

Grado Universitario Oficial

Diseño Multimedia y Gráfico

Bachelor in Multimedia & Graphic Design



Crea, experimenta y comparte en el mayor Campus
Universitario de Diseño y Tecnología

ESNE

Escuela Universitaria
de Diseño, Innovación
y Tecnología

 @esne

 @esne_es

 @esne.eud

 @esne_es

 @esne

 @esnevideos

Proyectos
mostrados en la
portada de los
exalumnos:
Jorge Gutiérrez,
María Albillos,
Abril Betances
y Pedro Parra.

Bienvenidos a ESNE

ESNE es un Centro Universitario que tiene como principal misión educar a las futuras generaciones de profesionales creativos comprometidos en promover el cambio social y cultural a través de la consecución de sus objetivos profesionales.

ESNE se ha consolidado como el mayor Campus Universitario de España especializado y referente en las áreas de Diseño y Tecnología Digital.

En la actualidad, la aportación de la Industria Creativa y Digital al crecimiento de la economía global ha adquirido mayor relevancia e impacto. En este sentido, la Universidad tiene la responsabilidad, junto con las empresas, de contribuir a la definición y preparación de los profesionales del futuro, desarrollando al máximo sus competencias creativas, innovadoras y emprendedoras.

ESNE ha sido galardonada en los Premios Nacionales de Innovación y Diseño en 2019.

Con esta convicción, ESNE trabaja sobre tres ideas fundamentales:

1.

Ser Universidad significa rigor, exigencia, compromiso, excelencia académica e investigación.

2.

La relación Universidad-Empresa como esencia de nuestra institución. Todos los alumnos realizan prácticas en empresas como parte imprescindible de su formación. Además, ESNE desarrolla una intensa actividad de investigación y transferencia de conocimientos y tecnología mediante sus grupos de I+D+i vinculados con empresas punteras en cada área del diseño.

3.

Potenciar el talento y la profesionalización de los alumnos, que desde el primer año de su formación se preparan para sus futuras responsabilidades con la elaboración y defensa de proyectos reales y la simulación de iniciativas de micro-emprendimiento.

Coincidiendo con la incorporación de España al Espacio Europeo de Educación Superior en 2007, ESNE logró que las titulaciones relacionadas con el Diseño y la Tecnología Digital alcanzaran la categoría de Grado Universitario, siendo los primeros en ofertar estos programas oficiales.

En el presente curso académico hay 1.800 alumnos que viven su pasión por todas las áreas del Diseño en las aulas e instalaciones de ESNE. Y cientos de alumnos reconocen, año tras año, haber acertado en su decisión de elegir a la Escuela Universitaria como mejor opción para formarse y potenciar toda su creatividad.

Campus

Diseño + Tecnología



MediaLab

Laboratorio Multimedia

Cámaras digitales de vídeo y fotografía, focos, flashes, pantallas croma, trípodes o gafas de realidad virtual para convertir en realidad audiovisual ideas y proyectos.

Biblioteca especializada

Impresión digital

Materioteca

Acceso digital a más de 8.000 materiales renovados periódicamente y clasificados por categorías. ESNE cuenta con una representación física de alrededor de 300 tábulas.

1.200 m²
de talleres

+400 ordenadores
con software específico
de diseño





13.000 m² Diseñados para el aprendizaje y la práctica

El Campus Universitario de ESNE, ubicado en el corazón de Madrid, cuenta con los mejores espacios y equipos tecnológicos, algunos de ellos únicos en la Universidad Española.

Los 13.000 m² de instalaciones están diseñados para el aprendizaje y práctica de los alumnos, que se verán envueltos en un entorno profesional y vanguardista, fundamental para su formación académica y personal.

Aulas, talleres, laboratorios y zonas comunes acercan a los alumnos a la realidad profesional que se encontrarán en sus primeras prácticas y en su posterior trayectoria laboral.

Cafetería

Auditorio de 400 butacas

Lugar de encuentro de profesionales y alumnos en masterclass, presentaciones de proyectos, jornadas, seminarios y conferencias.

FabLab Taller y laboratorio de Investigación

Laboratorios de fabricación digital y experimentación de última generación.

Aulas equipadas con Tabletas Gráficas Profesionales Cintiqs 22"



Grado Universitario Oficial

Diseño Multimedia y Gráfico

En un mercado global donde la comercialización de productos o servicios de forma online y offline es cada vez más competitiva, todas aquellas empresas que quieran destacar necesitan dotar a sus marcas de una imagen capaz de seducir a sus futuros consumidores.

Comunicación, publicidad, audiovisual, web o app son mercados que no han parado de crecer en los últimos diez años y su tendencia es al alza, puesto que los nativos digitales son, fundamentalmente, audiovisuales.

La labor del diseño multimedia y gráfico es dar servicio y visibilidad a las compañías para que muestren su mejor versión. La profesión de Diseñador Gráfico y Multimedia está plenamente consolidada en el mundo.

En los últimos años las tendencias del mercado global han llevado a que se multiplique la importancia que las compañías dan al valor de su marca o branding. Una marca es el buque insignia de una compañía, aquello que le permite competir en el mercado.

Una marca va mucho más allá del producto o servicio que aparece bajo su paraguas. Se pueden encontrar numerosos estudios que avalan esta tendencia como los desarrollados cada año por WPP y Milward Brown, los cuales estiman el valor de las 10 marcas más valiosas del mundo en 1.256.000 millones de dólares, lo que demuestra que el diseño ya se ha integrado en la cultura corporativa de las grandes empresas y de muchas pymes y startups que apoyan en esta disciplina la clave de su estrategia.

Otro hecho significativo es la creciente importancia de los diseñadores en las estructuras de estas organizaciones. Como es el caso de Ian Spalter, Head of Design en Instagram o Paula Scher, directora creativa de Pentagram.

En España sectores estratégicos como la banca están apostando con fuerza por el diseño incorporando el perfil del diseñador gráfico como un puesto normalizado dentro de las plantillas. BBVA ha sido premio Nacional de Diseño e Innovación por el enorme esfuerzo que ha hecho en ese sentido. Chris Moody también ha explicado cómo una consultora global como Wolff

Olins transforma el proceso de diseño en proyectos de marca innovadores respondiendo a las necesidades de grandes empresas de referencia como Endesa, The Met o Zidoc, entre otros.

Por su parte, Laszlito Kovacs ha mostrado el cambio estratégico que ha hecho WeTransfer tras la adquisición de Presente Plus, agencia de diseño e interacción, invirtiendo 20 millones de euros en una clara apuesta por la cultura del diseño.

Según Ipsos, en Estados Unidos el 72% de las compras están influidas por el diseño del empaquetado. Más de un 30% de los consumidores ven vídeos de desempaqueado y el 55% de esos espectadores compran el producto. El diseño del empaquetado es, por tanto, un factor determinante en la compra de un producto.

¿Por qué estudiar un Grado en Diseño Multimedia y Gráfico?

El diseño es motor de la economía y esencia del desarrollo productivo y cultural de un país y cualquier empresa u organismo necesita del Diseño Gráfico para su crecimiento y expansión internacional. El Diseñador Gráfico es, por tanto, una pieza clave entre una marca o empresa y su cliente o consumidor.

El mercado demanda actualmente diseñadores polivalentes y ESNE prepara a fondo a nuestros alumnos para que sean capaces de afrontar hasta los proyectos de diseño más complejos que requieran del conocimiento y uso de cualquier técnica y soporte multimedia. El Grado en Diseño Multimedia y Gráfico abarca las áreas más importantes de la comunicación:

Diseño Gráfico

Diseño de marca, packaging y editorial.

Diseño Digital

Apps, publicidad digital y productos digitales.

Audiovisual

Guión, realización, edición y postproducción de vídeo, Motion Graphics.

Publicidad

Campañas 360°:
Digital, print, exterior...

Diseño 3D

Modelado y animación 3D

y Motion Graphics.

Todo ello completado con formación teórica (arte, diseño, marketing, publicidad) y conocimientos complementarios (fotografía, ilustración).

El Grado en Diseño Multimedia y Gráfico forma al alumnado en todos los aspectos relevantes relacionados con la comunicación omnicanal de una marca. Esta diversidad de conocimientos específicos permitirá al alumnado desarrollar su labor en el

entorno profesional de las industrias creativas. Como paso previo a su salida al mercado laboral, los alumnos ponen en práctica los conocimientos adquiridos en un Trabajo Fin de Grado. Para ello, aplicarán las herramientas asimiladas para empatizar con el público objetivo, definir, idear, prototipar, evaluar y desarrollar las piezas necesarias para su producción y comunicación. En definitiva, un TFG que con todos los requisitos permita su ejecución y puesta en marcha en el mundo profesional.



Plan de estudios

Curso Académico 2022-23

4 años / 240 ECTS

| Asignatura | Semestre | Créditos | Asignatura | Semestre | Créditos |
|--|----------|----------|--|----------|----------|
| 1^{er} curso / 60 ECTS | | | | | |
| Dibujo Artístico | A | 12 | Historia y Teoría del Diseño Gráfico | 1 | 6 |
| Fundamentos de la Creatividad | A | 6 | Historia del Arte I | 2 | 6 |
| Inglés I | A | 6 | Diseño Digital I: Diseño Vectorial | 2 | 6 |
| Teoría y Práctica del Color | 1 | 6 | Diseño Digital II: Tratamiento Digital de Imágenes | 2 | 6 |
| Dibujo Técnico | 1 | 6 | | | |
| 2^o curso / 60 ECTS | | | | | |
| Inglés II | A | 6 | Historia del Arte II | 1 | 6 |
| Comunicación Audiovisual | 1 | 6 | Ilustración y Cómic | 2 | 6 |
| Diseño Interactivo | 1 | 6 | Fotografía | 2 | 6 |
| Tipografía y Caligrafía | 1 | 3 | Diseño Editorial y Maquetación | 2 | 6 |
| Taller de Proyectos I: Identidad Corporativa, Señalética y Packaging | 1 | 6 | Fundamentos de Diseño Web | 2 | 6 |
| | | | Psicología de la Percepción | 2 | 3 |
| 3^{er} curso / 60 ECTS | | | | | |
| Prácticas Profesionales | A | 15 | Infografía 3D | 1 | 6 |
| Taller de Proyectos II: Productos Editoriales | A | 6 | Sociología y Marketing | 2 | 3 |
| Storyboarding y Guión Aplicado | 1 | 6 | Edición de Vídeo Publicitario | 2 | 6 |
| Diseño Web Avanzado | 1 | 6 | Modelado 3D | 2 | 6 |
| Legislación Aplicada | 1 | 3 | Productos, Mercados y Medios Publicitarios | 2 | 3 |
| 4^o curso / 60 ECTS | | | | | |
| Trabajo Fin de Grado | A | 18 | Maquetación Web con Hojas de Estilo | 1 | 3 |
| Publicidad y Piezas de Comunicación | 1 | 3 | Packaging | 2 | 3 |
| Postproducción Digital | 1 | 6 | 3D Avanzado | 2 | 6 |
| Animación 3D | 1 | 6 | Dirección de Arte | 2 | 3 |
| Delineación de Productos | 1 | 3 | Programación de Animaciones | 2 | 6 |
| Merchandising y Marketing Interactivo | 1 | 3 | | | |

Plan de Estudios Grado Bilingüe

4 años / 240 ECTS

Bachelor in Multimedia & Graphic Design

Curso Académico 2022-23

| Asignatura | Semestre | Créditos | Asignatura | Semestre | Créditos |
|--|----------|----------|--|----------|----------|
| 1^{er} curso / 60 ECTS | | | | | |
| Dibujo Artístico | A | 12 | Historia y Teoría del Diseño Gráfico | 1 | 6 |
| Principles of Creativity | A | 6 | History of Art I | 2 | 6 |
| English I | A | 6 | Digital Design I: Vectorial Design | 2 | 6 |
| Teoría y Práctica del Color | 1 | 6 | Diseño Digital II: Tratamiento Digital de Imágenes | 2 | 6 |
| Technical Drawing | 1 | 6 | | | |
| 2^o curso / 60 ECTS | | | | | |
| English II | A | 6 | History of Art II | 1 | 6 |
| Comunicación Audiovisual | 1 | 6 | Ilustración y Cómic | 2 | 6 |
| Diseño Interactivo | 1 | 6 | Photography | 2 | 6 |
| Tipografía y Caligrafía | 1 | 3 | Editorial Design and Layout | 2 | 6 |
| Taller de Proyectos I: Identidad Corporativa, Señalética y Packaging | 1 | 6 | Principles of Web Design | 2 | 6 |
| | | | Psicología de la Percepción | 2 | 3 |
| 3^{er} curso / 60 ECTS | | | | | |
| Prácticas Profesionales | A | 15 | 3D Computer Graphics | 1 | 6 |
| Taller de Proyectos II: Productos Editoriales | A | 6 | Sociología y Marketing | 2 | 3 |
| Storyboarding y Guion Aplicado | 1 | 6 | Advertising Video Editing | 2 | 6 |
| Advanced Web Design | 1 | 6 | 3D Modelling | 2 | 6 |
| Legislación Aplicada | 1 | 3 | Productos, Mercados y Medios Publicitarios | 2 | 3 |
| 4^o curso / 60 ECTS | | | | | |
| Trabajo Fin de Grado | A | 18 | Web Layout with Style Sheets | 1 | 3 |
| Publicidad y Piezas de Comunicación | 1 | 3 | Packaging | 2 | 3 |
| Post-Production | 1 | 6 | Advanced 3D | 2 | 6 |
| 3D Animation | 1 | 6 | Art Direction | 2 | 3 |
| Delineación de Productos | 1 | 3 | Motion Graphics | 2 | 6 |
| Merchandising y Marketing Interactivo | 1 | 3 | | | |

1^{er} curso

Dibujo Artístico

Estudio y práctica de formas, luz, color, claroscuro, encaje, proporción y composición, conociendo técnicas húmedas y secas y trabajando con diversos acabados, texturas, procesos y métodos de dibujo con naturalezas muertas y modelos reales.

Dibujo Técnico

Técnicas y sistemas de representación gráfica para elaborar diseños bidimensionales y tridimensionales. Se estudian y ponen en práctica conceptos para desarrollar la visión espacial, composición y creación de formas y figuras tridimensionales mediante el dibujo.

Teoría y Práctica del Color

Estudio de la teoría de color, fundamental en cualquier ámbito del diseño, para poder dominar el arte de armonizar, estimular la facultad del gusto selectivo y afirmar la sensibilidad aplicando los conceptos teóricos a proyectos prácticos.

Historia y Teoría del Diseño Gráfico

Recorrido por la historia del diseño gráfico, desde las primeras formas comunicativas de los orígenes de la humanidad hasta la aparición de Internet, que aporta una base histórica de referencias gráficas imprescindible para el futuro diseñador.

Fundamentos de la Creatividad

Fundamentos teóricos y principios básicos del concepto de creatividad, técnicas para

estimular la creatividad, aplicación práctica de metodologías de trabajo interdisciplinar y *Design Thinking* para desarrollo de proyectos de diseño.

Diseño Digital I: Diseño Vectorial

Aprendizaje práctico del diseño vectorial como herramienta básica y fundamental para la producción y desarrollo de proyectos gráficos. Utilización de Adobe Illustrator.

Diseño Digital II: Tratamiento Digital de Imágenes

Aprendizaje práctico de Adobe Photoshop como herramienta básica de tratamiento digital de imágenes en mapa de bits.

Historia del Arte I

Estudio de las manifestaciones artísticas desde la Antigüedad hasta el arte del Neoclásico, desde una perspectiva analítica y constructiva, pero con un énfasis especial en aquellos aspectos y temas transversales de la creación artística que tienen un lugar común con otras asignaturas del Plan de Estudios. La asignatura aporta una base creativa de referencias visuales que inspirará sus composiciones futuras.

Inglés I

Habilidad imprescindible en una industria internacional como es la del Diseño Gráfico. A cada estudiante se le matricula en un grupo en función de su nivel.

2^o curso

Taller de Proyectos I: Identidad Corporativa, Señalética y Packaging

El alumno elabora de forma autónoma proyectos completos de Diseño Gráfico que resuelven necesidades específicas planteadas en el mundo de la empresa y las instituciones, para lo que aplica los conocimientos adquiridos en otras asignaturas.

Tipografía y Caligrafía

Estudio, diseño y clasificación de los tipos (letras) y las fuentes (familias de letras con características comunes), así como el diseño de caracteres unificados por propiedades visuales uniformes.

Comunicación Audiovisual

Herramientas para acometer un proyecto audiovisual de nivel técnico no avanzado mediante el trabajo en entornos digitales. El alumnado aprenderá los principios básicos de la narrativa audiovisual y los conocimientos de la cámara de vídeo a través de la realización de proyectos audiovisuales.

Historia del Arte II

La asignatura aporta al alumno un completo conocimiento de la historia y las manifestaciones artísticas desde finales del siglo XVIII, en el contexto del arte Romántico, hasta el arte y la cultura visual del actual siglo XXI.

Diseño Interactivo

Formación centrada en los conceptos de UX (User Experience)

y UI (User Interface), esenciales en proyectos de diseño digital. Enfocada a la adquisición de autonomía y solvencia en el proceso de conceptualización de un proyecto, elaboración de prototipos y desarrollo de interfaces interactivas.

Inglés II

Ampliación de los conocimientos de Inglés I, con un claro enfoque técnico y específico de diseño, para que el alumno pueda desarrollar su futuro trabajo profesional en entornos internacionales.

Ilustración y Cómic

Herramientas, métodos y técnicas para desarrollar la capacidad de representar ideas con imágenes, dar con la solución creativa más adecuada y crear ilustraciones integradas en el diseño en proyectos analógicos y digitales.

Psicología de la Percepción

Análisis y estudio de los aspectos psicológicos que influyen en la percepción humana. Su conocimiento es esencial dentro del campo del diseño para poder desarrollar discursos gráficos o audiovisuales que sean capaces de conectar con los receptores.

Diseño Editorial y Maquetación

El diseño editorial se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior teniendo en cuenta un eje estético ligado

al concepto que define a cada publicación y las condiciones de impresión y de recepción. Introducción al manejo de Adobe InDesign.

Fotografía

Estudio de todas las técnicas, equipos, materiales y procesos que intervienen en la fotografía, y su aplicación específica al Diseño Gráfico mediante la realización de proyectos.

Fundamentos del Diseño Web

Esta asignatura sienta las bases del diseño web y HTML, CSS y JavaScript, adentrándose progresivamente en conceptos más avanzados de análisis y diseño mediante la utilización de herramientas profesionales.

3^{er} curso

Legislación Aplicada

Conocimientos necesarios para desarrollar la actividad profesional de diseñador dentro del marco jurídico español vigente.

Infografía 3D

Primera toma de contacto con el desarrollo y trabajo tridimensional digital que sienta las bases para otras asignaturas de 3D del Grado. El alumno será capaz de crear entornos tridimensionales, modelar objetos, añadir texturas, y realizará diseños creativos en 3D teniendo en cuenta una línea estética. El alumno trabajará con herramientas de modelado 3D.

Storyboarding y Guión Aplicado

El objetivo de la asignatura es dotar al alumno de las herramientas necesarias para desarrollar una correcta representación visual de una idea a través de la construcción de un guión cinematográfico y la confección de un storyboard. Los alumnos ponen en práctica los aspectos necesarios para la ejecución de un guión y aplican los conocimientos adquiridos en asignaturas previas de dibujo e ilustración para dibujar storyboards.

Diseño Web Avanzado

Asignatura orientada al dominio de técnicas de programación web punteras para que el alumno aprenda conceptos avanzados para el desarrollo de sitios web dinámicos, de aspecto profesional, según las tendencias del momento, y adquiera nuevas destrezas de programación que le permitan la comunicación cliente/servidor.

Modelado 3D

Acercamiento abstracto al mundo de las tres dimensiones, con implicación de los conocimientos adquiridos en asignaturas de dibujo de cursos previos.

Sociología y Marketing

Comprensión de cómo la sociología da un punto de vista más amplio sobre las necesidades globales de los individuos y cómo aplicar estos conocimientos al mundo del marketing de productos y servicios.

4º curso

Edición de Vídeo Publicitario

Herramientas para edición de material audiovisual con solvencia y expresividad. Aplicación simultánea de la creatividad, el diseño y la capacidad comunicativa y artística, relacionando esta asignatura con otros campos como el diseño y la animación 3D, comunicación audiovisual, grafismo, diseño web.

Productos, Mercados y Medios Publicitarios

Conocimiento de los conceptos implicados en productos, mercados y medios de publicidad y la interrelación que existe entre ellos en su actividad social para aplicarlos al mundo del marketing.

Taller de Proyectos II: Productos Editoriales

En esta asignatura el alumnado completa su formación en creación gráfica desarrollando varios proyectos que abarcan los productos editoriales y su evolución hacia el mundo digital. Los alumnos serán capaces de desarrollar proyectos complejos como la creación de una colección de libros, realizar una revista o un proyecto expositivo, dominio de Adobe InDesign.

Práctica Profesional

Durante 320 horas los alumnos ampliarán y aplicarán conocimientos de su ámbito de especialización en una empresa del sector.

Merchandising y Marketing Interactivo

Conocimiento específico sobre el mercado, la mercadotecnia y el marketing interactivo, conocimientos esenciales para que el diseñador conozca al público objetivo al que se dirigen sus productos y pueda interactuar con él, aprovechando todos los medios para conectar (medios masivos, directos, interactivos, digitales, ferias, eventos, fuerzas de ventas, etc).

Animación 3D

Asignatura que aporta al alumno una visión general de los procesos de producción para la creación y posterior animación de personajes virtuales en 3D.

Maquetación Web con Hojas de Estilos

Se desarrolla el trabajo en accesibilidad web y la optimización de páginas. La maquetación CSS y la profundización en técnicas avanzadas.

Dirección de Arte

Aprendizaje de las habilidades que debe adquirir el Director de Arte, principalmente la comunicación creativa y la generación de ideas publicitarias a plasmar en campañas 360º (TV, radio, prensa, digital, exterior, etc).

Packaging

Aspectos técnicos y teóricos de proyectos de diseño de packaging, envases y soportes desde lo creativo hasta el proceso productivo.

Publicidad y Piezas de Comunicación

Aprendizaje de la planificación de proyectos gráficos publicitarios desde el inicio de su proceso creativo hasta su proceso productivo.

Delineación de Productos

Aporta a los alumnos un conocimiento profundo para la realización de desarrollos gráficos en objetos de 3D, ya sea para aplicar a diseño de packaging o a espacios expositivos con herramientas de dibujo vectorial.

Postproducción Digital

Asignatura que revisa los conceptos básicos de los gráficos en movimiento y efectos visuales, capacitando al alumno para realizar proyectos audiovisuales complejos, que incluyan un gran nivel de postproducción digital mediante la utilización de software de composición multicapa.

Programación de Animaciones

Estudio de las técnicas y habilidades que un diseñador debe dominar para la creación de imágenes en movimiento, tanto desde el punto de vista estético como técnico.

3D Avanzado

Asignatura que profundiza en los conocimientos ya adquiridos en entornos 3D digitales para proporcionar al alumno herramientas avanzadas y una visión mejorada de los procesos de producción 3D esenciales en la postproducción de imágenes.

Trabajo Fin de Grado

El Trabajo Fin de Grado es el proyecto más importante del Grado de Diseño Multimedia y Gráfico. El objetivo es que el alumnado sea capaz de desarrollar su proyecto más ambicioso para lo que contará con el apoyo de tutores específicos que le guiarán a lo largo de todos los pasos esenciales del proceso y, además, contará con el apoyo de todos los profesores de 4º curso y del equipo de Coordinación del Grado.

Investigación, Desarrollo y Ejecución

Un rediseño de una gama de productos farmacéuticos dirigidos a personas de la tercera edad, el diseño de la identidad corporativa de una ciudad del noroeste de España. Un documental con entrevistas a los pioneros del diseño gráfico, un teaser y branding de una serie para TV, un corto de animación que reflexiona sobre la depresión en las personas mayores... Trabajos de Fin de Grado tan diversos y amplios como el abanico de empresas en las que los alumnos podrán desarrollar sus conocimientos.

Una empresa no se puede permitir que sus productos no sean conocidos y valorados. Un producto que no tenga un buen diseño de marca, un vídeo o spot, packaging, publicidad o una web o app difícilmente podrán competir en el mercado. La formación hace posible que, tanto el diseño de un producto como su comunicación comercial, cumplan todos los requisitos necesarios para destacar. Cada año se comprueba en las defensas de los TFG que los alumnos cumplen con el perfil demandado por las industrias creativas.

Conocimiento Omnicanal

ESNE forma a su alumnado para ejecutar proyectos omnicanal. No es solo una visión 360º, sino tener un concepto global de la marca y saber mostrarlo a través de diferentes canales de comunicación on y off, desarrollando branding, brandbooks, brandguides, packaging, spots, vídeos con motion graphics, modelados 3D, animaciones 3D, diseño web; diseño de apps.

Del Boceto a la Realidad

ESNE estimula la capacidad de creación y forma a los alumnos para que sean profesionales serios, capaces de diseñar con precisión milimétrica y que sus proyectos se puedan producir.

Desde el primer curso se familiariza a los alumnos con la exposición pública de sus proyectos. También se trabaja con ellos sus habilidades de comunicación, tanto en español como en inglés, para que saquen el mayor partido a sus dotes de persuasión a la hora de defender sus propuestas.

Equipos e instalaciones para Diseño Multimedia y Gráfico

El Campus Universitario de ESNE, cuenta con los mejores equipos tecnológicos y profesionales que se utilizan en las grandes empresas. Aulas Mac, aulas Wacom Cintiq, laboratorios informáticos con la tecnología más avanzada, equipos de VR,

MediaLab, Laboratorio de Fabricación Digital (FabLab), talleres y máquinas de última generación, algunas de ellas únicas en la Universidad española, que ofrecen las instalaciones más vanguardistas para el desarrollo profesional.



El uso de la última tecnología y de diferentes herramientas informáticas es constante durante los 4 años de carrera universitaria.

Equipamiento IT

ESNE cuenta con 12 aulas informáticas con equipos y programas adaptados a las necesidades de cada asignatura. Dispone de un aula Mac para proyectos específicos sobre este entorno. Hay laboratorios con tabletas gráficas Wacom Cintiq de 22". Las Cintiq son herramientas profesionales utilizadas especialmente en la ilustración, animación y retoque fotográfico.

Todas las aulas disponen de equipamiento audiovisual y pizarras táctiles digitales, que ofrecen una alta resolución de imágenes y colores, imprescindible para aprender diseño.

En ESNE encontrarás a tu servicio todo lo necesario para poder desarrollar al máximo tus habilidades durante tu formación.



MediaLab

Cámaras digitales de vídeo y fotografía, focos y flashes, micrófonos y grabadoras de sonido, pértigas, pantallas croma, mesas de fotografía de producto, trípodes, gafas de realidad virtual Oculus Rift, software para video mapping, equipos de Motion Capture para captura de movimiento en 3D y equipos y software de fotometría, etc., que convierten en realidad audiovisual aquellas ideas y proyectos que nacen de la creatividad de los alumnos.

ESNE MediaLab, el laboratorio multimedia que da vida a los proyectos.



















-

ESNE cuenta con aulas para que los alumnos adquieran habilidades de dibujo, bocetaje e ilustración: herramientas fundamentales para el mundo profesional.



Mapa formativo

para el éxito profesional

| Conocimientos transversales | | Conocim |
|---|---|---|
| <p>Procesos creativos</p> <p>Capacidad crítica</p> <p>Innovación</p> <p>Design Thinking</p> <p>Trabajo colaborativo</p> <p>Gestión de proyectos</p> <p>Comunicación</p> | | <p>Teoría Manifestaciones artísticas y del diseño, espíritu crítico y</p> <p>Diseño Creatividad y conocimiento funcionales, estéticas y técn</p> <p>Arte El dibujo como instrumento de la forma, imagen, luz y c</p> <p>Proyecto-Taller Proyectos de diseño multimed formales y técnicos y exper</p> <p>Prácticas Experiencia en ámbito prof y organización de actividad</p> <p>Tecnología Conceptos y procedimientos y práctica de herramientas</p> <p>Inglés Destrezas para expresarse e</p> |
| 1 ^{er} curso | 2 ^o curso | 3 ^{er} curso |
|       |       |       |

| Cursos especializados | Salidas profesionales |
|--|--|
| <p>...y sociales en la historia, conocimiento teórico del impacto y capacidad investigadora y analítica.</p> <p>...es específicos para el aprendizaje de características formales, técnicas del diseño.</p> <p>...o proyectual y de comunicación, representación color.</p> <p>...media y gráfico donde se trabaja aspectos conceptuales, experiencias de proyectos en conjunto con empresas reales.</p> <p>...esional, capacidad de trabajo en equipo...</p> <p>...os técnicos para su posterior aplicación a proyectos complejos digitales e informáticas.</p> <p>...en inglés en ámbitos profesionales internacionales.</p> | <p>Diseño gráfico y creación de marca. Identidad Corporativa, Diseño Editorial, Dirección de Arte, Diseño de Packaging, Ilustración e Infografía 2D.</p> <p>Audiovisual: TV, cine y videojuegos. Dirección de Videoclips, Fotografía, Arte, Postproducción audiovisual, Animación 2D y 3D, Storyboard Artist, Motion Graphics, Vídeo DJ, Artista Audiovisual y Guionista.</p> <p>Publicidad. Dirección Creativa, Eventos y Stands, Fotografía de publicidad, Preproducción y Postproducción, Visual Merchandising y escaparatismo, Storyboard Artist.</p> |
| <p>4° curso</p> <hr style="border: 1px solid red;"/> <hr style="border: 1px solid blue;"/> <hr style="border: 1px solid pink;"/> <hr style="border: 1px solid green;"/> <hr style="border: 1px solid teal;"/> | <p>UX/UI: Web y apps. Experiencia de Usuario, Usabilidad y Diseño y desarrollo Web y apps.</p> <p>Consultoría estratégica de diseño.</p> |

Dimensión Internacional

Una parte esencial de la formación de los alumnos de ESNE es prepararles para su pertenencia a un entorno global promoviendo numerosas experiencias internacionales con ejemplos de años anteriores como talleres y viajes de estudios a las principales capitales del diseño y las industrias de cada área, así como la participación en concursos dentro y fuera de España.

Todos los estudiantes de Grado cuentan con clases de inglés como parte de su formación obligatoria, pudiendo optar también a cursos preparatorios de certificaciones oficiales, y reciben de manera eventual cursos o conferencias en inglés, todo ello enfocado a reforzar su capacidad de comunicarse con equipos multiculturales en la industria.

Los alumnos participan en workshops con estudiantes y profesores de universidades socias, en Madrid o en sus ciudades, con experiencias recientes en Nueva York, Oporto, Londres, Ámsterdam o Hong Kong.

Los alumnos pueden también inscribirse en las experiencias y programas internacionales disponibles cada año. Además, cada vez es más frecuente que alumnos de otras nacionalidades

opten por ESNE como centro para su formación en diseño, dando lugar a un entorno más intercultural donde se fomentan las actividades que potencien la diversidad del estudiantado.

La Oficina de Relaciones Internacionales trabaja de manera continua para la firma de nuevos acuerdos, enfocados tanto a la movilidad tradicional como a la de excelencia en centros como el TEC de Monterrey, SVA o Pratt Institute en Nueva York.

Se promueve también de manera especial la movilidad de estudiantes y profesores con las universidades socias, tanto para Europa, pudiendo optar a las becas del programa Erasmus+, como para países extracomunitarios a través de los convenios bilaterales, aumentando y mejorando para ello cada año la calidad y cantidad de colaboraciones. Los estudiantes pueden proponer realizar prácticas en el extranjero, pudiendo optar a las becas disponibles para países europeos.

Todos estas acciones suponen en conjunto una oportunidad para que los alumnos y docentes convivan también en Madrid con otras culturas de quienes realizan una estancia en ESNE como

destino, enriqueciendo así las experiencias del aprendizaje también en el día a día del centro.

A nivel institucional, ESNE forma parte de CUMULUS, la Asociación de Universidades dedicadas al Diseño más importante del panorama internacional, que promueve la educación e investigación conjunta en las áreas de Arte, Diseño y Comunicación.

中央美术学院
China Central Academy of Fine Arts

POLI.DESIGN


POLITECNICO
MILANO 1863

Pratt


UNIVERSITY OF
WEST LONDON

SVA NYC

UDEM

 Tecnológico
de Monterrey

ual: university
of the arts
london

 Ravensbourne

 WDKA 



Visita de los alumnos del Grado a la *London Design Week*.

Algunas de las universidades con las que ESNE mantiene acuerdos en el Grado en Diseño de Multimedia y Gráfico son:

School of Visual Arts – SVA de Nueva York, Estados Unidos.

WDKA- Willem de Kooning Academy, Holanda.

Italian University of Arts and Design (IUAD) Accademia Della Moda, Italia

Waterford Institut of Technology, Irlanda.

Shih Chien University, Taiwan.

Hochschule Niederrhein, Alemania.

Gengdan Institute of BDG – University of Technology, China .

Plantijn Artesis Hogeschool, Bélgica.

Haute Ecole Francisco Ferrer, Bélgica.

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, México.

University of Ljubljana, Eslovenia.

Warsaw School of Information Technology, Polonia.

ESAD CR – Politécnico do Leira, Portugal.

ESMAD, Escola Superior de Media Artes e Design, Politécnico do Porto, Portugal.

ESAD – Escola Superior de Artes e Design, Oporto, Portugal.

Vilnius College of Design, Lituania.

Saint Petersburg University, Rusia.

Fachhochschule Dortmund, Alemania.

Universidad Veritas, Costa Rica.

Universidad Cuauhtémoc Plantel San Luis Potosí, México.

Trabajo de Fin de Grado que consistía en la conceptualización, producción y dirección de un evento en directo, además de la posterior documentación gráfica y la creación de sus piezas de comunicación.

Basada en la obra “El Caserío” -una zarzuela vasca ambientada a principios del siglo XX-, proyecto que busca acercar este género a un público más generalista, mediante la interacción con la obra y la conceptualización de la temática sobre rasgos y estéticas más actuales.



Caserío, proyecto de Trabajo Fin de Grado de la alumna Jimena Izaguirre.

17.18 DE JULIO

C A

SE

RIO → ESPACIO FLORETA

UNA PERFORMANCE EN TRES ACTOS

POR JIMENA IZAGUIRRE

elcaserioperformance.es

MADRID



Conexión Empresarial

La relación Universidad-empresa es vital para el éxito profesional de los alumnos y, por lo tanto, su formación universitaria está absolutamente vinculada con el mundo empresarial. Por este motivo, ESNE ha desarrollado un ecosistema de empresas e instituciones que colaboran en la actividad académica con su asesoramiento e intercambio de experiencias y con la involucración de profesionales en proyectos desarrollados por los propios alumnos.

ESNE colabora, entre otras, con las siguientes empresas e instituciones: Huawei, Interbrand, Barfutura, Grow Comunicación, Izen Producciones, DDB, Factoría Cultural, FutureBrand, McCann, The Cocktail, Proximity, 2gether, Accenture, Banco Santander e Injuve.

Las diferentes titulaciones que imparte ESNE destacan por su estrecha colaboración en proyectos de innovación y experimentación con grandes multinacionales. Además, ESNE desarrolla una intensa actividad de investigación y transferencia de tecnología mediante sus grupos del I+D+i y su vinculación con las empresas punteras de cada área del Diseño.

ESNE es pionera en el campo de la investigación aplicada al ámbito del diseño, participando en proyectos de investigación y desarrollo multimedia y digitales.

El profesorado participa en programas de investigación Nacionales (I+D+i) e Internacionales (Programa Marco de la Unión Europea) fomentando la participación de los alumnos en los proyectos. De este modo, acercando la investigación avanzada a los alumnos de Grado, se potencia la adquisición de nuevos conocimientos y, principalmente, el aprendizaje que les permita evolucionar hacia los profesionales que tendrán que ser en el futuro.

Por otra parte, ESNE es conecedor de las realidades estructurales de cada sector, por lo que procura diseñar y proponer convenios de colaboración bidireccionales a medida de las realidades de cada uno de esos sectores, que puedan generar un valor añadido que contribuya a su crecimiento y consolidación. Actividades que son desarrolladas a través de entidades independientes como el Observatorio Español del Diseño, creado para analizar de forma continuada la importancia del diseño y de las industrias creativas y culturales en la economía española.

ESNE forma parte de las principales asociaciones y participa activamente en eventos de cada uno de los sectores de la economía creativa y digital con la idea de compartir conocimientos y con la convicción de poder aportar mayor competitividad y eficiencia gracias a la preparación de sus alumnos. ESNE es miembro de ADG Laus, Asociación de Directores de Arte y Diseñadores Gráficos y DIMAD (Asociación de Diseñadores de Madrid).

Interiores 360°

Ferias, eventos y concursos

Premios nacionales e internacionales

El Grado de Diseño Multimedia y Gráfico ha recibido decenas de premios a lo largo de los años. Ha sido galardonado en varias ediciones de: Premios Laus, de la Asociación de Diseñadores Gráficos de Cataluña, Premios Young Ones, del Club de Creativos Publicitarios de Nueva York, Premios del Club de Creativos de España, Premios JC Decaux, Premios Drac Novell, Premios Gaudeamus Projecta del Colegio Oficial de Diseñadores de Cataluña, Adobe Design

Achievement... Asimismo el alumnado ha sido seleccionado en las prestigiosas becas de Fabrica del grupo Benetton para realizar estancias de varios meses en Treviso, Italia.

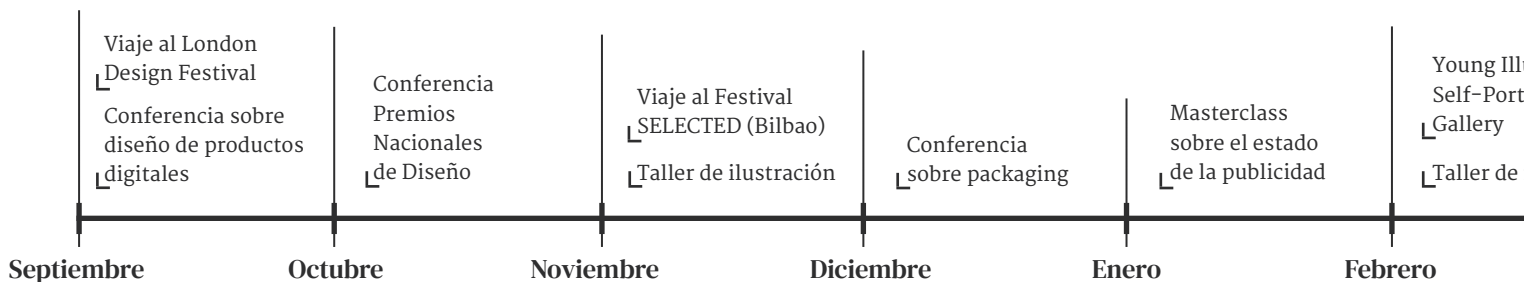
Presentarse a un premio enfrenta al alumnado con sus pares dentro y fuera del país, amplía sus capacidades como diseñadores y mejora su portfolio creativo.

A nadie le gusta esperar, la campaña de los alumnos Tristán Alcover, Adriana Álvarez y Valeria Xu y supervisado por el profesor Sergio Santos consigue un Plata en los premios JCDecaux 2021.



Actividades de Diseño Solidario

Seminario continuo de Diseño Solidario con diversas ONG.



Eventos

Masterclasses

Desde el Grado Multimedia y Gráfico intentamos conectar a nuestro alumnado con los principales creadores del mercado. Recientemente se han realizado talleres con: Alejandro Magallanes (Ilustrador Mejicano) o Yinsen (Estudio de Diseño). Por el salón de actos han pasado conferenciantes como: Banjo Soundscapes, Annandaniel (Anna Devís and Daniel Rueda), el equipo creativo de Ogilvy, creadores de la premiada campaña de Lola Flores para Cruzcampo, las Premio Nacional Eva y Marta Zarza y un largo número de Ilustradores, creativos, publicitarios, creativos audiovisuales, tipógrafos...



Workshop organizado por la Casa de México en España, a cargo del reconocido ilustrador Alejandro Magallanes.



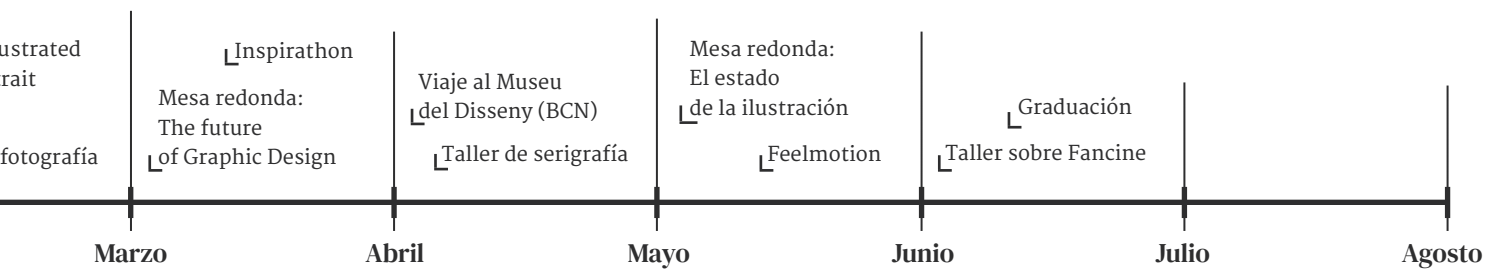
Elena Aroca
Lara, Ariadna
Rosmari
Varela Alcaraz,
Valeria Xu,
Andrea Malach
y Pollyana
Berrios Corrales
ganadores del
Inspirathon '21.

ESNE FeelMotion

International Short Film Festival for Designers.
276 cortometrajes
participantes, 33
Universidades de todo el mundo, 17 nacionalidades representadas.

Inspirathon

Primera maratón creativa y de diseño con más de 100 alumnos participantes.



anuales

Casos de éxito

Factoría de Talento

El Grado en Diseño Multimedia y Gráfico prepara a los alumnos para un mercado dinámico y en constante evolución. Es por ello que tiene graduados trabajando en sectores muy diferentes de la industria: audiovisual, diseño 3D, diseño gráfico, branding, packaging, editorial, diseño app, UX/UI, web...

En cada promoción, aquellos alumnos con más capacidad de trabajo e interés por el Grado suelen prolongar sus prácticas profesionales curriculares mientras completan su aprendizaje en ESNE. Muchos de ellos cuando terminan el Grado tienen ya el trabajo asegurado en las empresas en las que han prestado sus servicios como becarios en prácticas. Desde el Grado de Diseño Multimedia y Gráfico se ofrecen formación, apoyo y contactos profesionales a los alumnos para su perfecta inmersión en el mundo laboral.

Graduados en empresas del sector

Branding: Javier Leal, Senior Brand Designer en Superunion. Álvaro Ramos, Junior Designer en Interbrand.
Publicidad: Sergio Santos, D. Arte en Aracnofobia.
Packaging: Carlos Giménez,

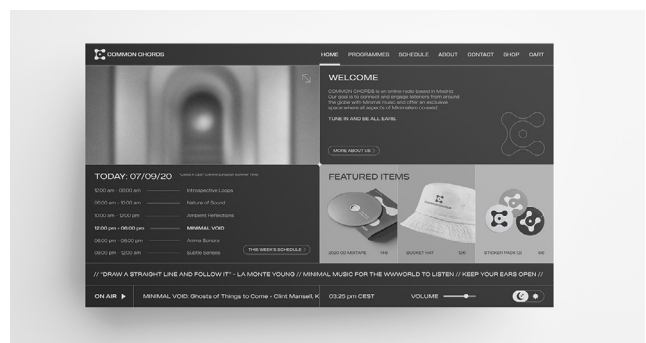
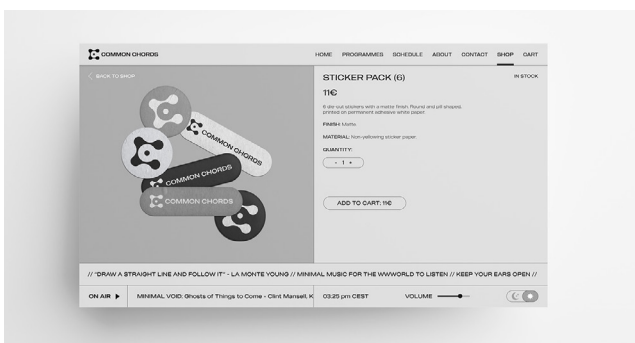
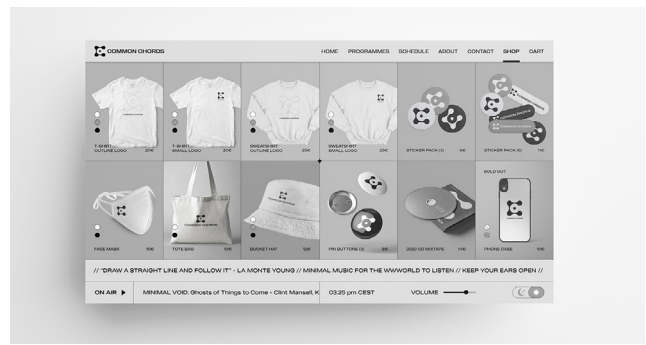
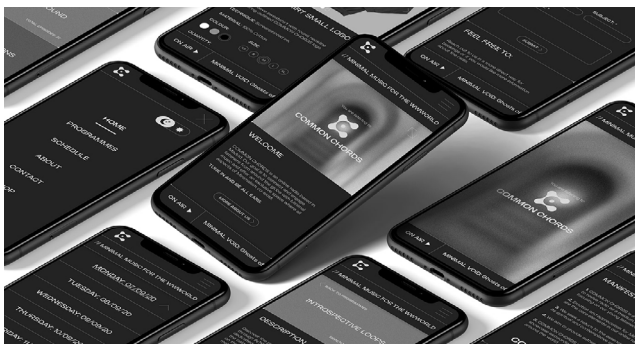
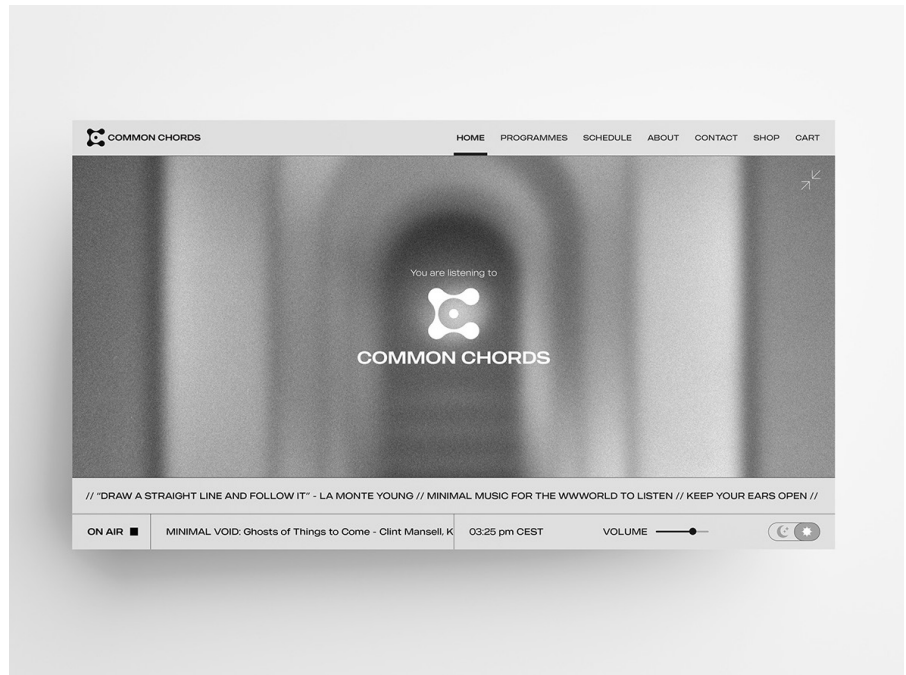
A nadie le gusta esperar, la campaña de los alumnos Tristán Alcover, Adriana Álvarez y Valeria Xu, tiene como objetivo visibilizar y recordar a la población la realidad de la Covid-19 en los países de ingresos medios y bajos, poniéndola en contraste con la nuestra.



Diseñador en Delamata Design.
Diseño Gráfico: Amelia Muñoz Galindo, en TechIT.pro.
Experiencia de Usuario: Rodrigo Sañudo, UI Designer en Numbrs (Zurich). Pablo Santamaría Fernández, Digital Experience Consultant en Vector ITC Group. Marta García Henche, UX/UI designer en Hetikus.
Diseño Gráfico y Web: Carolina González Marín, Junior Digital Designer en Deloitte Digital. Amalia Peigneux, Diseñadora Gráfica y Digital en EDT Eventos. Caridad Lorenzo Gómez, Graphic Designer en Tratos (Inglaterra). Beatriz Peralta, Diseñadora Junior en The Woork Co.
Diseño de Apps: Melisa Loza

Martínez, Diseñador Gráfico en Tu-App.net.
Diseño Gráfico y Editorial: Laura Pere, Diseñadora Gráfica en User T38. Daniel San Román, Diseñador en La Casa Encendida.
Diseño 3D: Gonzalo Miranda, Art Director and 3D Artist en Serial Cut. Carlos Lorca Álvaro, Junior 3D Artist en Secret 6, Inc.
Diseño Audiovisual: Pablo García Lucio, Diseñador Gráfico y Director de Arte en Raro Producciones.

Common Chords, Trabajo de Fin de Grado de Carla Goldstein, una radio Online Independiente dedicada al streaming 24/7 de música minimalista y sus ramificaciones, que deja de lado la seriedad de la radio tradicional para dirigirse a un público joven de gusto ecléctico. La intención de *Common Chords* es revivir la radio como medio comunicativo y buscar el retorno a la esencia de la música, a su componente más espiritual y contemplativo.



Bilis,
 proyecto
 editorial
 condecorado
 con Laus
 Bronce 2021.



Proyecto realizado por los alumnos Jimena Izaguirre, Silvia Núñez, Juan Calabuig y Jorge Vega. La revista *Bilis* es un acercamiento a la plasmación de sentimientos de la manera más pura. Diseño, arte, tradición y pérdida confluyen sobre un mismo papel como testimonio de la muerte en nuestra historia y cultura.





Rescatainfancia es una campaña social para unicef que, mediante un lenguaje visual metafórico, traduce la parálisis existencial de estas criaturas y denuncia el doloroso cruce entre la infancia y la guerra. Proyecto desarrollado como Trabajo de Fin de Grado por Lara Lussheimer.

El proyecto de Lara Lussheimer *#rescatainfancia* ha ganado uno de los reconocimientos gaudeamus PROJECTA en la categoría "Humana".

Proyecto ganador del premio Cata la Lata 2021, realizado por la alumna Laura Campos, estudiante de ESNE.



7 razones para elegir ESNE

1.

ESNE es el Campus Universitario de diseño y tecnología más grande de España.

El Campus está situado en el centro de Madrid con fácil acceso en metro, autobús o cercanías. Al ser un centro especializado, todos los alumnos comparten los mismos intereses e inquietudes por el mundo del Diseño de Interiores y la creatividad, aunque sean de otras áreas como el Diseño de Producto, el Diseño Gráfico, Diseño de Moda...

2.

ESNE es el Centro Universitario Oficial con más experiencia en formación de Graduados en Diseño de Interiores de España.

Fue el primero en conseguir que se reconociera el Diseño de Interiores como Grado Universitario. Todos los títulos están regulados y auditados continuamente para seguir acreditando el mejor valor: la excelencia.

3.

Las instalaciones están totalmente orientadas al éxito del alumno.

Cuenta con algunas instalaciones únicas en la Universidad Española, como la Materioteca, el laboratorio de Fabricación Digital (Fab-Lab), integrado en la red de laboratorios de fabricación digital del MIT, aulas Cintiq Wacom de 22", aulas de dibujo, tecnología de Realidad Virtual,...

4.

El profesorado está compuesto por profesionales acreditados.

Muchos de ellos trabajando en activo, apasionados de su profesión, accesibles y comprometidos con la educación con los que compartir inquietudes y vocación.

90%

tasa de empleabilidad a los 6 meses de terminar los estudios.

5.

El modelo educativo se basa en proyectos vinculados a empresas para que el aprendizaje esté adaptado al mundo real.

Los alumnos realizan prácticas extracurriculares y desarrollan proyectos profesionales como PFG. El Campus está lleno de experiencias: ferias, concursos, masterclass, viajes...

6.

ESNE mantiene convenios bilaterales con alguna de las mejores universidades del mundo en países como EEUU, Italia, Alemania o Corea.

De esta forma los alumnos podrán vivir una de las experiencias más enriquecedoras de la vida universitaria: la experiencia internacional.

7.

Los grupos son reducidos y la atención es personalizada.

De esta manera se consiguen que aprovechen al máximo su paso por la Universidad.

Testimoniales

**Guillermo Gallardo
de Comunica+A,
graduado en ESNE.**

“ Estoy muy agradecido a ESNE por ser un centro compuesto de grandes profesionales en el mundo del diseño, que han conseguido dotarme de los conocimientos necesarios para poder ejercer como diseñador hoy en día en una de las mejores agencias del sector de la publicidad española.

**Jorge Arévalo,
ilustrador, diseñador
y profesor de ESNE.**

“ ESNE tiene el gancho de las nuevas disciplinas y la esencia de las antiguas escuelas de arte.

**Blanca Oriz, Creative
Director en DAVID,
graduada en ESNE.**

“ De mi paso por ESNE me llevo que con trabajo se puede llegar lejos. Es un lugar que potencia el talento, pero que sobre todo recompensa el esfuerzo.

**Cristina Giménez,
Freelance Designer at
&Walsh, graduada en ESNE.**

“ Esne ha significado un espacio seguro donde poder experimentar, desarrollarme y descubrir hacia dónde quiero ir. En profesiones particularmente vocacionales y poco convencionales es especialmente importante rodearse de buenos referentes y orientadores que mantengan viva esa vocación y sepan sacar lo mejor de ti, algo que he tenido la suerte de encontrar tanto en el equipo docente como en mis compañeros durante los cuatro años carrera y a la hora de enfrentarme al mundo profesional.

**Pedro Parra,
graduado en ESNE,
emprendedor.**

“ En ESNE no sólo se forman diseñadores, se forman grandísimos profesionales. El sistema de estudios transversal me ha permitido desarrollar de forma creativa mis talentos además de descubrir nuevas e interesantes áreas del diseño. Los profesores son auténticos expertos y nos motivan a sacar lo mejor de nosotros mismos, siempre de una forma personal y fomentando en todo momento nuestro talento.



Spotify Premium Streets, proyecto condecorado Bronze Pencil Young Ones Brief 2021 realizado por Carolina Moyano, Marta Gómez-Acebo, María Hernández, Sara Ramudo, Carolina Raposo, Jimena Izaguirre, Diego Díaz, Juan Calabuig, Jorge Vega y Aníbal De Andrade.

El número de accidentes de tráfico se incrementa año tras año y una de las principales causas son las distracciones de los conductores debido a los impactos masivos de la publicidad. Bajo esta premisa, la idea de la campaña para Spotify

de los estudiantes de ESNE se centra en la eliminación de anuncios en determinados puntos de las ciudades. Su propuesta es la de comprar espacios publicitarios tanto en publicidad exterior como vallas publicitarias, marquesinas o medios impresos, como en

publicidad online en redes sociales donde al dar click los usuarios obtienen 30 minutos de Spotify Premium para disfrutar en la conducción.

esne.es

Avenida Alfonso XIII, 97-99
28016 Madrid

+34 910 770 055

Metro: Colombia, Alfonso XIII y Av. de la Paz
Bus: 40, 7, 87 y 11



ESNE

Centro adscrito a
**Universidad
Camilo José Cela**