnicos cualificados en activo imparten una metodología específica que define nuestro ADN. Este contacto supone una oportunidad para hacer **networking** de cara a la vida profesional de los estudiantes.

### Erasmus+

#### y Programa de Intercambio

Ofrecemos al estudiante un período de estudios en una institución de educación superior en Europa a través de **Erasmus+** y en países de todo el mundo gracias

al **Programa de Intercambio** para enriquecer así su bagaje formativo y cultural.

### Premios y reconocimientos

Acumulamos muchos años de experiencia participando en concursos y festivales de diseño a nivel nacional e internacional, una herramienta de motivación y aproximación al mundo profesional que aporta solidez e identidad al portfolio de nuestros futuros diseñadores.

### Partners educativos y tecnológicos

Somos un Centro de Formación Autorizado **Apple** y contamos con licencias de **Adobe** y **WGSN Insight**. Además, potenciamos las relaciones entre estudiantes y empresas a través de diferentes cátedras, asociaciones de diseñadores, acuerdos con universidades y centros de diseño en todo el mundo y un sólido comité de expertos internacionales como apoyo a la didáctica. Ofrecemos espacios equipados con **tabletas gráficas Wacom** y la última **maquinaria y tecnología láser puntera** gracias a **Trotec**.

## Instalaciones IED Madrid



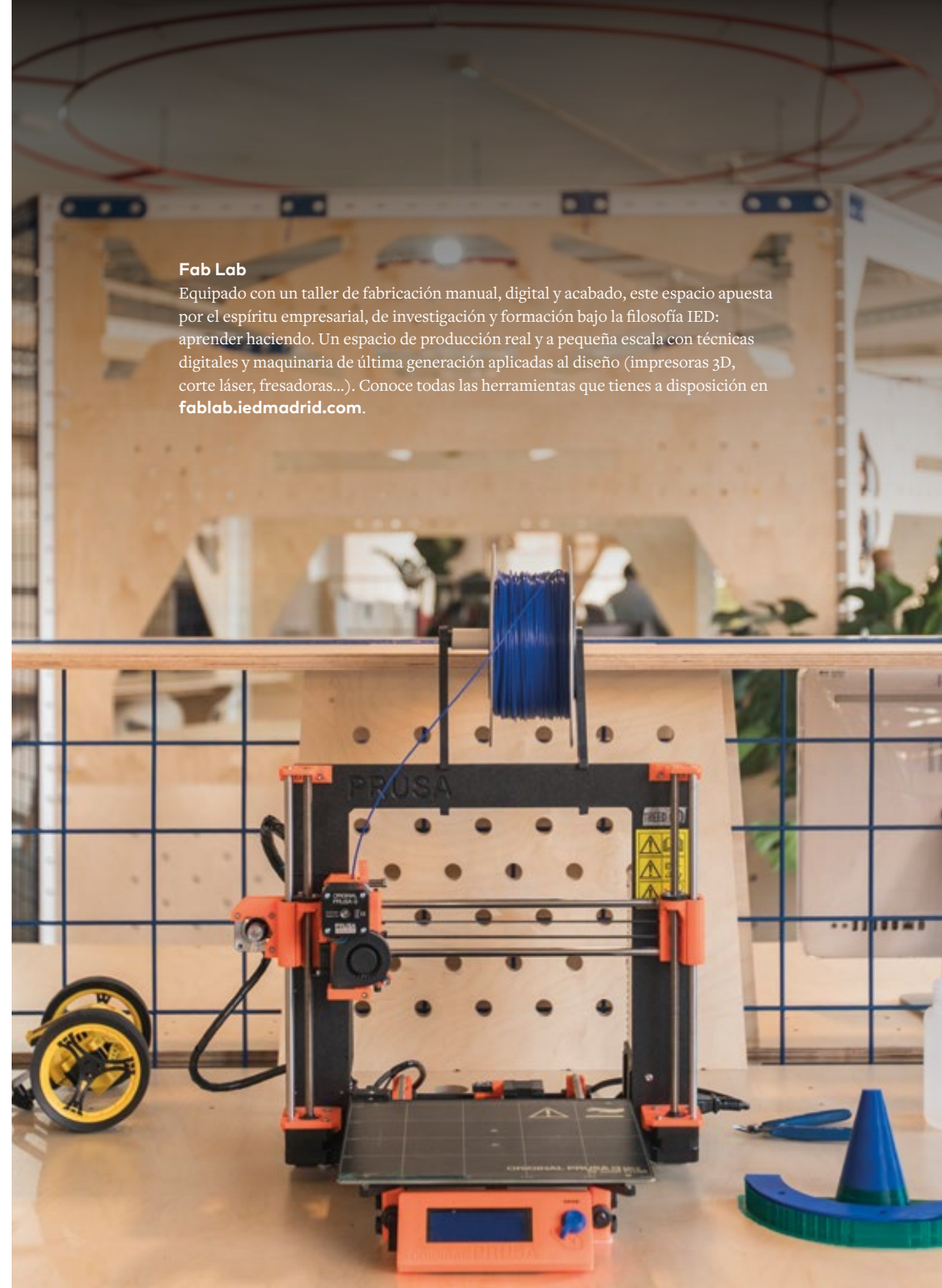
### Aulas

La realidad académica del IED Madrid se vive y siente en las aulas diseñadas para acoger las diferentes especialidades de nuestros programas.



### Espacio Mozzafiato

El IED Madrid cuenta con una biblioteca especializada al servicio de los estudiantes, docentes y el público general. El lugar perfecto para descansar, trabajar, leer e intercambiar ideas.



### Fab Lab

Equipado con un taller de fabricación manual, digital y acabado, este espacio apuesta por el espíritu empresarial, de investigación y formación bajo la filosofía IED: aprender haciendo. Un espacio de producción real y a pequeña escala con técnicas digitales y maquinaria de última generación aplicadas al diseño (impresoras 3D, corte láser, fresadoras...). Conoce todas las herramientas que tienes a disposición en [fablab.iedmadrid.com](http://fablab.iedmadrid.com).

## Instalaciones IED Madrid



### PhotoLab

Espacio destinado al desarrollo de proyectos de fotografía. Incluye área de trabajo y laboratorio dividido en zona húmeda y seca para el revelado.



### PrintLab / BookLab

Un laboratorio dedicado a las artes del libro, el *letterpres* y técnicas planográficas como son la serigrafía, la *risografía* o el grabado.



### Plató de Fotografía

Dotado de cámaras y equipo de iluminación profesionales, el plató está abierto a todos los estudiantes que quieran realizar sus trabajos creativos: sesiones de retratos o producto, *shootings* de moda, rodajes en vídeo...



### Gabinete de Exposiciones

Esta sala alberga exposiciones con proyectos de estudiantes y de colaboraciones externas. Desde su apertura en 2006 cuenta con una programación continua y muy variada.





## INTRODUCCIÓN AL CURSO

Título Superior en Diseño Gráfico

## ¿Por qué estudiar el Título Superior en Diseño Gráfico en el IED Madrid?

En el IED Madrid ofrecemos la preparación conceptual, técnica y multidisciplinar necesaria para formarse con todas las herramientas y en todos los ámbitos, tanto gráfico como digital, para diseñar en el ámbito editorial, la identificación y señalización, la estrategia y el *branding*, la web, la publicidad... a través de lenguajes como la **fotografía, ilustración, infografía, vídeo, animación** o **interacción**, entre otros.

A lo largo de cuatro años formamos profesionales capaces de idear nuevas formas de comunicación, reinventar el papel de la imagen en nuestra sociedad y trabajar de forma eficaz e innovadora con los valores y las ideas de las empresas e instituciones colaboradoras.

El primer año introduce al estudiante en los fundamentos teóricos y prácticos del diseño y la comunicación visual. A partir del segundo año, elige entre cuatro áreas de especialización: **Branding, Digital, Virtual y Publicidad**, que darán forma a su perfil profesional. El tercer año se orienta hacia la producción audiovisual, la animación y, en general, la imagen en movimiento. El último año se centra en el Trabajo de Fin de Estudios (TFE) para desarrollar un proyecto personal donde poner en práctica las herramientas aprendidas durante la formación.

Finalizados los estudios, incluidas las prácticas tuteladas en empresas y estudios de diseño, se obtiene un Título Superior en Diseño de 240 créditos ECTS, oficial y reconocido en todo el Espacio Europeo de Educación Superior, lo que permite la movilidad internacional, el acceso a oposiciones y postgrados, becas y ayudas del Ministerio.

## Proyecto Propio del Título Superior en Diseño Gráfico

En el IED Madrid hemos desarrollado un Proyecto Propio para el Título Superior en Diseño Gráfico. Aprobado por la Comunidad de Madrid, el Proyecto Propio de esta titulación nos ha permitido crear un plan de estudios conforme a la filosofía de nuestra escuela y a las demandas del mercado.

De esta manera hemos enriquecido el plan oficial que, junto a las áreas de especialización -Branding, Virtual, Publicidad y Digital-, formarán a nuestros estudiantes en base a las necesidades reales del ámbito profesional del diseño.

Con su formato mixto, esta titulación permitirá a todos los estudiantes aprender, participar y formar parte de la comunidad IED de manera presencial, en aula física y aula virtual, y a distancia.

## Datos de la titulación

- Tipología: **Título Superior en Diseño**
- Idioma: **Español**
- Créditos ECTS: **240**
- Próxima convocatoria: **Septiembre**
- Duración: **4 años**
- Horario: **Mañana y tarde L/V de 8:00 a 18:00**
- Asistencia: **Obligatoria**
- Modalidad: **Presencial**
- Titulación obtenida: **Título Superior en Diseño Gráfico**

## Acceso a la titulación

Los requisitos para acceder al Título Superior en Diseño Gráfico son:

- **Título de Bachiller o equivalente (Prueba de Madurez para mayores de 18 años o Prueba de Acceso a la Universidad para mayores de 25 años).**
- **Prueba de Acceso específica para Enseñanzas Artísticas Superiores.**

En caso de que el estudiante haya realizado sus estudios en el extranjero, debe reunir los siguientes requisitos:

- **Homologación del Título de Bachillerato.**
- **Prueba de Acceso específica para Enseñanzas Artísticas Superiores.**



## Áreas de Especialización de Diseño Gráfico

### ¿Cuáles son y en qué me benefician?

El Título Superior en Diseño Gráfico ofrece una serie de asignaturas que permiten al estudiante especializarse en una de estas cuatro áreas: Branding, Digital, Publicidad y Virtual, que responden a las salidas profesionales más demandadas en el ámbito del diseño gráfico.



#### Digital

Aprendizaje de las particularidades del diseño en el medio digital e interactivo. Desarrollo de *websites* y aplicaciones para nuevas plataformas, diseño de publicaciones digitales, interfaces y objetos en el ámbito de la conectividad y el *Internet Of Things*.



#### Branding

Aproximación al mundo de la estrategia como herramienta de base para plantear eficazmente proyectos de *branding* en contextos innovadores. Analizar la realidad del cliente y su contexto para desarrollar planes de comunicación y elementos de diseño gráfico en todo tipo de soportes: papelería, publicaciones, *websites*, carteles, audiovisuales, envases, señalética...



#### Virtual

Formación en las áreas de especialización de última generación. Programar y diseñar dispositivos, entornos y experiencias que corresponden a la demanda de las últimas tecnologías. Adentrarse en los nuevos entornos y tecnologías que configurarán el entretenimiento del futuro, creando proyecciones interactivas y diseñando realidad virtual y aumentada, objetos inteligentes...



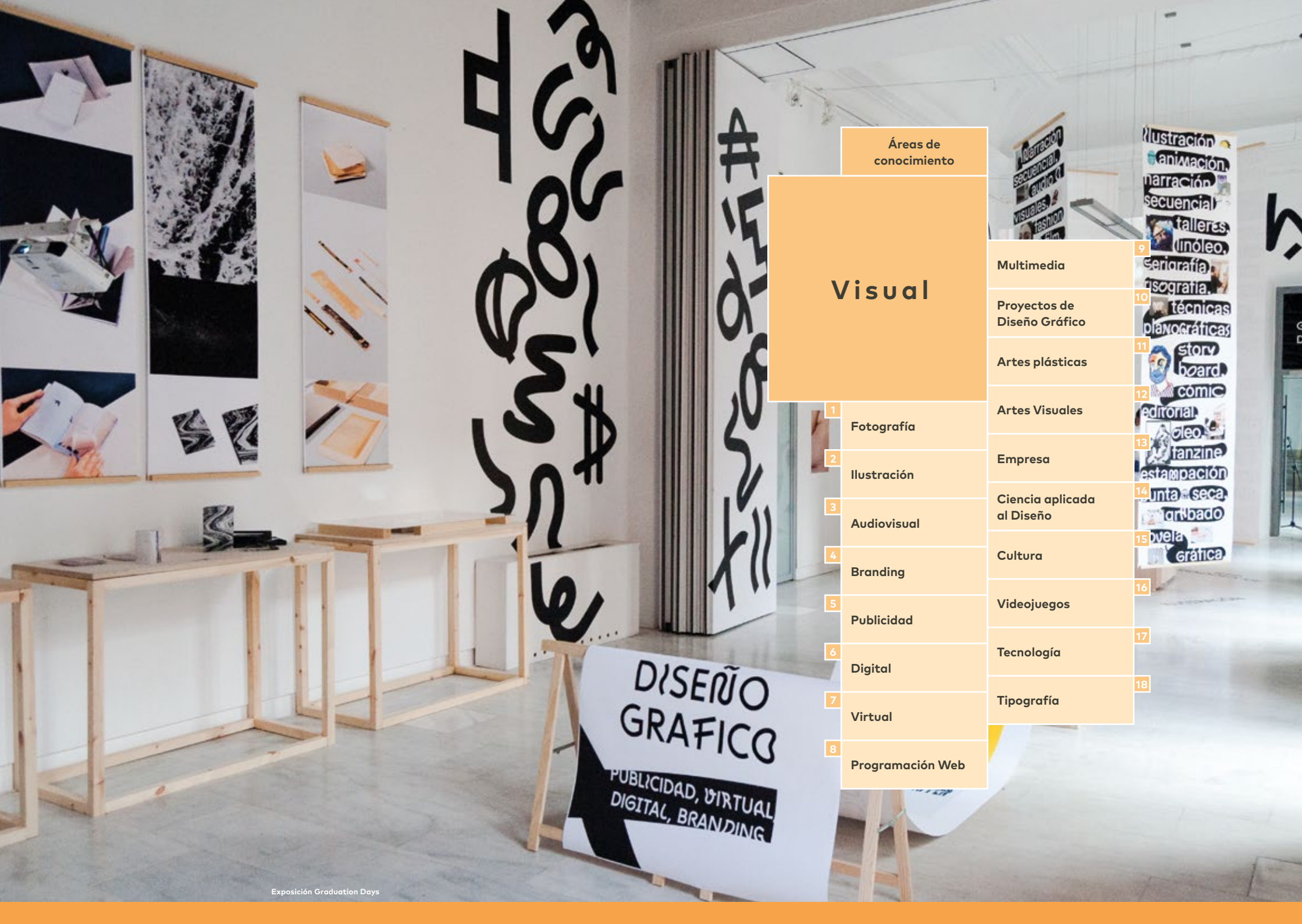
#### Publicidad

Iniciación en las múltiples tareas de la dirección de arte, como liderar equipos creativos desde la estrategia comercial, profundizar en el análisis de *targets*, productos y públicos, campañas de marketing en contextos innovadores, servicios y experiencia de usuario desde la perspectiva de los nuevos medios y entornos publicitarios.



## PROGRAMA DEL CURSO

Título Superior en Diseño Gráfico



Áreas de conocimiento

# Visual

- 1 Fotografía
- 2 Ilustración
- 3 Audiovisual
- 4 Branding
- 5 Publicidad
- 6 Digital
- 7 Virtual
- 8 Programación Web

- 9 Multimedia
- 10 Proyectos de Diseño Gráfico
- 11 Artes plásticas
- 12 Artes Visuales
- 13 Empresa
- 14 Ciencia aplicada al Diseño
- 15 Cultura
- 16 Videojuegos
- 17 Tecnología
- 18 Tipografía

A vertical collage of design-related terms and images, including: Ilustración, animación, narración, secuencial, talleres (unoleo, Serigrafía, litografía), técnicas planográficas, story board, comic, editorial, oleo, fanzine, estampación, tinta seca, cartabado, y vela gráfica.



1º

T S

**DISEÑO GRÁFICO**

**Programa didáctico**

**Primer año**

Materia	Asignatura	ECTS*
Ciencia Aplicada al Diseño	Ecodiseño	4
	Fundamentos Científicos del Diseño	4
Cultura del Diseño Gráfico	Teoría de la Imagen y de la Comunicación	4
Fundamentos de Diseño	Fundamentos del Diseño. Análisis	6
	Fundamentos del Diseño. Ideación	6
Historia de las Artes y el Diseño	Teoría e Historia del Arte	4
	Color	4
Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación	Dibujo. Comunicación	4
	Dibujo. Representación	4
	Sistemas de Representación	4
	Tecnología Digital	4
	Volumen	4
Tecnología Aplicada al Diseño Gráfico	Tecnología Digital Gráfica	4
Tipografía	Tipografía	4
<b>Total ECTS*</b>		<b>60</b>

\*ECTS: European Credit Transfer System

## Programa didáctico

Primer año

1º

## Programa didáctico

Primer año

1º

### Ecodiseño

Introducir la sostenibilidad a través de una serie de temáticas de actualidad global, desde la triple crisis (económica, social, medioambiental), pasando por los indicadores de sostenibilidad para llegar al concepto de desarrollo sostenible.

### Fundamentos Científicos del Diseño

El análisis y entendimiento de la aplicación de conceptos y fundamentos científicos al diseño a través de la investigación y experimentación mediante ejercicios teórico-prácticos.

### Teoría de la Imagen y de la Comunicación

Afrontar mensajes comunicativos, tanto de texto como de imagen, analizando la influencia de la tecnología en la construcción de lo visual, conociendo los canales que sirven de soporte a esta comunicación. Reflexionar sobre la relación entre imagen, representación, cultura y política en el marco de las sociedades contemporáneas.

### Fundamentos del Diseño. Análisis

Aprender a investigar, analizar, sintetizar y gestionar la información, para evaluar y desarrollar ideas y argumentos que establezcan relaciones entre el lenguaje formal y visual, el simbólico y la funcionalidad específica.

### Fundamentos del Diseño. Ideación

Afrontar, con las herramientas adecuadas, la búsqueda de la identidad creativa propia y adquirir las claves teóricas y metodológicas para desarrollar la creatividad en un espacio de investigación y experimentación.

### Teoría e Historia del Arte

Recorrer los hitos fundamentales de las diferentes corrientes artísticas, arquitectónicas y del diseño, desde el Romanticismo hasta el comienzo de la II Guerra Mundial.

### Color

Introducir al estudiante tanto de manera teórica como práctica en la ciencia de la percepción del color, su comportamiento, la comprensión de su lenguaje o el análisis de su capacidad expresiva. Importancia del color y su relación dentro del ámbito del diseño.

### Dibujo. Comunicación

Investigar la metodología del dibujo como lenguaje de comunicación para transmitir información e ideas con la máxima eficacia y expresividad a través de diferentes técnicas y recursos.

### Dibujo. Representación

Adquirir la capacidad de observación necesaria para entender nuestro entorno y representarlo a través de diferentes técnicas plásticas y recursos expresivos. Se representará la forma, el color, la luz, el espacio o el movimiento.

### Sistemas de Representación

Gestionar la capacidad de observación del dibujo como un conjunto de herramientas de pensamiento, proceso y representación. Conocer las características de la geometría plana y las operaciones geométricas elementales. Entender los fundamentos de la geometría tridimensional en los sistemas diédrico, axonométrico y cónico.

### Tecnología Digital

Formación en programas de producción gráfica para los distintos soportes y ámbitos de creación, enfocando el uso de las tecnologías actuales aplicadas al ejercicio y comunicación del diseño.

### Volumen

Conocer y dominar los conceptos, procesos y técnicas volumétricas básicas. Primer acercamiento a la realización de modelos y maquetas. Aprendizaje de la dimensión expresiva de los materiales.

### Tecnología Digital Gráfica

Abordar el ejercicio del diseño visual desde el punto de vista de las tecnologías y las herramientas empleadas en el diseño generado por ordenador, sirviéndose de técnicas de edición de imagen digital y de edición y dibujo vectorial.

### Tipografía

Desarrollar la sensibilidad tipográfica del estudiante y hacerle comprender su importancia en la comunicación visual. Dotarle de recursos para crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto, dándole las claves para utilizar el potencial expresivo de la tipografía.



2º

T S

## DISEÑO GRÁFICO

## Programa didáctico

## Segundo año

## PROGRAMA TRONCAL

Materia	Asignatura	ECTS*
Historia de las Artes y el Diseño	Teoría e Historia del Diseño	4
Lenguajes y Técnicas de Expresión	Ilustración	4
Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación	Fotografía y Audiovisuales	4
	Técnicas de Expresión y Comunicación	4
Proyectos de Diseño Gráfico	Diseño de Sonido e Interacción	4
	Identidad de Marca	4
	Proyectos de Diseño Gráfico	4
	Proyectos De Diseño Gráfico. Desarrollo	4
	Diseño Editorial	4
Tecnología Aplicada Diseño Gráfico	Fundamentos del Diseño Audiovisual	4
	Fundamentos de Estampación e Impresión	4
	Gráfica Interactiva. Edición	4
Tipografía	Gráfica Interactiva. Usabilidad	4
	Tipografía Impresa	2
	Tipografía Digital	2

## PROGRAMA POR ÁREA DE ESPECIALIZACIÓN

Área	Asignatura	ECTS*
Branding	Arquitectura de Marca	4
Digital	Fundamentos de la Programación	4
Virtual	Electrónica Creativa	4
Publicidad	Semiótica y Sociología de la Comunicación	4
Total ECTS*		60

## Programa didáctico

## Segundo año

2º

## PROGRAMA TRONCAL

## Teoría e Historia del Diseño

Recorrer los hitos fundamentales de la creación desde la II Guerra Mundial hasta nuestros días con el objetivo de profundizar críticamente en la propia formación social y capacitar al estudiante para interpretar el mundo en el que vive.

## Ilustración

Generación de ideas y desarrollo de estrategias narrativas a través de la alfabetización visual y una metodología práctica. Controlar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual y comprender la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

## Fotografía y Audiovisuales

Dotar al estudiante de las bases y capacidades técnicas para afrontar proyectos relacionados con la fotografía y el vídeo en el ámbito digital, aprendiendo a utilizar dispositivos de captura de imagen y edición.

## Técnicas de Expresión y Comunicación

Representación gráfica de las ideas y los conceptos de un proyecto de diseño. Saber elegir las herramientas expresivas, tanto manuales como digitales. Trabajo sobre los acabados, el volumen y la expresión morfológica de los objetos.

## Diseño de Sonido e Interacción

Abordar pequeños proyectos de grabación y edición de sonido. Analizar las últimas tendencias en diseño, el arte y las nuevas tecnologías electrónicas, estudiando los fundamentos teóricos de la electrónica y las actuales herramientas de prototipado con sensores y microcontroladores.

## Identidad de Marca

Estudiar la identidad verbal y visual de una marca. Desarrollar un lenguaje, estilo y tono seleccionando palabras y conceptos clave y definiendo el tratamiento genérico y específico en los canales de comunicación. A nivel visual, diseñar los símbolos y logotipos, seleccionando las gamas cromáticas y las tipografías.

## Proyectos de Diseño Gráfico

Conocer la metodología de investigación a un proyecto de diseño gráfico. Trabajar técnicas para la visualización de ideas a través de un brief de cliente real. Abordar el planteamiento desde las bases de un proyecto de diseño. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

## Proyectos de Diseño Gráfico. Desarrollo

Desarrollar proyectos reales profesionales a través del apoyo de especialistas y diseñadores expertos en diferentes ámbitos. Abordar proyectos profesionales con entregas de propuestas sólidamente argumentadas ante el cliente.

Programa didáctico

Segundo año

2º

Programa didáctico

Segundo año

2º

### Diseño Editorial

Adquirir el conocimiento de diversas técnicas de reproducción e impresión, tanto desde el punto de vista industrial como artesanal. Dominar la tecnología digital necesaria para el tratamiento de imágenes y textos que permitan el desempeño de la profesión y la exploración de nuevos formatos.

### Fundamentos del Diseño Audiovisual

Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje audiovisual conociendo los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizándolos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual y la tecnología digital para el tratamiento de imágenes.

### Fundamentos de Estampación e Impresión

Estudiar las técnicas de estampación para aplicarlas a diferentes tipologías de proyecto, indagando en sus posibilidades creativas y dominando todo el proceso de estampación a uno y varios colores aplicado a diferentes soportes (textil y papel, entre otros). Introducción a las técnicas necesarias para desarrollar proyectos que se materialicen en industrias gráficas.

### Gráfica Interactiva. Edición

Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual, la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, los lenguajes de *script* básicos para traducir el diseño al entorno web y móvil, así como las diferentes herramientas de edición y publicación web. Conocer las fases de la edición electrónica aprendiendo a integrarse en equipos de trabajo multidisciplinarios.

### Gráfica Interactiva. Usabilidad

Ahondar en ámbitos como la experiencia de usuario o la arquitectura de la información estudiando los recursos formales del diseño de interacción y las herramientas asociadas a la disciplina. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual y la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos, así como las tecnologías de desarrollo *front-end* y *back-end*.

### Tipografía Impresa

Adquirir los conocimientos y competencias necesarias para trabajar correcta y expresivamente con la tipografía en el medio impreso, permitiendo crear soluciones tipográficas adecuadas y expresivas a los objetivos del proyecto. Estudio de la morfología de la letra y su relación con el entorno, composición tipográfica, maquetación y composición de páginas.

### Tipografía Digital

Adquirir los conocimientos necesarios para diseñar tipografías digitales, trabajar adecuada y eficazmente con la tipografía en pantalla y comprender la gramática para expresarse con la tipografía en movimiento.

### ÁREA BRANDING

#### Arquitectura de Marca

Estudiar las últimas tendencias en *branding* de producto, tanto en la pequeña, mediana y gran empresa como en instituciones y otras entidades, analizando el impacto estético, económico y comunicativo de casos reales. Adquirir habilidades fundamentales para la correcta ejecución técnica y comunicativa de un manual de identidad, así como conocimientos de tipo comunicativo y estético necesarios para comprender y articular la identidad de un cliente.

### ÁREA DIGITAL

#### Fundamentos de la Programación

Adquirir los conocimientos básicos sobre la informática y la programación de ordenadores con objeto de entender mejor sus implicaciones en el diseño. Desarrollo de posterior implementación de aplicaciones.

### ÁREA VIRTUAL

#### Electrónica Creativa

Conocer las últimas tendencias en el ámbito del diseño, el arte y las nuevas tecnologías electrónicas, estudiando los fundamentos teóricos de la electrónica y de las actuales herramientas de prototipado con sensores y microcontroladores.

### ÁREA PUBLICIDAD

#### Semiótica y Sociología de la Comunicación

Desarrollar una visión crítica y analítica de la publicidad. Señalar, identificar y articular códigos culturales comunes en la imagen publicitaria. Conocer el proceso de cambio comunicativo y prever las demandas sociales emergentes y futuras. Desarrollar una visión global de la publicidad enmarcada en un contexto histórico y social.

3º

T S

## DISEÑO GRÁFICO

## Programa didáctico

## Tercer año

## PROGRAMA TRONCAL

Materia	Asignatura	ECTS*
Gestión del Diseño	Organización Empresarial	4
Historia del Diseño Gráfico	Historia del Diseño Gráfico	4
Lenguajes y Técnicas de Expresión	Escritura e Imagen	4
	Infografía	4
Proyectos de Diseño Gráfico	Inglés Técnico para Diseño Gráfico	2
	Proyectos de Diseño Gráfico. Implementación	4
	Proyectos Interdisciplinarios de Diseño Gráfico	4
	Visualización de Datos	2
Tecnología Aplicada Diseño Gráfico	Publicación Digital	4
	Diseño Digital	4
	Expresión Fotográfica	4
	Programación Creativa y Arte Computacional	4
	Proyectos de Diseño Audiovisual	4
	Tecnología Audiovisual	4
	Técnicas de Animación	4

## PROGRAMA POR ÁREA DE ESPECIALIZACIÓN

Área	Asignatura	ECTS*
Branding	Estrategia y Experiencia de Marca	4
Digital	Programación	4
Virtual	Videomapping	4
Publicidad	Dirección de Arte. Editorial y Audiovisual	4
Total ECTS*		60

## Programa didáctico

## Tercer año

3º

## PROGRAMA TRONCAL

## Organización Empresarial

La estrategia empresarial. Introducción al análisis del mercado y la economía de producción, la propiedad intelectual e industrial, así como la RSC y la organización e economía de empresa.

## Historia del Diseño Gráfico

Conocer la historia del diseño gráfico desde la perspectiva de los estudios culturales. Relacionar los hechos históricos y sociales con la evolución de todas las artes en cada periodo. Conocer los métodos de investigación y fuentes de la teoría e historia del diseño y los estudios culturales. Desarrollar un espíritu crítico y reflexivo en torno a las experiencias artísticas y de diseño.

## Escritura e Imagen

Desarrollo de un proyecto que combine escritura e imagen tomando como punto de partida el texto y generando una narración reforzada por la imagen. Desarrollo de habilidades de escritura desde un punto de vista creativo para trabajar en proyectos de comunicación.

## Infografía

Tipología de ilustraciones (científica, publicitaria, en medios interactivos y productos multimedia) y tendencias en el ámbito de la ilustración (técnicas y estéticas). Desarrollo de una propuesta comunicativa con formato infográfico para implementar en versión estática y dinámica.

## Inglés Técnico para Diseño Gráfico

Vocabulario técnico para desarrollar y abordar proyectos de diseño gráfico y digital en inglés.

## Proyectos de Diseño Gráfico. Implementación

Profundizar en la materia de proyectos. Desarrollo de proyectos reales con el apoyo de especialistas en gestión y diseñadores expertos en diferentes campos analizando los aspectos que se derivan de la implementación de una identidad visual compleja.

## Proyectos Interdisciplinarios de Diseño Gráfico

Profundización en el desarrollo de proyectos, abordando aquellos proyectos interdisciplinarios en colaboración con profesionales de diversas áreas, aprendiendo a moverse en la complejidad del trabajo en equipo en una dinámica puramente profesional.

## Publicación Digital

Introducción al diseño editorial digital. Procesos de selección para tipografías en contextos digitales. Tipografía adaptativa y diseño de escalas. Introducción a la experiencia de usuario y a conceptos de Interacción Persona-Ordenador. Arquitectura de la información. Diseño de interacción. Metodologías adaptativas. Diseño adaptativo. Requisitos de las imágenes y tipografías. Nomenclatura.

## Visualización de Datos

Herramientas visuales (estáticas e interactivas) que dan formato al *big data*,

Programa didáctico

Tercer año

3º

Programa didáctico

Tercer año

3º

sintetizando la información y permitiendo explorar, analizar y estudiar conjuntos complejos de datos.

#### Diseño Digital

Estrategias gráficas y de experiencia aplicadas a los medios digitales mediante casos de estudio y herramientas prácticas enfocadas a los servicios para usuarios. También aspectos como los estándares para webs, diferentes dispositivos, resolución o diseño responsive.

#### Expresión Fotográfica

Profundizar en el desarrollo de la capacidad crítica y de análisis de las imágenes mediante ejercicios y reflexiones sobre resultados y procesos que permitan una utilización intencionada y expresiva de este lenguaje.

#### Programación Creativa y Arte Computacional

Estudiar lenguajes de programación creativos así como herramientas de dibujo generativo y su prototipado. Aprender las bases de la gráfica generativa interactiva.

#### Proyectos de Diseño Audiovisual

Adquirir y aplicar la metodología proyectual para poder desarrollar piezas audiovisuales aplicadas a diferentes trabajos como diseñador gráfico independiente y brief de cliente real. Búsqueda y organización de ideas y uso de técnicas y materiales para elaborar el proyecto. Conocer las estrategias y criterios de decisión para la innovación y calidad.

#### Tecnología Audiovisual

Profundizar, a través de clases teóricas y prácticas, en la capacidad de técnica fotográfica del estudiante con el fin de afrontar de una manera más innovadora los proyectos como medio expresivo y artístico.

#### Técnicas de Animación

Abordar la postproducción de un proyecto audiovisual. Estudiar un *software* de animación como herramienta básica de postproducción de imagen y gráfica en movimiento. Determinar la planificación y coordinación de animaciones en plataformas digitales.

#### ÁREA BRANDING

##### Estrategia y Experiencia de Marca

Estudiar la estrategia de marca como elemento clave para la gestión del posicionamiento y promesa de marca. Profundizar en la estrategia 3.0 como aquella que aporta valor a la sociedad. Definir los atributos, valores y personalidad de la marca y cómo influye en su comunicación: publicidad, marketing directo, relaciones públicas, eventos...

#### ÁREA DIGITAL

##### Programación

Analizar las herramientas matemáticas y los métodos necesarios para un entendimiento sólido de la metodología de programación. Adquirir conocimientos técnicos avanzados de desarrollo web y conocimientos básicos de los lenguajes de programación de escritorio, analizando las últimas tendencias en la disciplina.

#### ÁREA VIRTUAL

##### Videomapping

Estudiar las técnicas de videomapping, iluminación y sincronía de audio, luz y materiales para transformar un espacio y dotarlo de otro significado y dimensión.

#### ÁREA PUBLICIDAD

##### Dirección de Arte: Editorial y Audiovisual

Aprender a dirigir un equipo creativo especializado en las disciplinas de editorial y audiovisual, dando diversos enfoques a los códigos y lenguajes visuales desde el punto de vista de los diferentes *targets* y medios a utilizar.

4º

T S

## DISEÑO GRÁFICO

## Programa didáctico

## Cuarto año

## PROGRAMA TRONCAL

Materia	Asignatura	ECTS*
Cultura del Diseño	Estética	4
	Teoría y Cultura del Diseño	4
Gestión del Diseño Gráfico	Diseñar en Entornos Libres	4
Proyectos de Diseño Gráfico	Proyectos Experimentales de Diseño Gráfico	4
Tecnología Aplicada Diseño Gráfico	Producción para Artes Gráficas	4
Proyecto Fin de Grado	Trabajo Fin de Estudios	12
Prácticas Tuteladas	Prácticas Tuteladas	12

## PROGRAMA POR ÁREA DE ESPECIALIZACIÓN

Área	Asignatura	ECTS*
Branding	Comunicación e identidad visual digital	4
	Innovación y Marca	4
	Packaging Estratégico	4
	Gráfica, Espacio y Marca	4
Digital	Optimización Web	4
	Estrategia de Producto Digital	4
	Internet of Things	4
	Programación Avanzada	4
Virtual	Wearables	4
	Realidad Aumentada	4
	Realidad Virtual	4
	Diseño de Experiencias	4
Publicidad	Dirección de Arte. Eventos y Experiencias	4
	Planificación Estratégica de Campañas	4
	Nuevos medios y medios de comunicación de masas	4
	Estrategias de mercado y redes sociales	4
Total ECTS*		60

## Programa didáctico

## Cuarto año

4º

## PROGRAMA TRONCAL

**Estética**

Analizar las corrientes del pensamiento y la teoría estética aplicada al diseño. Estudio de la teoría de la información y de la comunicación, la semiología, la estética, la teoría de la forma, la función y la estructura.

**Teoría y Cultura del Diseño**

Reflexionar sobre la influencia social del diseño. Una primera parte orientada a diálogos entre arte y diseño y una segunda parte de fundamentos sociológicos, desde la construcción de la realidad a técnicas de investigación.

**Diseñar en Entornos Libres**

Adquirir los conocimientos relativos a la normativa aplicable al ámbito profesional del diseño y las diferentes maneras de abordar la propiedad intelectual e industrial. Nuevos modos de producción y distribución, proyectos colaborativos, web 2.0 y economía de la atención. Modos de hacer y de pensar provenientes de la filosofía *hacker*, la cultura libre y el acceso abierto que encuentran múltiples aplicaciones en el entorno diseño y la comunicación visual.

**Proyectos Experimentales de Diseño Gráfico**

Explorar y reflexionar sobre las fronteras del diseño gráfico con otras disciplinas. Experimentar con nuevas estrategias, técnicas y materiales innovadores buscando nuevas formas de comunicación. Analizar las últimas tendencias en el ámbito del diseño, el arte y las nuevas tecnologías electrónicas.

**Producción para Artes Gráficas**

Dominar los recursos tecnológicos del tratamiento de imágenes para la reproducción, preimpresión e impresión. Conocer los diferentes soportes para la edición y los distintos tipos de impresión. Controlar el flujo desde el original a la obra impresa para lograr una edición de calidad. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

**Trabajo Fin de Estudios**

Desarrollar un trabajo de investigación en diseño, original y anteriormente no publicado o mostrado, de tema y formato libre, suficientemente documentado y justificado que ponga en relieve todos los conocimientos adquiridos, teniendo en cuenta la importancia de la novedad del tema propuesto y la adecuación del formato elegido para su desarrollo.

**Prácticas Tuteladas**

Llevar a cabo una experiencia profesional aplicando los conocimientos y competencias adquiridos durante los estudios realizados.

**ÁREA BRANDING****Comunicación e identidad visual digital**

Estudiar estrategias y técnicas para desarrollar un plan de comunicación centrándose en los nuevos soportes digitales. Profundizar en conceptos como SEO, SEM, Analytics, Social Media, Adwords, integración móvil... y en la gestión de los nuevos modos de comunicación y nuevos perfiles de usuarios en un entorno digital.

Programa didáctico

Cuarto año

4°

Programa didáctico

Cuarto año

4°

### Innovación y Marca

Estudiar las estrategias del *branding* en contextos innovadores. Profundizar en procesos de innovación de la marca a través de casos de estudio: análisis de tendencias, diseño de experiencias de marca en diferentes contextos y perfiles, identificación de oportunidades de innovación...

### Packaging Estratégico

Adquirir las competencias necesarias para implantar recursos de empaquetado en la producción de diferentes tipologías de proyectos. Analizar técnicamente los procesos de fabricación y materiales utilizados desde una perspectiva histórica y contemporánea. Estudiar los recursos actuales para el envasado, el empaquetado y otros manipulados desde la perspectiva estética, tecnológica y sostenible. Conectar conceptos de marketing y de *branding* con el *packaging*.

### Gráfica, Espacio y Marca

Estudiar la relación entre el espacio y el diseño gráfico para potenciar la experiencia de marca. Planificar el diseño para que las marcas se desarrollen y crezcan en un hábitat multiformato y multicanal. Crear experiencias de marca con una visión innovadora.

### ÁREA DIGITAL

#### Optimización Web

Estudiar las metodologías y herramientas de medición y presencia de un producto digital en la red. Estudio de todos los aspectos relacionados con el posicionamiento web en buscadores (SEO) y la web social (*community manager*).

### Estrategia de Producto Digital

Estudiar los métodos y procesos que permitan desarrollar una estrategia para un producto digital utilizando diferentes herramientas de análisis.

### Internet of Things

Estudiar los posibles escenarios de Internet de las Cosas (IoT). Aprender a conceptualizar y diseñar proyectos de interconexión digital entre objetos cotidianos con Internet y el usuario.

### Programación Avanzada

Estudiar la historia reciente de la programación de gráficos desde un punto de vista técnico, analizando las tecnologías actuales y desarrollando un proyecto piloto de gráfica generativa. Desarrollar la capacidad de análisis metodológico del estudiante ante el diseño de un proyecto de gráfica interactiva, adquiriendo las competencias técnicas para abordarlo y los conocimientos necesarios de las últimas tendencias en el campo de la programación gráfica y la imagen algorítmica.

### ÁREA VIRTUAL

#### Wearables

Profundizar en el conocimiento de las tecnologías *wearables*. Estudiar la interfaz de usuario y layout para estos dispositivos.

#### Realidad Aumentada

Profundizar en las particularidades de la realidad aumentada y explorar sus posibilidades de aplicación en diferentes ámbitos de negocio. Estudiar las diferentes tecnologías que permitan la innovación de la realidad aumentada.

### Realidad Virtual

Estudiar críticamente el concepto de instalación en el arte y la arquitectura y su uso como herramienta de comunicación. Desarrollar de manera integral un proyecto en un espacio real o virtual, utilizando tecnología de última generación. Diseño de Experiencias Estudiar las nuevas herramientas de diseño, creación y prototipado multimedia, tanto electrónico como digital, usándolas con sonido, fotografía, vídeo, ilustración e iluminación.

### Diseño de Experiencias

Estudiar las nuevas herramientas de diseño, creación y prototipado multimedia, tanto electrónico como digital, usándolas con sonido, fotografía, vídeo, ilustración e iluminación.

### ÁREA PUBLICIDAD

#### Dirección de Arte.

#### Eventos y Experiencias

Aprender a dirigir un equipo creativo especializado en las disciplinas de eventos y experiencias interactivas, dando un nuevo enfoque a los códigos y lenguajes visuales.

#### Planificación Estratégica de Campañas

Combinar metodologías estructuradas como la investigación social cualitativa, con decisiones intuitivas y la aplicación de las tendencias sociales.

#### Nuevos medios y medios de comunicación de masas

Conocimiento de la historia y evolución de la publicidad a través de los medios y soportes, las propuestas técnicas y artísticas,

su relevancia social y cultural a lo largo del tiempo.

### Estrategias de mercado y redes sociales

Aplicar de forma efectiva la toma de decisiones en marketing, haciendo especial énfasis en los modelos de comportamiento del consumidor y los nuevos modelos de demanda de las redes sociales.

### WORKSHOPS

Concebidos como pequeños laboratorios creativos, estos talleres invitan a los estudiantes a dedicarse de manera intensiva al desarrollo de una propuesta concreta. Los docentes, profesionales de diferentes ámbitos del diseño, proponen en estos paréntesis un acercamiento lúdico y poco convencional a diferentes disciplinas relacionadas con la comunicación visual. Tienen lugar al comienzo del curso escolar y entre el cambio de semestres y enriquecen la formación del estudiante más allá del programa didáctico.

### ÁREA DE SOSTENIBILIDAD E INNOVACIÓN SOCIAL

A lo largo de toda la formación, el Área de Sostenibilidad acerca a los estudiantes conceptos, criterios y estrategias de sostenibilidad asociados al desarrollo de proyectos de diseño. Se explorarán las múltiples dimensiones de la creación y desarrollo de nuevas empresas sociales dentro del sector del diseño, fomentando la formación de un nuevo tipo de negocios que planteen modelos innovadores con los que hacer frente a problemáticas sociales y medioambientales.



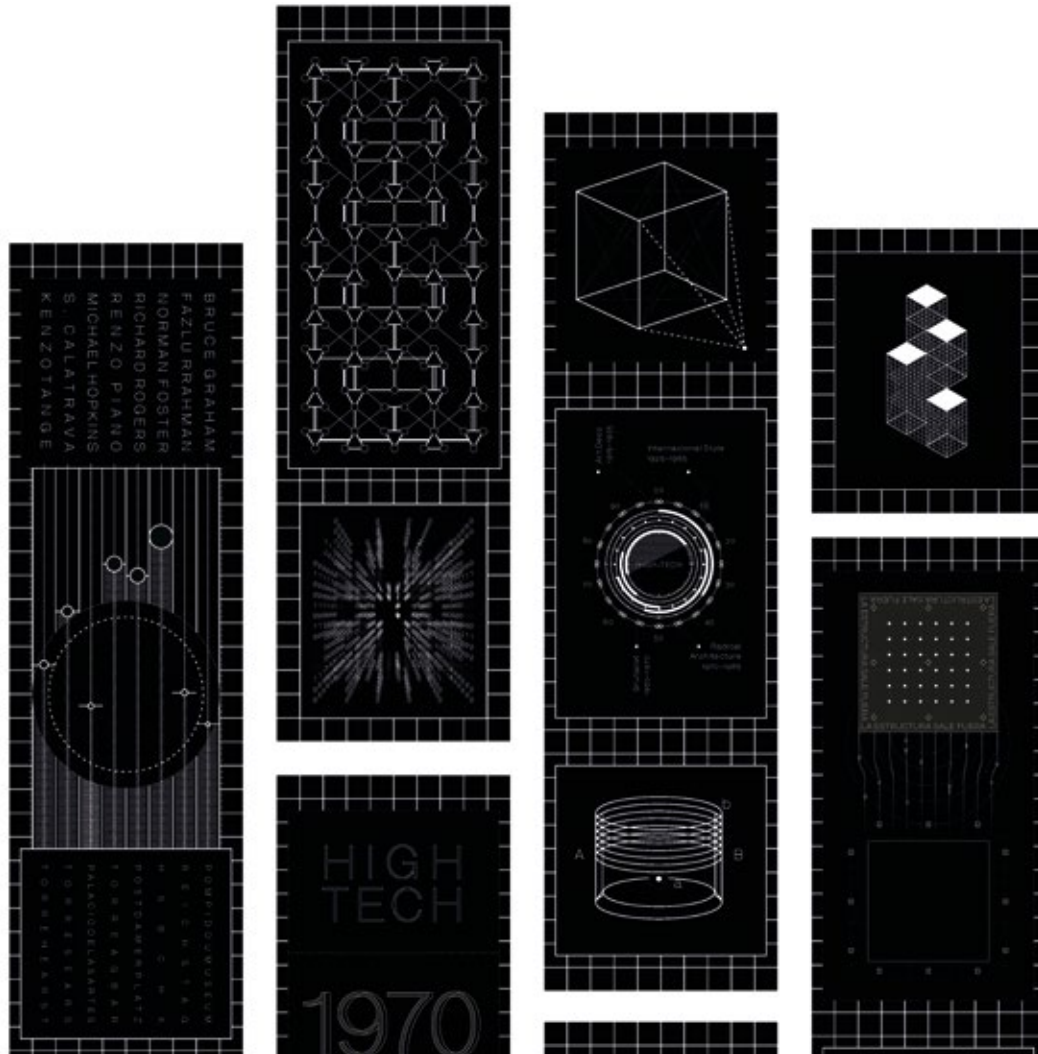
Estampación manual en el PrintLab

## PROYECTOS

Título Superior en Diseño Gráfico

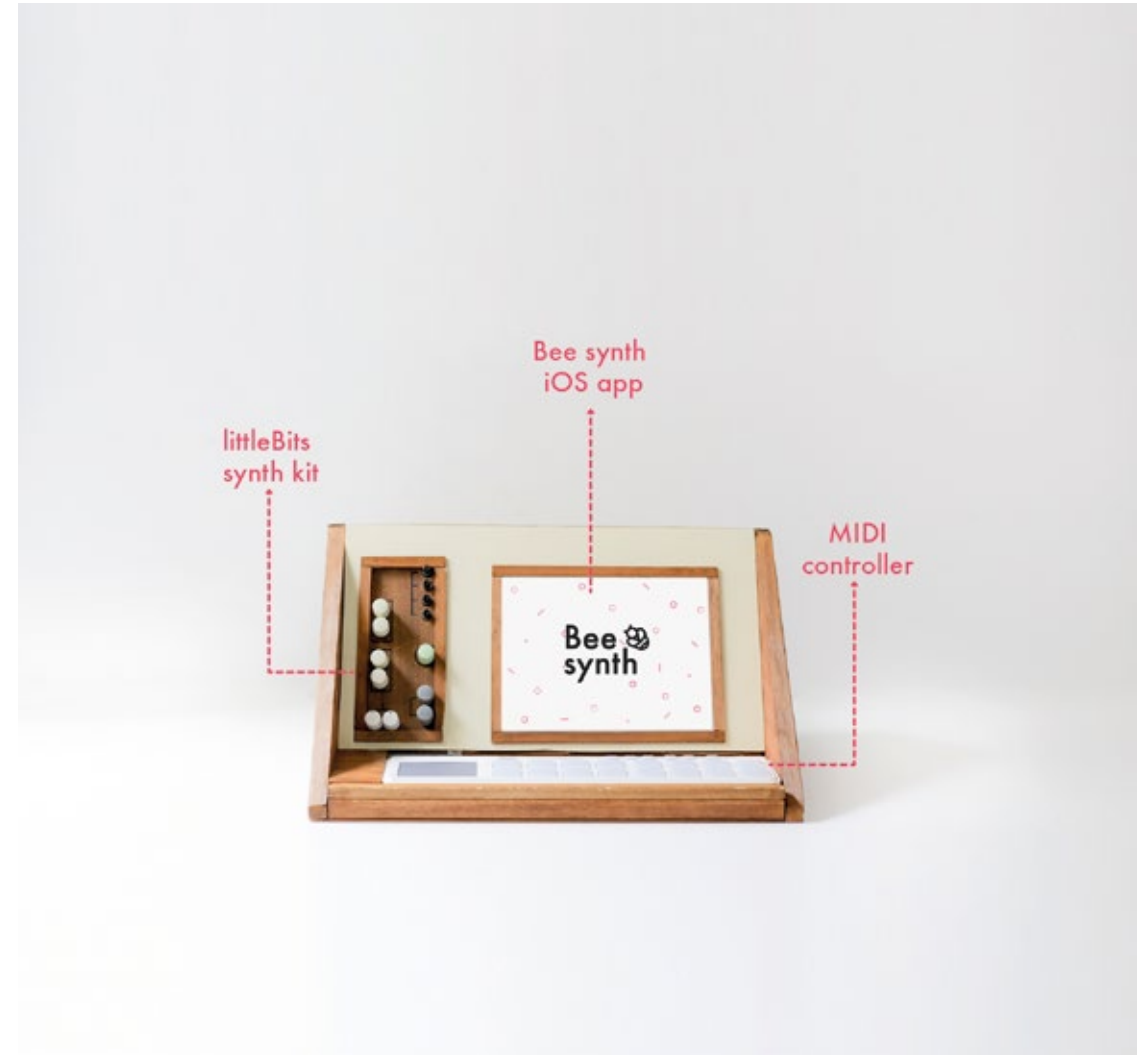
## Proyecto de Infografía Trabajo Fin de Estudios

*Agea.* Con este proyecto, **Álvaro Ferreira Navone** plantea una manera de analizar diferentes estilos arquitectónicos a través de la forma visual, interpretados de forma gráfica y esquemática.



## Proyecto de Interacción Trabajo Fin de Estudios

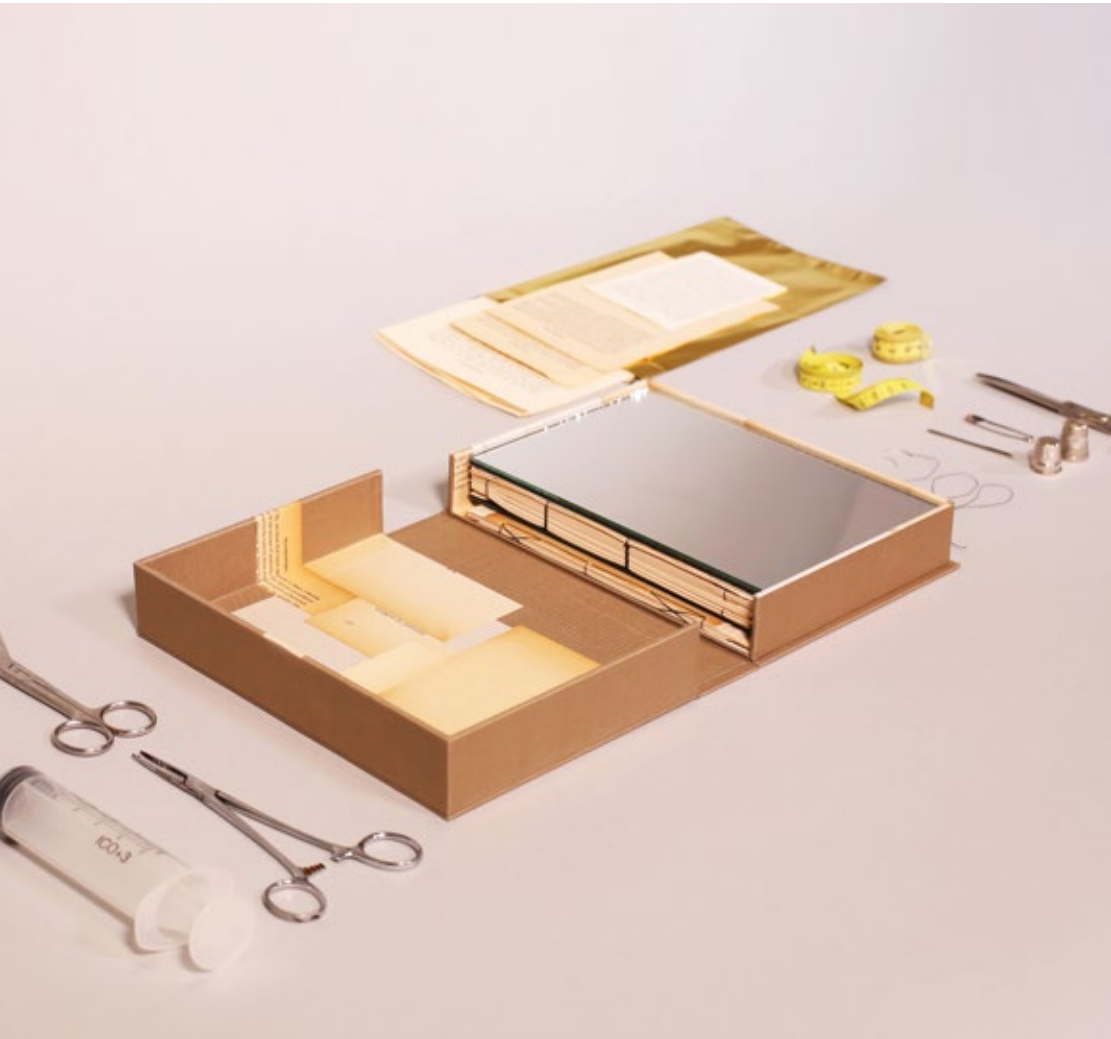
*Bee Synth.* Este proyecto de **María Molinero** combina música y programación de una forma divertida, interactiva y sencilla. Más que un simple instrumento es un sintetizador analógico modular, una aplicación musical y un juguete de construcción todo en uno.





## Proyecto de Diseño Editorial Trabajo Fin de Estudios

*Frankenstein*. Libro híbrido de la novela *Frankenstein, el moderno Prometeo* de Mary W. Shelley a cargo de la estudiante **Sonia Caliani**. Un proyecto que utiliza el libro como una analogía de la persona y cuyo resultado final refleja más de un siglo de cambios en el diseño editorial.



## Proyecto de Identidad Visual Trabajo Fin de Estudios

*Zeitgeist*. Desde su condición de triple nacionalidad, **Lucas Flege** plantea una reflexión acerca de los ideales representados en las banderas y cómo esa identidad contrasta con la realidad de la nación y el paso del tiempo. Un auténtico estandarte personal marcado por las tendencias actuales.





## EXPERIENCIA Y PROYECCIÓN LABORAL

Título Superior en Diseño Gráfico

## Prácticas tuteladas

Durante los últimos cursos, el estudiante tiene la oportunidad de completar su formación con prácticas oficiales en empresas y estudios de diseño con diseñadores nacionales e internacionales. Esta experiencia introduce al estudiante en un entorno profesional real, lo que termina de posicionar su portfolio de forma muy competitiva en su campo.

- **Futuro Studio ([www.futuro.studio](http://www.futuro.studio))**
- **The Cocktail ([the-cocktail.com](http://the-cocktail.com))**
- **Cano Estudio ([www.canoestudio.com](http://www.canoestudio.com))**
- **Interbrand ([interbrand.com](http://interbrand.com))**
- **Mateo&Co. ([www.mateoandco.es](http://www.mateoandco.es))**
- **Tres Tipos Gráficos ([trestiposgraficos.com](http://trestiposgraficos.com))**
- **Delamata Design ([www.delamatadesign.com](http://www.delamatadesign.com))**
- **Museo de Artes Decorativas ([mecd.gob.es/mnartesdecorativas](http://mecd.gob.es/mnartesdecorativas))**
- **Design It ([www.designit.com](http://www.designit.com))**
- **Accenture ([accenture.com](http://accenture.com))**
- **Carto ([carto.com](http://carto.com))**
- **Ecoalf ([ecoalf.com](http://ecoalf.com))**

## Salidas profesionales

- **Diseñador/a de branding en estudios y consultorías de diseño.**
- **Creativo/a gráfico en agencias de publicidad.**
- **Director/a de arte en editoriales de prensa, libros y discos.**
- **Desarrollador front-end.**
- **Diseñador/a de experiencia de usuario.**
- **Desarrollador interactivo.**
- **Diseñador/a web y apps.**
- **Diseñador/a virtual.**
- **Diseñador/a gráfico.**
- **Estratega en innovación e investigación.**
- **Branding.**
- **Experto/a en Diseño Editorial Interactivo.**
- **Señalización y Gráfica de Entorno.**
- **Ilustrador/a.**
- **Fotógrafo/a.**
- **Creativo/a audiovisual.**



Workshop realizado por estudiantes de IED Madrid en Frans Masereel Centrum (Bélgica)

## Experiencia internacional

Cada año los estudiantes del IED Madrid participan en los principales encuentros de Diseño Gráfico a nivel internacional. Una experiencia que les permite acercarse a las citas de referencia en el ámbito europeo y mundial.

Se trata de viajes donde los estudiantes amplían su red de contactos internacional, asisten a conferencias y realizan *workshops* con los principales diseñadores en centros de renombre. Uno de ellos es la **Bienal de Diseño Gráfico de Chaumont** (Francia) organizada por **Le Signe, Centre National du Graphisme**, uno de los eventos más importantes del sector a nivel mundial gracias a su concurso de carteles, su colección de diseño gráfico y un exigente programa de actividades con el cual nuestra escuela continúa anualmente sus colaboraciones.

El IED Madrid estuvo representado por estudiantes de Diseño Gráfico, destacando la antigua estudiante María Fernanda Valdés y el antiguo estudiante Andrea Polo, junto con estudiantes de Europa, Asia y América.

*“He visto a una generación cargada de ideas y nuevos estilos, interesada en muchos temas diferentes y con un bagaje cultural bastante alto. Me quedo con mis compañeros de Suiza y con los holandeses de Fanfare y Ultratane. Todos nos hemos beneficiado de la experiencia y el intercambio”.*

Begoña Díaz Berenguer, antigua estudiante del Título Superior en Diseño Gráfico

*“Trabajar en otros idiomas, como el francés o el inglés, les permite ampliar formación como, por ejemplo, el vocabulario del diseño. En definitiva, experimentar el diseño fuera de su escuela y fuera de su país es fundamental para su formación tanto profesional como personal”.*

Irene Estrella, docente del IED Madrid

## Reconocimientos y premios

### Premios Laus

IED Madrid ha sido galardonado con varios premios Laus en los últimos 5 años.

Destacamos los siguientes:

**Premios Laus Oro** *Jonathan Castro*

**Premios Laus Plata** *Lucas Flege e Isolda Sáez*

**Premio Laus Bronce** *Álvaro Ferreira, David Gámez, David Sáenz y Sandra Ramiro*

### Concurso Face to Surface

Propuestas de ilustración para la nueva Surface Pro 3 de Microsoft

*Pablo Chávarri* Ganador

### Premios Asociación Profesional de Ilustradores de Madrid (APIM)

Categoría: Premio Apim Ex Aequo nuevo talento

Delicias al derecho

*Sofía Kurtenbach Fader* Ganador

### Sticker Design @ IED, LINE

Diseño de nuevos stickers para actualizar el lenguaje de la mensajería instantánea japonesa LINE

*Florinda Pamungkas* Ganadora

### Northweek & Students Limited Edition

Diseño de una edición limitada de gafas de sol para Northweek Sunglasses

*Carolina Segura* Ganadora

### Étudiants, tous à Chaumont!

Concurso organizado dentro del marco de la 25ª edición del Festival de Chaumont Design Graphique

*Aitor Baigorri* Finalista



## Antiguos estudiantes con marca propia

### Tres Tipos Gráficos

*Nicolás Reyners, Alberto Salván*  
trestiposgraficos.com

### Cup of couple

*Mike Madrid*  
cupofcouple.com

### Happy Letters

*Marta Velázquez*  
happyletters.es

### Otro Bureau

*Álvaro Ferreira, Ricardo Torres*  
otrobureau.com

### Emphoque

*Ana Agustín*  
emphoque.com

### Diego Lara

diegolara.es

### Lorena Madrazo

lorenamadrazo.es

### Aitor Baigorri

aitorbaigorri.com

### Rafael Cobiella

rcobiella.net

### Eduardo Pelegrín

eduardopelegrin.com

### Stef Silva

Strategic & Futures Design

### Patric Dreier

iciio.com

### Elena Hormiga

elenahormiga.es

### Virginia de Diego

virginiadediego.com

## Empresas en las que trabajan antiguos estudiantes

### Bruce Mau Design

Estudio de diseño estratégico  
ubicado en Toronto

### Mad Cool

Festival de música  
internacional en Madrid

### Saffron

Consultora de diseño de marca

### Noho Comunicación

Agencia de comunicación global

### Double Standards

Estudio berlinés de diseño  
estratégico

### Cruz más Cruz

Estudio de diseño gráfico del  
diseñador Cruz Novillo

### relajaelcoco

Estudio de diseño multidisciplinar

### Pelonio Comunicación

Estudio especializado en la  
creación de experiencias de  
marca y comunicación

### Ole Agency

Agencia de estrategia, innovación y  
producto digital

### Soulsight Design Strategy

Consultora de diseño estratégico



Proyecto de Packaging por la estudiante Valeria Vargas

## Profesores y colaboradores

### **Carlos Fernández-Pello**

*fernandezpello.net*

Editor, comisario, investigador  
y diseñador

### **Irene Estrella**

Gestora cultural y artística

### **Elena Herrera**

Experta en empresa  
aplicada a la cultura

### **Iñaki Domingo**

*inakidomingo.com*

Fotógrafo, editor y comisario

### **Elena Hormiga**

*elenahormiga.es*

Ilustradora y diseñadora gráfica

### **Martha Rivas**

*martharivas.com*

Ilustradora

### **Aitor Baigorri**

*aitorbaigorri.com*

Diseñador gráfico y  
fotógrafo interdisciplinar

### **Oskar Ranz**

Artista

### **Bandiz Studio**

*Bandizstudio.com*

Estudio audiovisual

### **Futuro studio**

*Futuro.studio.com*

Estudio creativo multidisciplinar

### **Silvia Ferpál**

*silviaferpal.com*

Diseñadora visual y artista

### **Antonio Morales**

*marisaenlosbosques.weebly.com*

Realizador Guionista Creativo

### **Elena Juárez**

*elenajuarez.com*

Visual & New Media artist

### **Ana Cuna**

*anacuna.com*

Ilustradora freelance

### **Ricardo Ramos**

*pumestudio.com*

Estudio de desarrollo web  
y diseño gráfico

### **Fernando Gómez**

*isostopy.com*

Diseñador de Experiencias en  
realidad virtual, aumentada y mixta

### **Carlos Arroyo Galaxia**

*carlosarroyoartdirection.*

*persona.co*

Director Creativo

### **Clara Sancho**

*clarasancho.com*

Diseñadora Freelance

### **Jaime Narváez**

*jaimenarvaez.com*

*la-troupe.com*

Diseñador Identidad y Editorial



## Conviértete en estudiante del IED Madrid

1

### **Pídenos info.**

Visita [www.iedmadrid.com](http://www.iedmadrid.com) o llámanos al **914 480 444**.

2

**Solicita una entrevista vía telefónica y visita nuestra escuela** de lunes a viernes de **9.00 a 20.00 h.** Los coordinadores y orientadores académicos te ayudarán a escoger el programa más afín a tus intereses y perfil profesional.

3

### **Inicia tu proceso de admisión.**

Conoce los requisitos de acceso y la documentación requerida según el curso de interés.

4

**Matricúlate y diseña tu futuro con nosotros.** Conviértete en diseñador en el IED Madrid.



**OFERTA FORMATIVA  
UNDERGRADUATE IED MADRID**

**Títulos Superiores**

Diseño Gráfico  
Diseño de Interiores  
Diseño de Moda  
Diseño de Producto

**Ciclos Formativos  
de Grado Superior**

Desarrollo de Aplicaciones Web  
Fotografía  
Ilustración  
Patronaje y Moda

**Diplomas IED**

Bellas Artes  
Fine Arts (inglés)  
Moda y Gestión  
Fashion Business (inglés)  
Comunicación, Estilismo  
e Imagen Moda

**Semester Courses** (inglés)

Fashion Design  
Interior Design  
Product Design  
Visual Arts

**Cursos Semestrales**

Artes Visuales  
Diseño de Moda  
Diseño de Interiores  
Diseño de Producto

**Foundation Course**

Diseño

**Orientation Year**

**Junior Academy**

Winter Junior Courses  
Summer Junior Courses  
Summer Kids Courses

**IED Madrid** | [info@madrid.ied.es](mailto:info@madrid.ied.es) | +34 914 480 444

📍 IED.Madrid 📱 IEDMadrid 📧 IEDMadrid

Calle Flor Alta 8 · 28004 Madrid

Avenida Pedro Díez 3 · 28019 Madrid

*Madrid - Barcelona - Cagliari - Como - Florencia - Milán*

*Río de Janeiro - Roma - São Paulo - Turín - Venecia*