

Grado en Diseño e Innovación

Elisava

00. Índice

04 01. Elisava

- 06 Bienvenida
- 08 Principios educativos
- 10 Highlights
- 12 ¿Por qué estudiar en Elisava?
- 14 Profesorado
- 16 Elisava Research
- 20 Recorrido universitario
- 22 Elisava en Barcelona

24 02. Grado en Diseño e Innovación

- 26 Introducción
- 28 Menciones y salidas profesionales
- 40 Plan de estudios
- 54 Programa de Estudios Simultáneos
- 56 Experiencias expandidas
- 58 Testimoniales de estudiantes recién graduados
- 64 Movilidad internacional
- 70 Colaboraciones con empresas, instituciones y ONG
- 74 Testimoniales de empresas, instituciones y ONG
- 78 Degree Show
- 80 Proyectos de estudiantes
- 114 Difusión en medios

116 03. Estudiar en Elisava

- 118 Instalaciones
- 126 Acceso
- 127 Students Wellbeing
- 128 Comunidad
- 130 Elisava Alumni



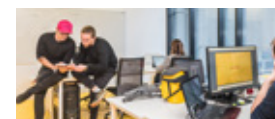
[04]



[06]



[08]



[10]



[12]



[14]



[16]



[20]



[22]



[24]



[26]



[28]



[40]



[54]



[56]



[58]



[64]



[70]



[74]



[78]



[80]



[114]



[116]



[118]



[126]



[127]



[128]



[130]

01. Elisava

Diseño e ingeniería para impactar
en las personas, la sociedad y el planeta.



Bienvenida

UNA COMUNIDAD MOTIVADA, VIBRANTE Y CONECTADA CON EL MUNDO

Formar parte de Elisava significa formar parte de una comunidad motivada, vibrante, flexible, llena de energía, conectada con el mundo. Una comunidad que afronta los retos y responde a las situaciones individuales, colectivas y planetarias del presente y del futuro.

PENSAMIENTO CRÍTICO, RESPONSABILIDAD ÉTICA, E IMPACTO MEDIOAMBIENTAL

El rol del diseño y la ingeniería es impactar en el mundo en el que vivimos. Actuamos con pensamiento crítico, responsabilidad ética y teniendo en cuenta el impacto medioambiental de nuestras acciones. Necesitamos urgentemente realizar las preguntas adecuadas para nuestro desarrollo como sociedad, para aprender lo que es mejor para las personas y lo que es imprescindible para el planeta en el que vivimos.

Formamos a personas adaptables, críticas y proactivas, capaces de interpretar la realidad y gestionar la incertidumbre. Perfiles con competencias para liderar proyectos en equipo, resolver problemas con rigor, y explorar soluciones creativas en una sociedad en constante evolución.

PROFESORADO EXPERTO Y MULTIDISCIPLINAR

La comunidad docente está formada por personal académico investigador y destacados profesionales en activo, conectados con el entorno profesional.

Contamos con un profesorado experto y multidisciplinar, que comparte una visión activa y propositiva del aprendizaje, utilizando metodologías innovadoras, experimentales y constructivas. Nuestro equipo pedagógico entiende el aprendizaje como una experiencia vital, personal y trascendente.

Elisava concibe la universidad como una plataforma para estimular al alumnado, para ampliar sus capacidades creativas, críticas y tecnológicas, y para conectarlo con recursos, entornos y personas.

CONEXIÓN ENTRE SOCIEDAD Y EMPRESA

Elisava es un lugar de referencia donde la creatividad y la tecnología se sienten y se transmiten. Desde hace 60 años apostamos por una línea de formación e investigación abierta y flexible orientada al mundo profesional. Desde nuestro campus urbano en el centro de Barcelona, generamos impacto directo en la ciudad y estamos muy implicados en su vida cultural.

Promovemos proyectos en colaboración con empresas, estudios de diseño, instituciones, Alumni y universidades de todo el mundo, realizando colaboraciones en contextos y dinámicas profesionales diferentes.

DISEÑO PARA LAS PERSONAS Y EL PLANETA

Somos un espacio plural que se nutre de una sociedad multicultural en constante cambio, donde nos interrogamos sobre el mundo que nos rodea, donde la innovación es urgente y absolutamente necesaria.

Formamos a diseñadores, diseñadoras, ingenieros e ingenieras, que trabajarán para crear una sociedad más justa con las personas y con el planeta.



Principios educativos

- [01] Somos una Facultad concebida como una red global que actúa como agente innovador en el entorno cultural, social y empresarial.
- [02] Formamos a personas adaptables, críticas y proactivas, capaces de afrontar retos, interpretar la realidad y gestionar la incertidumbre. Perfiles con competencias para liderar proyectos en equipo, para resolver situaciones con rigor y valores éticos, y para explorar soluciones creativas en una sociedad en constante evolución.
- [03] Somos una plataforma abierta, flexible y crítica de personas dedicadas a la docencia, la investigación y la divulgación, con el propósito de generar y transferir conocimiento a futuros profesionales del diseño y la ingeniería, al mundo empresarial y al entorno.
- [04] Promovemos el crecimiento personal y profesional de toda la comunidad, considerando sus intereses y expectativas.
- [05] Realizamos proyectos de colaboración con empresas, instituciones y ONGs, entre diferentes cursos y disciplinas utilizando metodologías innovadoras, experimentales y constructivas.
- [06] Integramos el diseño y la ingeniería para que el conocimiento sea transdisciplinar, participativo, transferible a la sociedad y generador de impacto.
- [07] Contamos con un profesorado experto y multidisciplinar, con una visión propositiva del aprendizaje. Personas que promueven proyectos internacionales profesionales, académicos y de investigación.
- [08] Investigamos en la intersección entre el diseño, la ingeniería y diferentes ámbitos de conocimiento, interactuando con la docencia y la práctica profesional, con la finalidad de innovar y transferir los resultados a la sociedad.

Highlights



1961
Fundación de la Escuela Elisava



1962
Primer logotipo ideado por Albert Ràfols-Casamada

ELISAVA
ME FECIT

Elisava toma su nombre de "Elisava me fecit". Elisava es la artista más antigua de nombre conocido en Cataluña



2000
Elisava recibe el Premio Nacional de Diseño



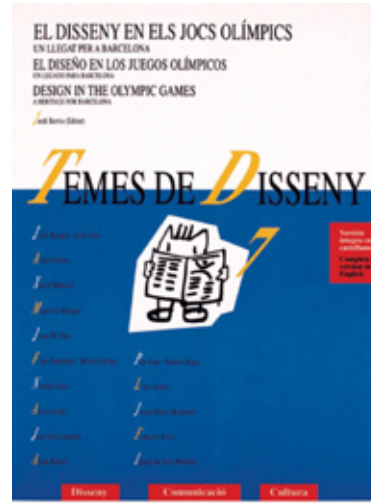
2006
Inicio del Máster Universitario en Diseño y Comunicación



2009
Actual sede: La Rambla



1963
Talleres de fotografía con Xavier Miserachs y Albert Ràfols-Casamada



1986
Primera edición de Temes de Disseny



2009
Inicio de los grados integrados en el Espacio Europeo de Educación Superior



2016
Creación de Elisava Research



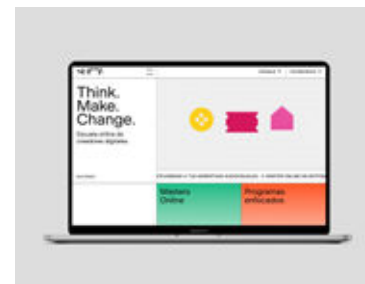
1991
Primera edición del proyecto Cadres en Turó Park



1997
Nueva sede: Plaza de la Mercè



1997
Creación del título de Ingeniería Técnica en Diseño Industrial



2019
Creación de la Escuela Online Shifta



2017
Creación del Vivero Elisava Alumni



2018
Exposición Design Does*, en el Museo del Diseño de Barcelona, con 20.000 visitas



2020
Federación a la Universitat de Vic – Universitat Central de Catalunya

¿Por qué estudiar en Elisava?

2.500 estudiantes de 100 nacionalidades diferentes

Cada año, cerca de 2.500 estudiantes (Grado, Máster y otros programas) de más de 100 nacionalidades cursan su formación en Elisava. La Facultad se encuentra en el centro de Barcelona, ciudad del diseño, con un ambiente cosmopolita e internacional.

Sinergias entre los Grados Universitarios

El Grado en Diseño e Innovación y el Grado en Ingeniería de Diseño Industrial generan sinergias y conexiones transdisciplinares. Un espacio de interacción entre creatividad y tecnología, en el que las competencias creativas y la preparación técnica se retroalimentan. Además, el Programa de Estudios Simultáneos permite cursar ambos grados en 6 años.

453 colaboraciones con empresas, instituciones y ONG

A través de Elisava Impuls (Plan de Emprendimiento de Elisava), cada año realizamos proyectos con empresas, instituciones y ONG donde promovemos e impulsamos oportunidades para el alumnado.

Elisava Research, grupo de investigación consolidado

La investigación es un pilar fundamental de nuestra Facultad. El departamento de I+D+i está formado por 60 investigadores e investigadoras. Además, ofrece la posibilidad de realizar un Doctorado en programas propios o con universidades de todo el mundo.

Grupos reducidos

Los grupos de clase son reducidos (25 estudiantes de promedio) para potenciar la formación práctica y personalizada, así como asegurar un seguimiento cercano y personalizado.

Una carrera basada en el aprendizaje mediante proyectos

Del total de asignaturas, el 80% corresponde a asignaturas proyectuales para aprender haciendo e implementar los conceptos teóricos aprendidos.

Top 10 skills of 2025

Formamos estudiantes con pensamiento analítico, crítico, creativo e innovador, originales, resilientes, adaptables, capaces de resolver problemas complejos. También profundizamos en el uso y el diseño de nuevas tecnologías. Según el World Economic Forum, estas serán las competencias profesionales más requeridas en los próximos años.

90% de inserción laboral al acabar el grado

Realizamos más de 460 convenios de prácticas cada curso. Elisava Alumni publica más de 300 ofertas laborales cada año en su Bolsa de Trabajo. El 90% del alumnado encuentra trabajo en los meses consecutivos a la finalización del Grado, según EUC Dades, portal de datos del Sistema Universitario de Cataluña.

11.000m² de instalaciones y equipamientos con acceso libre

Nuestros talleres y laboratorios están abiertos todo el día como extensión de las aulas, además de los espacios de la Escuela Distribuida, repartidos por toda la ciudad.

Students Wellbeing

Durante los 4 cursos, cada estudiante cuenta con un servicio de tutorización y acompañamiento educativo y personal para fomentar su desarrollo académico y cuidar su bienestar. Además, ofrecemos un programa gratuito de apoyo psicológico y emocional para quien lo necesite.

Comunidad Elisava

En la universidad pasan muchas cosas fuera de clase. El Coro 418, el Grupo de Teatro, Aha Radio, Elisava Igualdad o Elisava Nights son algunas de las iniciativas que organizan actividades durante todo el curso.

Movilidad internacional

Participamos en programas de intercambio, cooperación e investigación con más de 80 instituciones académicas internacionales (Erasmus y otros convenios), de las cuales 14 se encuentran entre las 50 mejores del mundo, según el QS World University Ranking.

Profesorado

El equipo académico de Elisava lo forman más de 800 personas, que comparten una visión activa y propositiva del aprendizaje, y que utilizan metodologías innovadoras, experimentales y constructivas.

La comunidad docente está compuesta, por un lado, de un colectivo de doctores y doctoras, vinculado al mundo del diseño, la ingeniería de diseño industrial, la arquitectura, la comunicación, las ciencias sociales y el arte, que compaginan sus actividades de investigación con la docencia y la transmisión de conocimiento. Por otro lado, también contamos con profesionales en activo, conectados con la actualidad del mundo laboral.

Además, reconocidas figuras internacionales participan en Elisava en conferencias, seminarios, exposiciones o workshops.

Algunos de estos nombres son Ezio Manzini (DESID — Politecnico di Milano), Anthony Burrill, Jesper Kouthoofd (Teenage Engineering), Lev Manovich (City University of New York), Ron Wakkary (Eindhoven University of Technology), Fiona Raby (Parsons School of Design), Ferran Adrià, Patrick Thomas, etc.



Elisava Research

Elisava Research es el departamento de I+D+i de Elisava, cuyo objetivo es ayudar a construir una sociedad innovadora, ética, sostenible y de bienestar mediante la investigación a través del diseño y la ingeniería.

Creemos en el poder de la transferencia y el intercambio de conocimiento con la escuela, el ecosistema industrial y la sociedad. Realizamos investigación participando y liderando proyectos de innovación con partners internacionales y mediante proyectos privados de innovación empresarial.

Elisava Research es un grupo de investigación consolidado reconocido por AGAUR (Generalitat de Catalunya).

El equipo está formado por 60 investigadores e investigadoras en activo.

Realizamos proyectos con empresas y proyectos con financiación pública, como por ejemplo Creative Europe, Erasmus+, Horizon Europe, European Institute of Innovation & Technology — EIT, Agencia Estatal de Investigación, Ministerio de Ciencia e Innovación, Agrupaciones Empresariales Innovadoras — AEI, Ministerio de Industria, Comercio y Turismo, entre otros.

Elisava Research es una de las entidades fundadoras del Instituto de Investigación y de Innovación en Ciencias de la Vida y de la Salud en la Cataluña Central (IRIS—CC).

Partners con los que colaboramos:

Internacionales

- + The Oslo School of Architecture and Design
- + University of the Arts London
- + Politecnico di Milano
- + University of Florence
- + University of Art and Design Cluj Napoca
- + Københavns Universitet
- + Institut Curie
- + Max Planck Institute for Molecular Genetics
- + Centre National de la Recherche Scientifique
- + Eindhoven University of Technology (TUE)
- + Salzburg University of Applied Sciences (FHS)
- + Ma—tt—er
- + Royal Academy of Art — The Hague (KABK)
- + Vilnius Academy of Arts
- + Central Saint Martins — UAL London
- + Iceland University of the Arts
- + Universidad de Santiago de Chile
- + RADE — Red Académica de Diseño y Emoción — Mexico DF
- + IBEC
- + Comune di Milano
- + Moholy—Nagy University of Arts and Design Budapest

Nacionales

- + CENFIM — Cluster de Equipamiento del Hogar y Contract
- + Leitat — Technological Centre
- + SEAT
- + Domestic Data Streamers
- + Centro de Regulación Genómica — CRG
- + elBullifoundation
- + BCN3D
- + CARNET
- + Fundación “la Caixa”
- + Ajuntament de Barcelona



Elisava Research

Cada año, una selección de Trabajos Fin de Grado se realizan en colaboración con Elisava Research.

Elisava Research genera y edita publicaciones científicas y de divulgación de interés para el alumnado de Grado.

Ofrece la posibilidad de poder realizar un Doctorado a aquellos estudiantes que, una vez hayan realizado el recorrido de Grado y de Máster oficial, quieran proseguir su formación en investigación aplicada en el área de la investigación a través del diseño.

Los proyectos de Elisava Research exploran cuestiones de sostenibilidad, comportamientos sociales, innovación académica, salud y bienestar, entre otros temas.



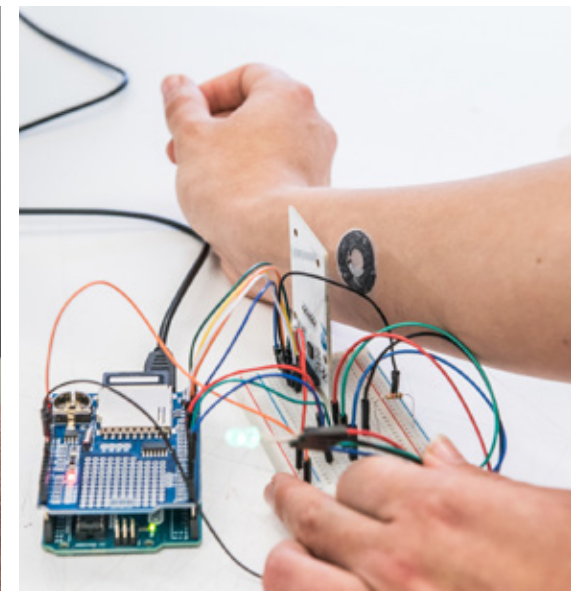
Vibe

Proyecto Creative Europe en el que se desarrolló una plataforma experimental de contenido, intercambio comunitario y experiencias híbridas para explorar nuevas formas de consumo cultural entre la generación z.



Material Designers

Proyecto cofinanciado por Creative Europe dedicado al impacto positivo del diseño de nuevos materiales en la economía circular.



Smart Skin, Jessica Fernández

Tesis doctoral con patente que presenta un ultrawearable de electrónica epidérmica, hecho a base de materiales grafénicos, que permite generar y almacenar datos personales de forma no invasiva.

Transitions

Proyecto Erasmus+ para afrontar la transformación del sector textil y de la moda, impulsando la innovación en un entorno colaborativo.

Vora

Mobiliario efímero instalado en Ciutat Vella para consolidar el espacio ganado en la calzada en tiempos de pandemia, con el apoyo del Ayuntamiento de Barcelona. Producido por BENITO. Proyecto EIT—Urban Mobility.

Tous

Consultoría de diseño de los nuevos espacios de trabajo de TOUS, teniendo en cuenta criterios de sostenibilidad y bienestar, e implementación en la sede central de la compañía.

Intride

Proyecto Erasmus+ para definir un plan de estudios de un máster dirigido a profesionales con competencias digitales, ecológicas y "soft".

Recorrido universitario

Ofrecemos estudios de todos los niveles universitarios para completar la formación académica, desde los Grados Universitarios, Máster y Postgrados, hasta el Programa de Doctorado. Todos nuestros estudios reglados son válidos en Europa, articulados a través de créditos ECTS y con competencias regidas por el Nuevo Espacio de Enseñanza Superior Europea (Plan Bolonia).

01 GRADOS UNIVERSITARIOS

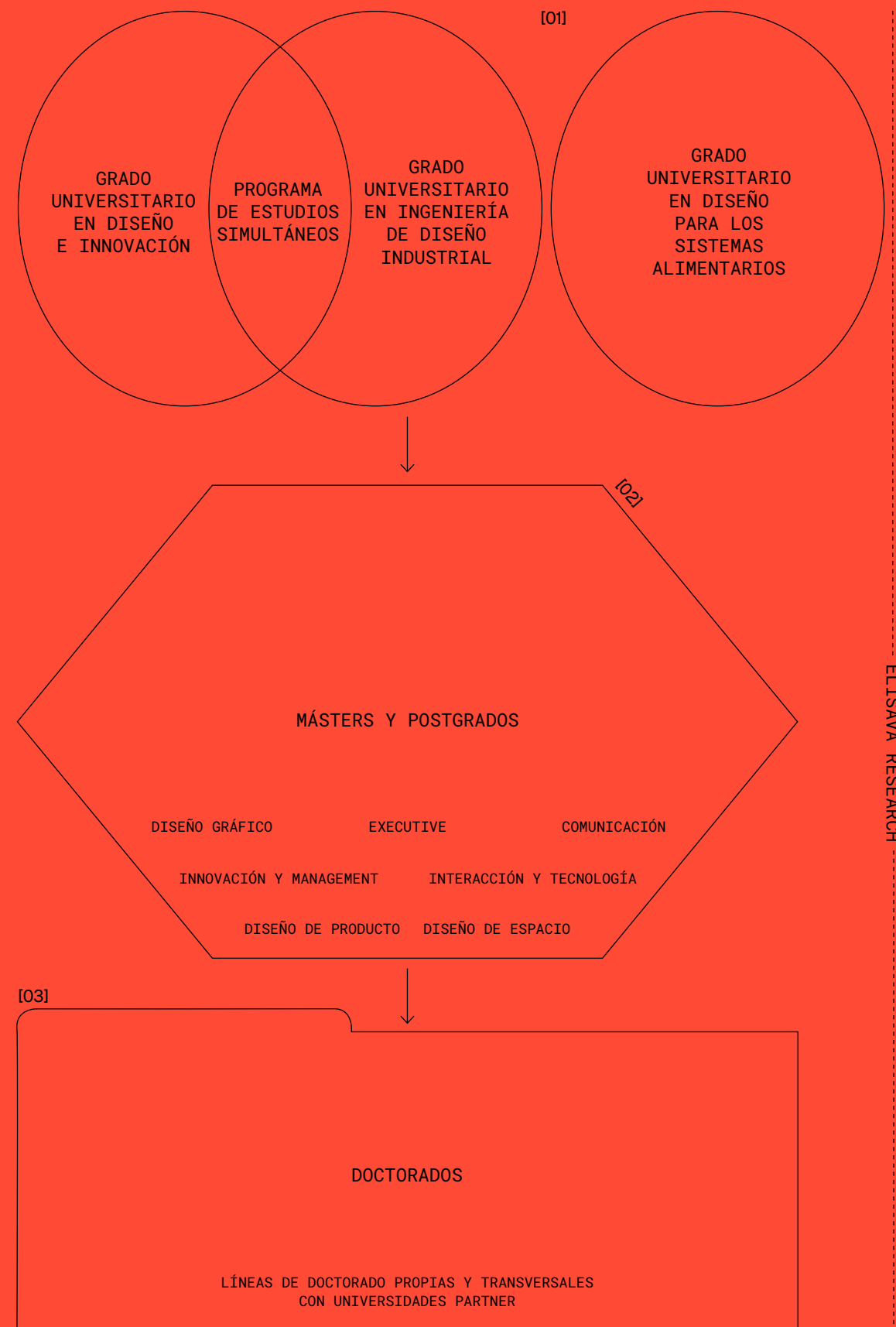
Impartimos tres grados universitarios, el Grado en Diseño e Innovación, el Grado en Ingeniería de Diseño Industrial y el Grado en Diseño para los Sistemas Alimentarios. Además, ofrecemos la posibilidad de cursar el Programa de Estudios Simultáneos (PES) y obtener las dos titulaciones del Grado en Diseño e Innovación y el Grado en Ingeniería de Diseño Industrial en aproximadamente 6 años.

02 MÁSTERS, POSTGRADOS Y FORMACIÓN CONTINUA

Contamos con más de 50 Máster y Postgrados, estructurados en seis áreas: Diseño Gráfico, Comunicación, Diseño de Producto, Diseño de Espacio, Innovación y Management, e Interacción y Tecnología. Además, el Máster Universitario en Diseño y Comunicación es el primer máster oficial de diseño en España, que te dará acceso a realizar un doctorado. Esta formación se complementa con cursos de especialización: Summer School, Study Abroad, Visiting University y Shifta, la escuela online de Elisava.

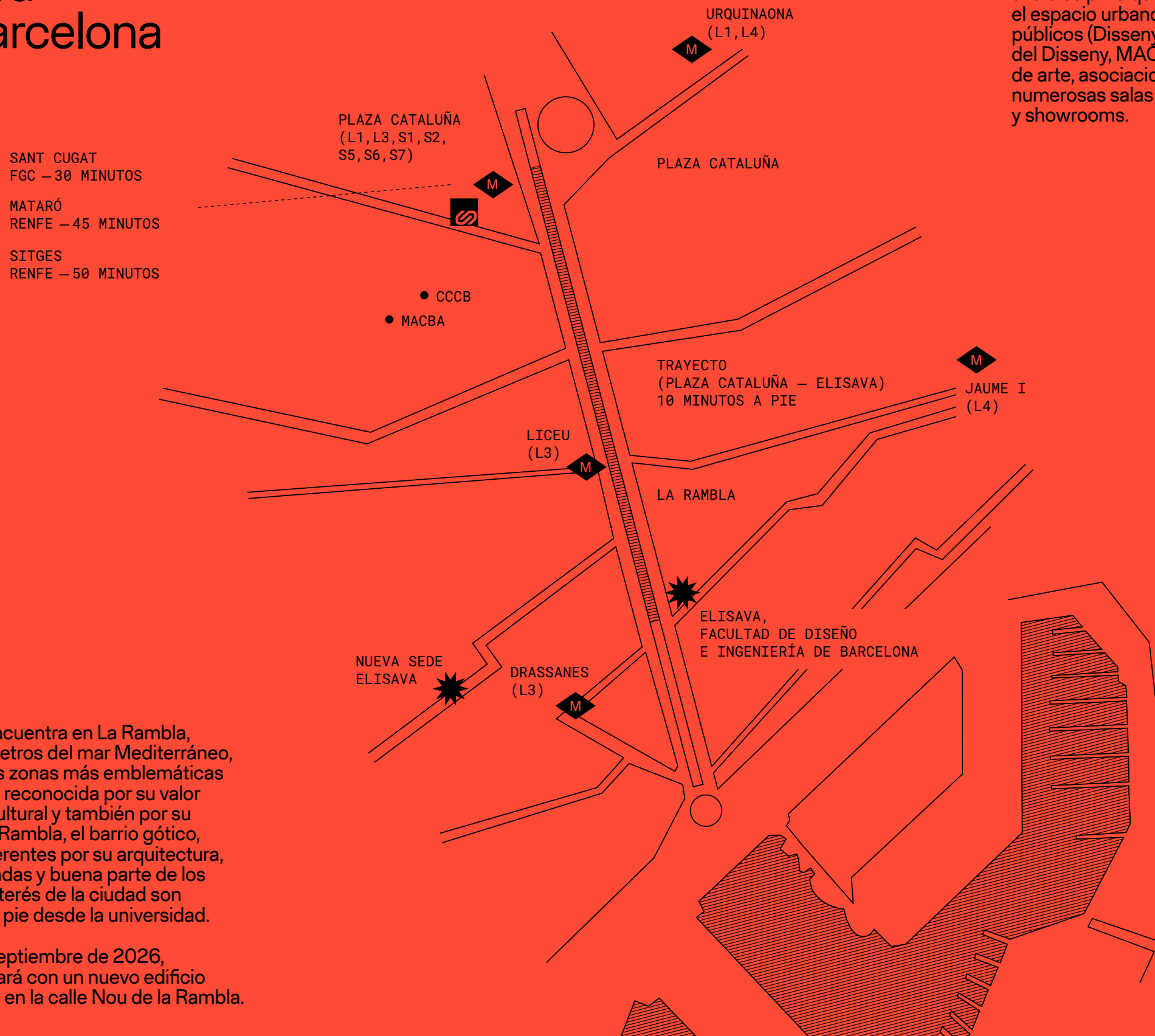
03 DOCTORADOS

Ofrecemos la posibilidad de cursar doctorados, centrados en la investigación en diseño e ingeniería de diseño industrial, en programas propios y a través de colaboraciones con universidades de todo el mundo.



Elisava en Barcelona

Barcelona vive y respira diseño, una disciplina que impregna todo el espacio urbano con equipamientos públicos (Disseny Hub), museos (Museu del Disseny, MACBA, CCCB), galerías de arte, asociaciones (FAD, BcD...), numerosas salas de exposiciones y showrooms.



Elisava se encuentra en La Rambla, a escasos metros del mar Mediterráneo, en una de las zonas más emblemáticas de la ciudad, reconocida por su valor histórico y cultural y también por su vitalidad. La Rambla, el barrio gótico, edificios referentes por su arquitectura, museos, tiendas y buena parte de los puntos de interés de la ciudad son accesibles a pie desde la universidad.

A partir de septiembre de 2026, Elisava contará con un nuevo edificio de 3.000 m² en la calle Nou de la Rambla.

02. Grado en Diseño e Innovación

Formamos a diseñadores y diseñadoras con un perfil creativo, con pensamiento crítico, y con una visión exploratoria del mundo, capaces de cuestionar y dialogar transversalmente con otras personas del entorno social, productivo, científico o cultural.



Introducción

Entendemos el diseño y la innovación como agentes clave para crear o mejorar productos, servicios, comunicaciones, entornos o experiencias.

El Grado en Diseño e Innovación, reconocido y homologado en el EEES (Espacio Europeo de Educación Superior), es un grado en la rama de conocimiento de las Artes y Humanidades. Cuenta con áreas imprescindibles para el diseño como la antropología, la filosofía o la historia, entre otras, que fundamentan los proyectos de forma contextual.

La base de estos estudios es principalmente práctica, para profundizar en el aprendizaje del diseño gráfico, diseño de productos, diseño de experiencias interactivas y diseño de espacios. Durante la carrera, realizarás proyectos de diferente tipología: proyectos personales, donde expresarás

tu posicionamiento como diseñador o diseñadora, proyectos vinculados al contexto social y empresarial. Finalmente, trabajarás en proyectos transversales junto a profesionales de otros ámbitos (artísticos, filosóficos, antropológicos, técnicos, científicos, etc.) para abordar retos complejos actuales y futuros en equipos multidisciplinares. Estos proyectos se realizan en colaboración con empresas, colectivos, administraciones o instituciones sociales.

Entendemos la disciplina del diseño desde un punto de vista transversal en constante evolución. Diseñamos desde, por, para y con las personas, siempre con un propósito. Nuestro objetivo es que adquieras el conocimiento y las herramientas necesarias para afrontar cualquier reto de diseño desde una perspectiva contextual y empática hacia las personas, y teniendo en cuenta la innovación social y medioambiental.

Datos básicos

Ámbito de conocimiento
Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual

Titulación
Graduado/a en Diseño e Innovación, título expedido por la Universitat de Vic–Universitat Central de Catalunya (UVic–UCC). Título verificado por AQU Catalunya

Duración
4 años

Menciones
Diseño Gráfico
Diseño de Productos
Diseño de Espacios
Diseño de Experiencias Interactivas

Horario
Curso 1, 2 y 3 — mañanas
Curso 4 — tardes

Período lectivo
Septiembre — Junio

Idioma
Catalán / Castellano
Asignaturas en inglés
(60 — 84 ECTS)

Plazas de nuevo acceso
175

Créditos
240 ECTS
(60 ECTS por curso académico)



Tipologías de asignaturas

Proyectos
Proyectos personales, de contexto y transversales (70—80% del total de asignaturas).

Contexto
Conocimiento para interpretar el contexto histórico, social, cultural, económico y tecnológico.

Herramientas, Materiales y Técnicas
Competencias instrumentales del ámbito de la expresión, la comunicación, y los materiales.

Menciones y salidas profesionales

Al finalizar el primer curso ya podrás escoger tu mención. Así, durante el segundo año adquirirás los conocimientos básicos de tu especialidad y, en tercero, elegirás los proyectos de carácter personal o profesional que más encajen con tus intereses y motivaciones.

Salidas transversales

Al terminar el Grado en Diseño e Innovación tendrás los conocimientos y capacidades necesarias para desarrollar tu actividad laboral en una gran variedad de sectores y ámbitos, participando en todas las fases del proceso de diseño.

- + Comunicación, dirección de arte y dirección creativa
- + Comisariado de exposiciones y eventos
- + Edición de publicaciones
- + Project management, gestión y comercialización de proyectos de diseño
- + Consultoría de diseño y estrategia en innovación
- + Desarrollo teórico y pedagógico del diseño: docencia
- + Crítica e investigación



Diseño Gráfico

Dominarás en profundidad las herramientas imprescindibles del lenguaje gráfico, tipografía aplicada, teoría del color, dirección de arte y motion graphics.

Realizarás diversas aproximaciones de proyectos en distintos formatos, tamaños, enfoques y destinatarios, como etiquetas, carteles, libros o revistas. La adquisición de conocimientos evolucionará en complejidad para poder llegar a desarrollar la estrategia de proyectos de identidad visual, compuestos por un sistema gráfico aplicable a múltiples soportes y medios de comunicación.

- + Dirección de arte
- + Dirección creativa
- + Diseño para publicidad
- + Identidad corporativa
- + Diseño editorial
- + Diseño web de entornos digitales y de aplicaciones
- + Diseño de datos e información
- + Packaging
- + Ilustración
- + Tipografía
- + Señalética



PPL Magazine — Sara Barcons, Carlos Álvarez



Diseño de Productos

Realizarás proyectos de diseño de mobiliario, productos interactivos y utensilios, conociendo diferentes procesos de fabricación como la artesanía, la fabricación industrial y digital, teniendo en cuenta su impacto medioambiental. Conocerás el contexto de uso de estos productos para detectar necesidades de mejoras en su diseño. Otro aspecto importante de esta mención es la comunicación final del proyecto (sketch, renderizados, dirección de arte, catálogos, etc).

- + Diseño de producto
- + Diseño de sistemas y/o servicios
- + Diseño industrial
- + Objetos y Accesorios
- + Packaging
- + Mobiliario
- + Iluminación
- + Automoción



OZO — Rita Canals, Gemma Obiols, Fotini Panos

Maricel — Sergi Peguera, Julen Beloki



Diseño de Espacios

Realizarás proyectos que van desde la aproximación del espacio de las personas, pasando por la intervención en viviendas hasta trabajar espacios de uso colectivo. Trabajarás en talleres para conocer los materiales, detalles y componentes constructivos, la sostenibilidad y el confort, así como la comunicación del proyecto que pasa por el croquis, la maqueta, los planos, la axometría, la renderización y el vídeo.

- + Diseño de interiores (viviendas, bares, restaurantes)
- + Diseño de espacios comerciales (retail, visual merchandising, escaparatismo)
- + Montajes efímeros
- + Diseño de exposiciones
- + Diseño de stands
- + Escenografía de eventos y espectáculos
- + Intervenciones en el espacio público
- + Intervenciones en el paisaje

Ámbrore — Christian Bifolco



ZARA Stich — Lola Barangé, Judith Flames, Víctor Soler

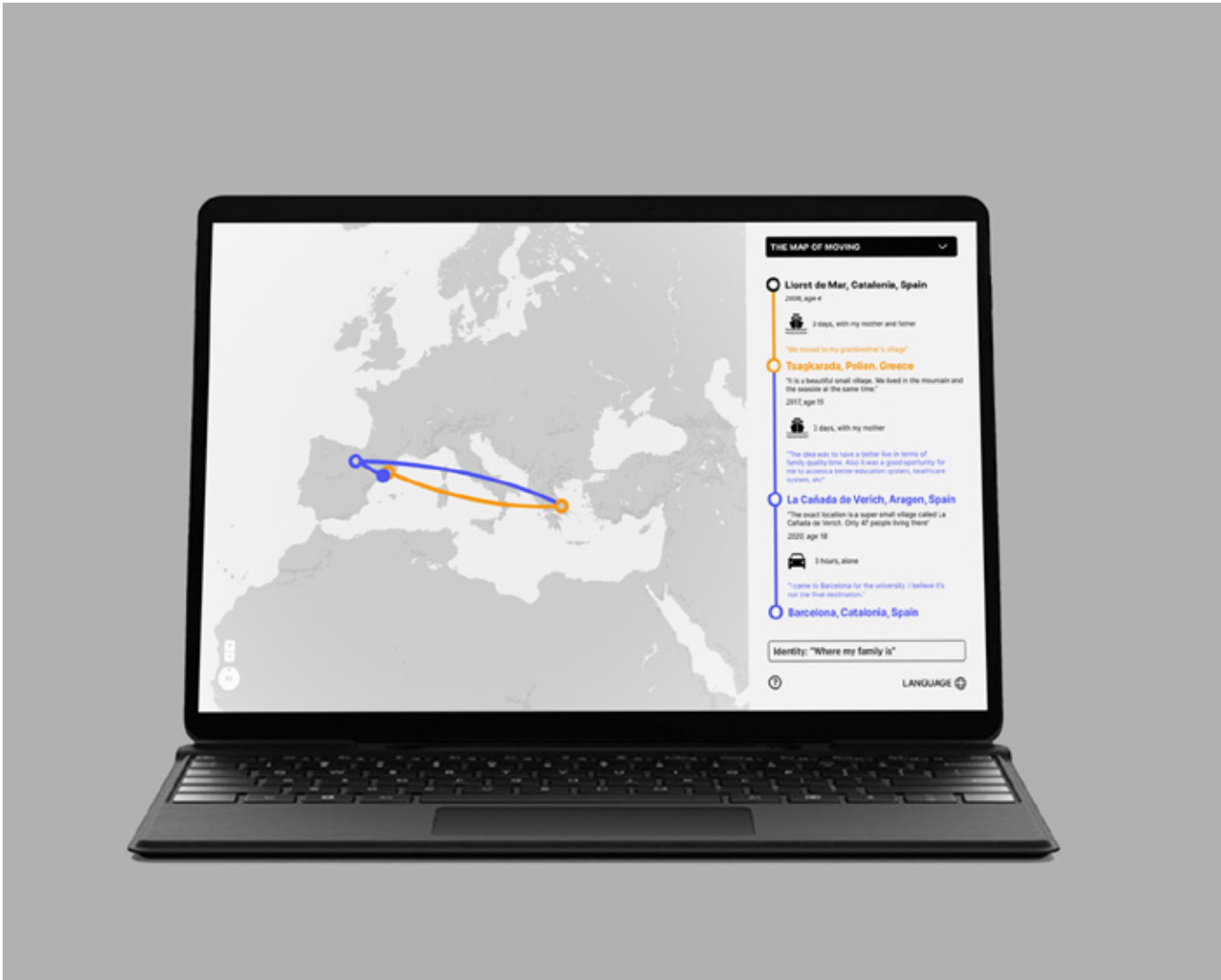


Diseño de Experiencias Interactivas

Reflexionarás sobre el comportamiento digital y analizarás el impacto que tiene la tecnología en la sociedad actual, además de proyectar interfaces que mezclen el mundo físico y el digital. Aprenderás a diseñar, desarrollar y programar productos como videojuegos, apps, webs y experiencias interactivas e inmersivas, además de utilizar la inteligencia artificial para ejecutar proyectos de comunicación. Con estas herramientas podrás incorporarte a la industria del sector digital/tecnológico o crear una start-up tecnológica.

- + Diseño de productos y entornos interactivos
- + Diseño de experiencias inmersivas
- + Diseño web
- + Diseño de experiencia de usuario (UX)
- + Diseño de interfaces digitales (UI)
- + Diseño audiovisual
- + Data visualization y tratamiento de datos

The Map of Moving — Ignasi Monfort



HeartBits — Simone Restifo

ENCODED — Adrián Pascual, Ivet Izquierdo, Paula Segura, Sergi Garcies





Proyecto Transversal— Varios estudiantes

Plan de estudios

HORARIO DE MAÑANA

HORARIO DE TARDE

Curso 1

Descubrir el diseño y tu potencial como profesional del diseño

Curso 2

Adquirir las herramientas, materiales y técnicas propias de cada mención

Curso 3

Participar en proyectos transversales de carácter personal y profesional

Curso 4

Afrontar proyectos complejos en equipos multidisciplinares y desarrollar el TFG

SEMESTRE 1

Descubrir
FB – 6 ECTS

SEMESTRE 2

Construir
FB – 6 ECTS

Fundamentos del Diseño de Productos
FB – 6 ECTS

Fundamentos del Diseño de Experiencias Interactivas
FB – 6 ECTS

Fundamentos del Diseño Gráfico
FB – 6 ECTS

Fundamentos del Diseño de Espacios
FB – 6 ECTS

Procesos de Diseño
FB – 6 ECTS

Introducción al Proyecto Transversal
FB – 6 ECTS

Introducción al Diseño
FB – 6 ECTS

Historias del Diseño
FB – 6 ECTS

SEMESTRE 3

● Taller I
OP – 6 ECTS

● Comunicación I
OP – 6 ECTS

● Proyecto I
OP – 6 ECTS

● Arte y Diseño Contemporáneos
OP – 6 ECTS

Contexto y Usuario
OB – 6 ECTS

SEMESTRE 4

● Taller II
OP – 6 ECTS

● Comunicación II
OP – 6 ECTS

● Proyecto II
OP – 6 ECTS

Diseño y Tecnología
OB – 6 ECTS

Nuevos Modelos Sociales y Económicos
OB – 6 ECTS

● ASIGNATURAS DE MENCIÓN
Diseño Gráfico
Diseño de Productos
Diseño de Espacios
Diseño de Experiencias Interactivas

SEMESTRE 5

Experimentación Material
OP – 6 ECTS

Identidad Personal
OP – 6 ECTS

Proyecto Personal
OB – 12 ECTS

Teorías Críticas
OB – 6 ECTS

SEMESTRE 6

Experimentación Visual
OP – 6 ECTS

Crossover Project
OB – 12 ECTS

Proyecto Contexto
OB – 12 ECTS

SEMESTRE 7

Proyecto Transversal
OB – 12 ECTS

Investigación y Diseño
OB – 6 ECTS

New Trends
OB – 6 ECTS

Design Management
OB – 6 ECTS

SEMESTRE 8

Prácticas Externas
12 ECTS

Trabajo Fin de Grado
12 ECTS

Communication and Academic Writing
OB – 6 ECTS

PRÁCTICAS EXTRACURRICULARES
ERASMUS / INTERCAMBIO INTERNACIONAL

PRÁCTICAS CURRICULARES – 12 ECTS

ÁREAS

- Herramientas, Materiales y Técnicas
- Proyectos
- Prácticas Externas
- Contexto
- Trabajo Fin de Grado

LEYENDA

- FB – Formación Básica
- OB – Formación Obligatoria
- OP – Optativas

Plan de estudios

Curso 1

SEMESTRE 1

Descubrir

Introducción a los lenguajes de representación y de expresión como herramienta primordial de análisis y de comunicación en el diseño. Herramientas y conceptos de forma, volumen, color, imagen y materia.

Fundamentos del Diseño de Productos

Introducción al diseño de producto a través de varios proyectos, realizando desde un objeto cotidiano a un mueble de madera. Aplicación de los conceptos forma y función, así como de los materiales y procesos de producción, la comunicación y la representación del diseño de producto.

Fundamentos del Diseño Gráfico

Introducción a los conocimientos de la comunicación visual. Elementos básicos del lenguaje escrito, tipografía y su terminología, composición de las palabras y su correcta ubicación en el párrafo. Diseño de una publicación para entener la importancia y versatilidad de la retícula.

Procesos de Diseño

Introducción al proceso proyectual del diseño y sus métodos y procesos como herramienta para investigar, idear, desarrollar y comunicar un proyecto.

Introducción al Diseño

Todo lo que nos rodea está diseñado. Por ejemplo, esta página que estás leyendo o las gafas que quizá lleves puestas. El objetivo de esta asignatura es la comprensión global del diseño para entender que todo diseño es el resultado de una compleja secuencia de decisiones y para valorar críticamente el resultado.

SEMESTRE 2

Construir

Introducción a los conceptos de forma, volumen, color y materia: inmersión en el dibujo analítico y descriptivo en la representación de lo real. Experimentación y manipulación de diferentes materiales. Generación de narrativas aplicando códigos y lenguajes adecuados.

Fundamentos del Diseño de Experiencias Interactivas

Diseño de interfaces tangibles y programación de sonido e imagen. Fabricación de un proyecto interactivo con interfaces físicas y materiales audiovisuales. Realización de una exposición interactiva.

Fundamentos del Diseño de Espacios

Diseño de un habitáculo para una persona. Formalización de una idea, experimentando con la composición (ejes, simetrías, proporciones, jerarquía y ritmo), teniendo en cuenta la distribución espacial y los materiales utilizados, sin olvidar los aspectos para expresar sentidos y emociones.

Introducción al Proyecto Transversal

Desarrollo de un proyecto transversal a todas las menciones, aplicando los métodos y los procesos pertinentes a las diferentes fases del diseño. Incorporación de la metodología del proyecto transversal al proceso de diseño.

Historias del Diseño

En un mundo en continua transformación, replantearse los límites, responsabilidades y competencias del diseño es fundamental. Para ello es indispensable saber qué ha ocurrido hasta ahora, comprender los diseños y sus contextos para formular proyectos según un criterio propio.



Plan de estudios

Curso 2*

SEMESTRE 3 ASIGNATURA COMÚN

Contexto y Usuario

Aproximación sociológica al diseño. Metodologías de análisis y herramientas etnográficas para la observación en los ámbitos urbano y ético-político de los procesos de diseño.



SEMESTRE 4 ASIGNATURAS COMUNES

Diseño y Tecnología

Reflexión crítica sobre la tecnología a partir de la lectura de textos y estudio de casos. Principales líneas de pensamiento sobre tecnología, ciencia y epistemología en relación a estos ejes: naturaleza, cultura, perspectivas feministas, ubicación postcolonial y teorías medioambientalistas.

Nuevos Modelos Sociales y Económicos

Conceptos básicos de la economía global: economía de mercado, sistema tradicional-artesanal versus sistema capitalista, oferta, demanda, liberalismo económico, marxismo, economías planificadas, implicaciones éticas y sociales de los modelos y sistemas, economía y desarrollo sostenible. Modelos productivos y económicos: análisis de condicionantes geopolíticos. Modelos de consumo a partir del estudio concreto de casos globales: desde el rastreo de las materias primas, hasta su puesta en el mercado, pasando por la localización de los centros de producción.

*Realizarás las asignaturas de tu mención, además de estas asignaturas comunes.



Plan de estudios

Curso 2 Diseño Gráfico

SEMESTRE 3

Taller I. Tipografía y Procesos Técnicos

Estudio y práctica de la técnica tipográfica, dibujo de la letra, jerarquización de la información, análisis de la experiencia de lectura y de las fuentes tipográficas. Principios y marco teórico de la producción gráfica.

Comunicación I. Formatos

Formatos comunicativos del diseño gráfico para dominar los lenguajes visuales y desarrollar capacidades representativas a través de un proyecto tipográfico y otro de ilustración.

Proyecto I. Diseño Gráfico

Aprendizaje y desarrollo de las metodologías proyectuales del diseño gráfico. Realización de diferentes tipologías de proyectos (cubierta de libro, portada de disco, revista, etiqueta, cartel o tote bag), planteando diversos escenarios donde intervienen requisitos específicos para usuarios, formatos y técnicas de impresión.

Arte y Diseño Gráfico Contemporáneos

Investigación de los referentes históricos del diseño gráfico. Análisis de las causas y efectos producidos por los cambios sociales, económicos y políticos en la comunicación de masas. Estudio de la evolución de las técnicas desarrolladas por la industria gráfica y sus repercusiones en los mensajes.

SEMESTRE 4

Taller II. Composición Tipográfica y Materiales

Composición avanzada de textos, control de kerning, tracking y P&J, diseño y uso de retículas complejas y diseño de fuentes tipográficas. Estudio de los materiales, los soportes para la producción gráfica y su relación con los sistemas productivos.

Comunicación II. Estrategias
Exploración de los diferentes formatos comunicativos del diseño gráfico: dirección de arte fotográfica y dirección de arte audiovisual.

Proyecto II. Diseño Gráfico
Aprendizaje de la estructura de las fases de un proyecto: desde la investigación y análisis de un encargo específico, al estudio de los sistemas gráficos, la aplicación en diferentes soportes, y, finalmente, la fase de normativización y producción.

Curso 2 Diseño de Productos

SEMESTRE 3

Taller I. Materiales y Procesos Artesanales

Inmersión en los procesos y materiales primigenios y artesanales. Primeras industrias. Ejercicios teórico-prácticos para conocer y experimentar con procesos y materialidades.

Comunicación I. Dibujo y Representación de Productos

Aprendizaje de las herramientas de comunicación básicas. Decodificación de una idea desde la proyección mental hasta su visión tridimensional, desde el dibujo en papel hasta la representación en 3D con herramientas informáticas.

Proyecto I. Diseño de Productos
De la mano al humano. Conceptualización, diseño y construcción haciendo uso de los conocimientos de procesos y materiales. Desarrollo de dos proyectos (un set de desayuno construido en barro y madera y un diseño de mobiliario para el hogar).

Arte y Diseño de Productos Contemporáneos

Investigación de los referentes históricos del diseño de producto. Análisis de las piezas de referencia en el diseño de producto, para entender cómo y por qué se convirtieron en referentes. Estudio del contexto económico, político y social para entender la tendencia evolutiva del diseño de productos contemporáneos.

SEMESTRE 4

Taller II. Procesos Industriales y Fabricación Digital

Aprendizaje a través de ejercicios teórico-prácticos para conocer y experimentar nuevos procesos industriales, tecnologías de fabricación digital y nuevos materiales.

Comunicación II. Fotografía de Producto y Dirección de Arte

Aprendizaje de las herramientas de comunicación para expresar una idea con un posicionamiento estético, y también de las herramientas creativas para comunicar un proyecto mediante la fotografía y la dirección de arte.

Proyecto II. Diseño de Productos
Del humano a la máquina. Aproximación al diseño de producto especulativo y tecnológico. Metodologías proyectuales específicas para diseñar propuestas prospectivas en el proyecto "Nuevas Realidades: Repensar los escenarios post-COVID 2025 y calentamiento global 2030". Diseño de productos a través de la monitorización de datos de salud, para mejorar la vida de las personas (proyecto "Tecnología y bienestar").

Plan de estudios

Curso 2 Diseño de Espacios

SEMESTRE 3

Taller I. Materiales y Componentes Constructivos

Experimentación con las distintas familias de materiales a través de modelos físicos y sus componentes constructivos, desde el estudio teórico a su implementación en el proyecto.

Comunicación I. Representación del Espacio

Técnicas de representación del espacio a través del dibujo analógico y digital y la materialización tridimensional del modelo físico, desde el croquis y la maqueta conceptual hasta los planos y la maqueta a escala.

Proyecto I. Diseño de Espacios

Proceso de análisis y síntesis para crear 3 proyectos de diseño de espacios (aproximación al concepto y espacio del individuo con un único material, proyecto de espacio para uso colectivo y proyecto de espacios de vida compartidos más complejos).

Arte y Diseño de Espacios Contemporáneos

Investigación y análisis de los referentes de la cultura del proyecto de espacio. Realización de ejercicios prácticos de interpretación y comprensión de referentes del diseño de espacios en un taller de cine para aprender a mirar y narrar el espacio, a través de la fotografía, el montaje, el sonido y la dirección de un corto cinematográfico.

SEMESTRE 4

Taller II. Detalles y Sistemas Constructivos

Taller para aprender detalles y sistemas constructivos, y para llevar a cabo el control de la sostenibilidad de un proyecto (impacto medioambiental y de bienestar en el contexto de espacio).

Comunicación II. Narrativas del Espacio

Análisis de las distintas formas de comunicar un proyecto de espacio: valores, aspectos formales y posicionamiento estratégico. Realización de la memoria, imágenes de síntesis (maquetación 3D y renderizado) y vídeo.

Proyecto II. Diseño de Espacios

Desarrollo de metodologías que permiten definir el proyecto de espacios de uso público en sus distintas fases, desde las relaciones con el lugar a nivel físico, cultural y social, a la distribución de los espacios y de los detalles constructivos.

Curso 2 Diseño de Experiencias Interactivas

SEMESTRE 3

Taller I. Código Creativo

Aprendizaje básico de programación creativa desde diversos lenguajes de programación como Processing y Python, o el empleo de algoritmos para la escritura de programas basados en código capaces de producir resultados visuales generativos.

Comunicación I. Narrativas Audiovisuales

Técnicas básicas para la creación de relatos audiovisuales: del storytelling al storyboard. Introducción a la dirección de arte (bodegón analógico y digital).

Proyecto I. Diseño de Experiencias Interactivas

Reflexión crítica sobre el comportamiento digital, las tecnologías y el uso de redes sociales con el objetivo de desarrollar un proyecto acerca del impacto de éstas en lo personal y en lo social.

Arte y Diseño Interactivos Contemporáneos

Investigación de los referentes del diseño de experiencias interactivas. Análisis de las causas y los efectos producidos por los gestos, comportamientos, hábitos, emociones y afectos que producen los entornos digitales en nuestra vida personal y colectiva.

SEMESTRE 4

Taller II. Diseño de Interfaces Tangibles

Conceptualización, diseño y construcción de un prototipo mediante programación creativa de circuitos electrónicos con Arduino. Creación de objetos interactivos para poner en relación al mundo físico con el mundo digital.

Comunicación II. Entornos Interactivos

Creación de piezas audiovisuales para comunicar un proyecto de experiencias interactivas, teniendo en cuenta la dirección de arte, para reflejar la carga estética de los relatos en relación a los conceptos a comunicar.

Proyecto II. Diseño de Experiencias Interactivas

Revisión de conceptos, perspectivas teóricas y recorrido de proyectos interactivos en el ámbito del diseño, las artes digitales y las artes electrónicas. Ideación y construcción de una interfaz física que responda a posibles escenarios futuros.

Plan de estudios

Curso 3

SEMESTRE 5

Experimentación Material
Experimentación material para fomentar los procesos de diseño creativos. Metodologías emergentes para la exploración de materiales, tecnologías y procesos, desde la artesanía, la industria o la fabricación digital para la conceptualización de propuestas (ENG, CAT, CAST).

Identidad Personal
Exploración personal de intereses e inquietudes para formular un proyecto desde su inicio, con el objetivo de realizar una investigación personal y elaborar una identidad propia aplicada al portfolio (ENG, CAT, CAST).

Proyecto Personal
Desarrollo de proyectos propios desde su formulación inicial hasta su resultado final. Introducción a técnicas de definición de una propuesta de proyecto, contemplando la identidad personal y el área de impacto de la propuesta (ENG, CAT, CAST).

Teorías Críticas
La teoría es proyecto y todo proyecto es también teoría. Reflexión sobre la necesidad de comprender la tecnología de otro modo para aprender o recuperar aquellas otras tecnologías que, por lejanas en el tiempo o por ser ajenas a la tradición occidental, han estado demasiado tiempo despreciadas.

SEMESTRE 6

Experimentación Visual
Espacio de experimentación visual mediante formatos, técnicas, materiales y soportes, tanto para la creación de un lenguaje personal en el proceso de diseño, como para la comunicación de proyectos de forma innovadora (ENG, CAT, CAST).

Crossover Project
Desarrollo de proyectos transversales: trabajo en equipos de diversas especialidades del diseño e interpretación de conocimientos de distintos campos. Planteamiento de estrategias de comunicación haciendo uso de distintos medios (ENG).

Proyecto Contexto
Diseño de proyectos con empresas e instituciones para profundizar en un ámbito profesional del diseño. Métodos y herramientas para la toma de decisiones y gestión del tiempo (ENG, CAT, CAST).



Plan de estudios

Curso 4

SEMESTRE 7

Proyecto Transversal

Proyectos con equipos multidisciplinares para abordar retos complejos, colaborando con agentes del contexto para diseñar futuros posibles.

Investigación y Diseño

Inicio de la investigación del Trabajo Fin de Grado, para definir tu propuesta explorando tus propios intereses y las tendencias actuales y futuras.

New Trends

Métodos experimentales para investigar el pasado, analizar el presente y proyectar el futuro: diseño especulativo, impacto sociológico, dinámicas y tendencias. Detección de indicadores, weak signals, oportunidades, escala, recursos, escenarios (ENG).

Design Management

Introducción a la gestión de estudios y departamentos de diseño, y a sus tipologías en términos empresariales, sus perfiles y roles profesionales. Modelos de organización de equipos (organigrama o modelos flexibles). Realización de un trabajo de campo, entrevistando a estudios o departamentos de diseño (ENG).

SEMESTRE 8

Prácticas externas

Prácticas en empresas e instituciones realizando tareas propias del diseño a través del trabajo en equipo para adquirir experiencia en el entorno laboral.

Trabajo Fin de Grado

Desarrollo del Trabajo Fin de Grado que parte de una propuesta propia o de colaboración con instituciones, empresas o centros de investigación. El trabajo deberá contar con una fundamentación teórica, una metodología de investigación y una exposición final.

Communication and Academic Writing

Herramientas y estrategias de comunicación visual, oral y escrita de un proyecto, dirigidas a la comunidad científica y la sociedad en general (ENG).

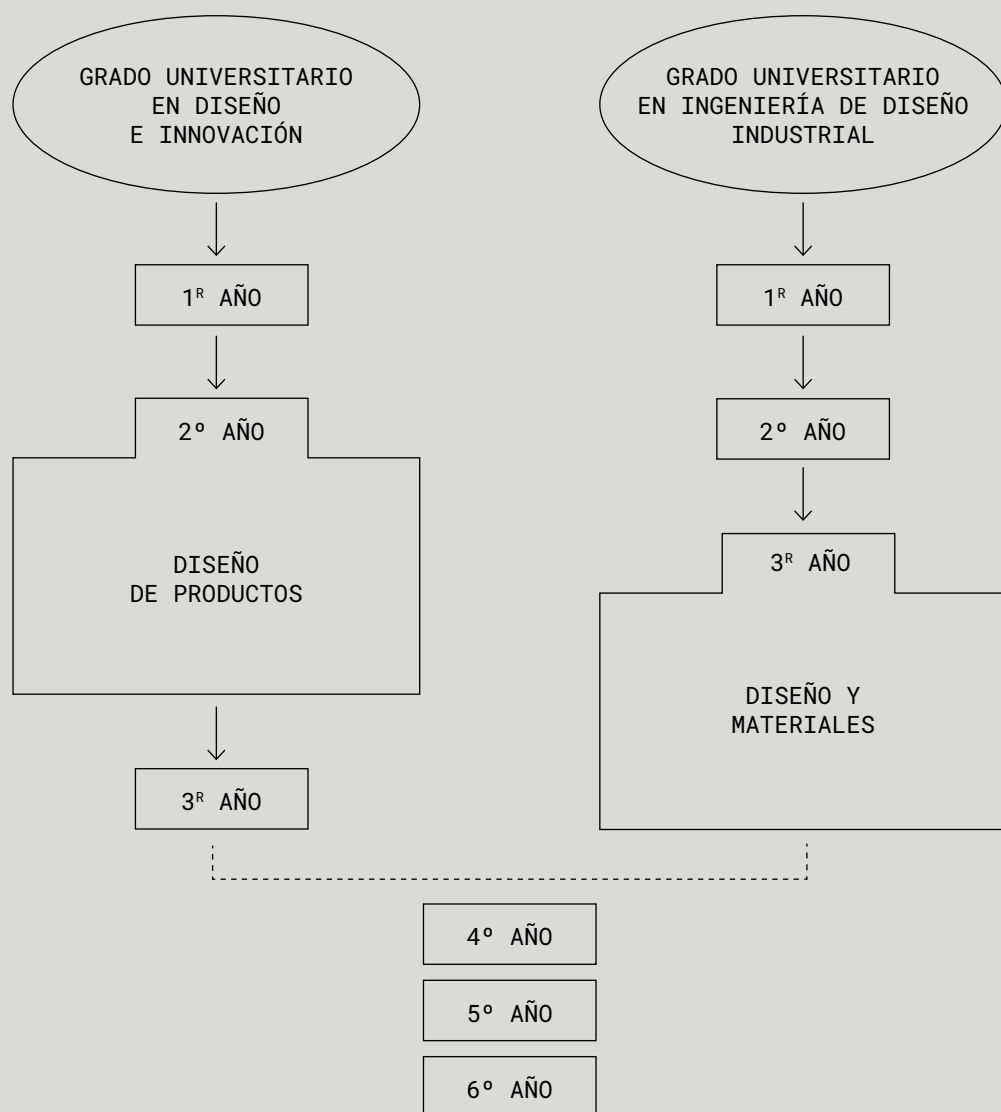


Programa de Estudios Simultáneos

El Grado en Diseño e Innovación y el Grado en Ingeniería de Diseño Industrial conforman un espacio de interacción entre creatividad y tecnología en el que las competencias de las humanidades, las artes y las ciencias se complementan y retroalimentan.

Ofrecemos la posibilidad de realizar el Programa de Estudios Simultáneos que te permite obtener las dos titulaciones en 6 años. Iniciando tus estudios por cualquiera de los dos grados, a partir de tercero podrás cursar de forma simultánea asignaturas del otro grado y compaginar los dos estudios.

Itinerarios:



Se trata de una propuesta singular y necesaria, especialmente valiosa en un mundo en el que cada día es más importante poseer un perfil holístico que afronte proyectos de diseño y de ingeniería de forma global.

Formar parte de este programa de 480 créditos ECTS te da la oportunidad de desarrollar un perfil más completo y transversal, resultante del valor que genera la coexistencia del diseño y la ingeniería en un mismo espacio. Para nosotros, la unión de creatividad y tecnología en el proceso de diseño e ingeniería es la clave para dialogar de manera pluridisciplinar, no solo con la industria sino también con las instituciones y entidades.



Experiencias expandidas

Además de todas las asignaturas que cursarás durante el grado, realizarás una serie de actividades de aprendizaje para ampliar tu experiencia.

Concebimos nuestro Plan de Estudios como una plataforma educativa expandida, que refuerza la educación en diversos planos y según las capacidades e inquietudes de cada persona. Explora estas oportunidades que se te irán presentando a lo largo de estos cuatro cursos.

- + Winter School, con Glasgow School of Arts y Köln International Design School
- + Llum BCN, Ajuntament de Barcelona
- + Common Design Studio, con London College of Communication (UAL) y Royal Melbourne Institute of Technology (RMIT)
- + Cumulus Carrousel, con 7 universidades europeas
- + MODEL. Festival de Arquitecturas de Barcelona, COAC + Ajuntament de Barcelona
- + Blended International Programme, con Bauhaus Universität Weimar
- + Workshop All together now 2.0 London — Barcelona, con Kingston University London
- + Workshop de serigrafía, con Fraser Muggeridge

- + Kick-off de Trabajos Fin de Grado en la Casa Coderch
- + Proyecto académico sobre Las Tres Chimeneas de Sant Adrià de Besòs
- + Visita a la Sede de USM en Münsingen (Suiza)
- + Experimentación material con Ona Trepát en Banyoles
- + Open School for Village Hosts, viaje a Genalguacil (Málaga) con los partners del proyecto europeo
- + Proyecto académico en La Ricarda
- + Colaboración con Adidas MakerLab en Alemania con el proyecto The Human Upgrade Movement
- + Workshops en la Escuela de Cerámica de La Bisbal d'Empordà

Escanea el código QR y mira las experiencias de estudiantes del grado. Te las cuentan haciendo takeovers en nuestro Instagram (@elisavabcn).



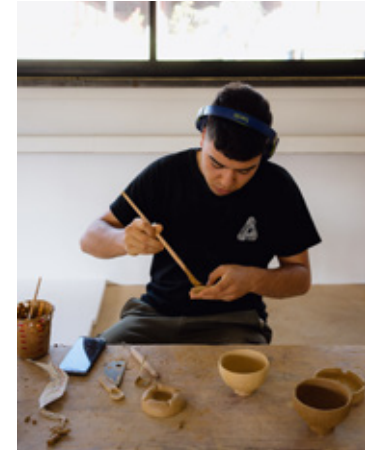
Llum BCN, Ajuntament de Barcelona



MODEL. Festival de Arquitecturas de Barcelona



Proyecto académico en La Ricarda



Escuela de Cerámica de La Bisbal



Visita a la Sede de USM



Kick-off en la Casa Coderch



Workshop con Ona Trepát



Colaboración con Adidas MakerLab en Alemania

Testimoniales de estudiantes recién graduados



“Mi transición al mundo laboral realmente fue muy fluida. Hice mis prácticas curriculares con Ángel Valiente y justo al terminar el grado empecé con Luis Eslava Studio, ambos profesores de Elisava. En mi trabajo actual, en Kettal, también entré recomendado por un profesor de la universidad”

Alex Linares
Diseñador de Producto en Kettal
Diseño de Producto



“De Elisava me llevo la importancia de los procesos creativos, el buen gusto, buenos referentes, y la necesidad de enfocar bien los proyectos desde el principio. Allí aprendí a optimizar mi tiempo, y a saber lo que es y no es un buen diseño”

Judith Solé
Junior Interaction Designer
en Dragons Group for Danone
Diseño de Experiencias Interactivas



“El paso de Elisava al mundo laboral ha sido emocionante. En mi caso, tenía claro que quería empezar algo por mi cuenta y decidí seguir adelante con mi Trabajo Fin de Grado. Fundé Agro Biomaterials, empresa que fabrica biomateriales a partir de residuos orgánicos como alternativa a los materiales sintéticos”

Berta Daina
Fundadora de Agro Biomaterials
Diseño de Producto



“Los 3 adjetivos que creo que son los más importantes en mi trabajo actual y que he aprendido en Elisava son la versatilidad, la empatía y el poder de la comunicación. En la universidad aprendí a tener una visión más global de los proyectos e identificar que el diseño se desarrolla de una forma diferente en cada situación”

David Quintanilla
Diseñador Gráfico en Etnia Barcelona
Diseño Gráfico

Testimoniales de estudiantes recién graduados



“Una de las cosas que aprendí durante la etapa académica en Elisava y que más aplico en mi día a día es el proceso de conceptualización de una idea. Aprendí que encontrar un único concepto potente y aplicarlo de forma holística y 360° te permite ser muy coherente en la toma de decisiones posteriores que acaban configurando todo el proyecto”

Ferran Bretcha
Director de Arte en Fuego Camina Conmigo
Diseño Gráfico



“Durante la carrera hice 5 meses de prácticas en MAM Originals. Justo el día después de mi presentación del TFG me llamaron y me propusieron un puesto fijo dentro del equipo de diseño”

Laura Masdeu
Diseñadora de Producto en MAM Originals
Diseño de Productos



“En Elisava aprendí que tenemos que ver las cosas desde una perspectiva global, teniendo en cuenta todos los factores en juego. Al empezar a trabajar me he dado cuenta de que es tan importante saber diseñar el detalle como entender el conjunto. Y creo que en la universidad nos enseñaron a pensar así, nos enseñaron a ser capaces de llegar más lejos, a tenerlo todo en consideración”

Marina García Linares
Retail Designer en Bimba y Lola (Vigo)
Diseño de Espacios



“En Elisava aprendí la importancia de escuchar, es una competencia de la que se habla poco. Pero como diseñador tienes que escuchar constantemente, porque ningún cliente o proyecto es igual. A tí te recomendaría que ¡seas una patata! En noruego significa ‘ser una persona polivalente’, que se puede usar para todo”

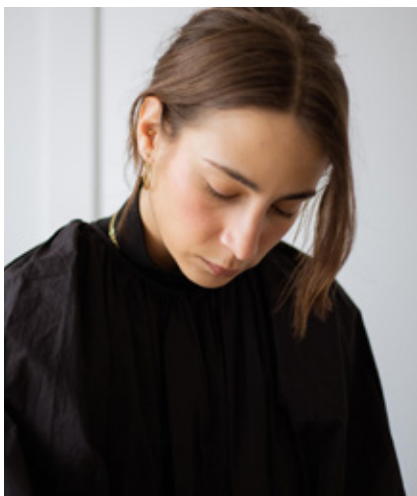
Sondre Stålerød
Senior Interior Architect & Workplace Advisor en SIGNAL
Arkitekt (Oslo)
Diseño de Espacios

Testimoniales de estudiantes recién graduados



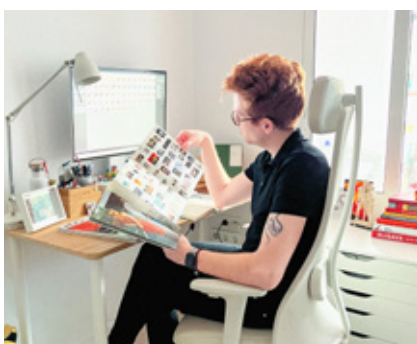
“Durante los 4 años del grado en Elisava aprendí prácticamente todo lo que sé: cómo estructurar las fases de desarrollo de un proyecto y cómo llevarlas a cabo”

Paula López-Nuño
Data Analyst and Brand Consultant en Folch Studio
Diseño Gráfico



“He trabajado en empresas como Adidas, Vanmoof o Netflix. En Elisava descubrí la importancia de la disciplina. Recuerdo hacer ejercicios en los que aprendí hard y soft skills, que a día de hoy me sirven para mi trabajo”

Mariona Palau
Directora de Arte en Karl Lagerfeld (Amsterdam)
Diseño Gráfico



“En Elisava aprendí absolutamente todo ¡y el paso al mundo laboral ha sido muy rápido! De hecho, no había terminado el grado, que ya estaba haciendo prácticas. Empecé en Domestic Data Streamers, Multiplica y The Others, pero también he hecho proyectos freelance para Banco Sabadell, Unicef, entre otros. Ahora he fundado Galactic, mi propio estudio”

Jordi Farreras
Fundador de Galactic
Diseño de Experiencias Interactivas



“Con el colectivo Oblicuas hemos realizado intervenciones en la Barcelona Design Week y en la Biennial Ciutat i Ciència; talleres y charlas en la Universidad Complutense de Madrid, en la galería de arte Tangent Projects y en el Impact Hub Barcelona. Adicionalmente, hemos participado en la exposición colectiva "Objectar el Món" en el Arts Santa Mònica. Actualmente, estamos desarrollando una pieza de investigación artística en residencia en la Sala d'Art Jove”

Clàudia Aguiló
Arquitecta de Interiores en Ofici: Arquitectura
Diseño de Producto



“Realicé las prácticas extracurriculares antes de acabar el grado en la misma empresa en la que sigo trabajando, así que la transición al mundo laboral fue muy natural. Recomendaría aprovechar al máximo todas las actividades que se hacen en Elisava”

Daniel Verano
Diseñador Gráfico en Domestic Data Streamers
Diseño Gráfico

Movilidad internacional: 80 universidades partner

Promovemos el intercambio y la movilidad de estudiantes porque enriquece la formación universitaria. Creemos en el conocimiento de otras culturas, en otras formas de aproximarse a las disciplinas que impartimos y en nuevos métodos de aprendizaje.

A partir de tercer curso podrás irte un semestre a estudiar a otra ciudad, para conocer otras comunidades académicas, aprender nuevas metodologías de trabajos y descubrir nuevas culturas.

Tenemos convenios con las universidades más prestigiosas del mundo del diseño y realizamos programas de intercambio, cooperación e investigación con más de 80 instituciones de todo el mundo.

Formamos parte del programa europeo de movilidad Erasmus y también de Cumulus, red que agrupa a las principales instituciones mundiales del ámbito del diseño con la finalidad de promover la cooperación internacional. Somos miembros de la International Association for Exchange of Students for Technical Experience (IAESTE), del Council on International Educational Exchange, DESIS network y de ELIA Art Schools.

ALEMANIA
+ Augsburg University of Applied Sciences and Arts — Faculty of Design, *Augsburg*
+ CODE University of Applied Sciences, *Berlin*
+ Hochschule Darmstadt University of Applied Sciences, *Darmstadt*
+ Hochschule für Gestaltung Karlsruhe, *Karlsruhe*
+ Akademie der Bildende Künste München, *München*
+ Fachhochschule Potsdam, *Potsdam*
+ Bauhaus Universität Weimar — Faculty of Art and Design, *Weimar*
+ TH Köln—Köln International School of Design, *Köln*

AUSTRALIA
+ RMIT—Royal Melbourne Institute of Technology, *Melbourne*
+ Swinburne University of Technology, *Melbourne*

AUSTRIA
+ Universität für Angewandte Kunst Wien, *Wien*
+ FH Joanneum University of Applied Sciences, *Graz*
+ FH Salzburg University of Applied Sciences, *Salzburg*

BÉLGICA
+ LUCA School of Arts — Interior Design, *Bruselas / Ghent*
+ KU Leuven — Faculty of Architecture, Interior Architecture, *Bruxelles / Ghent*
+ University of Antwerp, *Antwerp*
+ University of Applied Sciences, *Howest*

CANADÁ
+ Kwantlen Polytechnic University, *Vancouver*

CHILE
+ Pontificia Universidad Católica de Chile, *Santiago de Chile*
+ Universidad del Desarrollo, *Santiago de Chile*

11 universidades con las que tenemos convenio se encuentran entre las 50 mejores del mundo, según el QS World University Ranking.



The Royal Academy of Arts — KABK

(Países Bajos)



Rhode Island School of Design

(Estados Unidos)

Movilidad internacional

CHINA
+ Tongji University, *Shanghai*

DINAMARCA
+ Kolding School of Design, *Kolding*

ECUADOR
+ Universidad San Francisco de Quito, *Quito*

ESTONIA
+ EKA — Estonian Art Academy, *Tallin*

ESTADOS UNIDOS
+ Rhode Island School of Design, *Providence*
+ Pratt Institute, *Nueva York*

FINLANDIA
+ Aalto University — School of Art and Creativity, *Helsinki*
+ LAB University of Applied Sciences, *Lahti*
+ Helsinki Metropolia University of Applied Sciences — Institute of Art and Design, *Vantaa*

FRANCIA
+ École de Design Nantes Atlantique, *Nantes*
+ École Nationale Supérieure de Création Industrielle — ENSCI / Les Ateliers, *Paris*
+ École Nationale Supérieure des Arts Appliqués et des Métiers d'Art (ENSAAMA), *Paris*
+ École Supérieure d'Art et Design de Saint-Etienne, *Saint-Etienne*
+ Penninghen École de Direction Artistique et d'Architecture Intérieure, *Paris*
+ Strate École de Design, *Sèvres*

HUNGRÍA
+ Moholy-Nagy University of Art and Design, *Budapest*

IRLANDA
+ National College of Art and Design, *Dublin*

ISLANDIA
+ The Iceland University of the Arts, *Reikiavik*

ITALIA
+ Free University of Bozen Bolzano — Faculty of Design and Art, *Bolzano*
+ Università degli Studi di Firenze, *Firenze*
+ Nuova Accademia di Belle Arti Milano — NABA, *Milano*
+ Politecnico di Milano, *Milano*
+ La Sapienza, *Roma*
+ Politecnico di Torino — I Facoltà di architettura, *Torino*
+ ISIA Urbino, *Urbino*
+ Università IUAV di Venezia, *Venecia*

MÉXICO
+ Tecnológico De Monterrey, Campus Monterrey, *Monterrey*
+ Universidad de Monterrey, *Monterrey*

NORUEGA
+ The Oslo School of Architecture and Design — AHO, *Oslo*
+ Kristiania University College, *Oslo*
+ Oslo Metropolitan University, *Oslo*

PAÍSES BAJOS
+ Faculty of Technology, Art and Design, *Delft*
+ The Royal Academy of Arts — KABK, *Den Haag*
+ Design Academy Eindhoven, *Eindhoven*
+ ArtEZ Institute of the Arts, *Zwolle*



Politecnico di Milano

(Italia)



Aalto University Helsinki

(Finlandia)



Tongji University Shanghai

(China)

Movilidad internacional

Puedes consultar el apartado 'Movilidad internacional' de nuestra web para más información.



TU Delft

(Países Bajos)



ENSCI / Les Ateliers

(Francia)



Royal Melbourne Institute of Technology

(Australia)



Zurich University of the Arts

(Suiza)

POLONIA
+ Jan Matejko Academy of Fine Arts in Cracow — Faculty of Graphic Arts, *Kraków*
+ Academy of Fine Arts in Warsaw, *Varsovia*

PORTUGAL
+ Instituto Superior de Educação e Ciências (ISEC), *Lisboa*
+ Escola Superior de Artes e Design — ESAD, *Porto—Matosinhos*
+ Universidade de Aveiro, *Aveiro*

REINO UNIDO
+ Kingston University, *Kingston upon Thames*
+ Sheffield Hallam University, *Sheffield*
+ University of Southampton — Winchester School of Art, *Winchester*

REPÚBLICA CHECA
+ Academy of Arts, Architecture and Design Prague — UMPRUM, *Praha*

SUECIA
+ Konstfack Stockholm — University College of Arts, Crafts and Design, *Stockholm*
+ University of Gothenburg HDK — Valand — Academy of Art and Design, *Göteborg*
+ Swedish School of Textiles, University of Borås, *Boras*

SUIZA
+ Lucerne University of Applied Sciences and Arts, *Lucerna*
+ Zürich University of the Arts ZHdK, *Zürich*
+ University of Applied Sciences and Arts Northwestern Switzerland, *Windisch*



Politecnico di Torino

(Italia)

Estudiantes de Elisava te cuentan sus experiencias de movilidad internacional en vídeos cortos. ¡Escanea el código QR para verlas!



Colaboraciones con empresas, instituciones y ONG

Colaboramos con más de 450 empresas, instituciones, startups, ONG, y contamos con una extensa red de contactos de ámbito local, estatal e internacional.

Desde el primer curso tendrás la posibilidad de participar en proyectos académicos, workshops y otras actividades de diferentes formatos:



01 COLABORACIONES EN ASIGNATURAS
Talleres y proyectos con empresas e instituciones en el marco de las asignaturas de grado.

02 INNOVATION LABS
Con frecuencia, las empresas e instituciones vienen a Elisava para desarrollar un proyecto. Para llevarlo a cabo, desde la escuela creamos equipos con perfiles multidisciplinares que trabajan junto a la empresa respondiendo a un brief concreto. Podrás apuntarte a estos proyectos de I+D/R+D de forma voluntaria para ampliar y complementar tus conocimientos y habilidades junto a profesionales en activo.

03 MASTERCLASS Y WORKSHOPS
Invitamos continuamente a personas expertas de diferentes sectores y áreas que te mostrarán su actividad profesional, sus proyectos y sus metodologías de trabajo, para que puedas sacar el máximo provecho de sus conocimientos y complementar tu formación académica.

04 PRÁCTICAS CURRICULARES Y EXTRACURRICULARES
En cuarto, realizarás tus prácticas curriculares (12 ECTS) en empresas líderes en el sector. Vivir esta experiencia te permitirá aprender y adquirir los conocimientos y recursos necesarios para incorporarte al mundo laboral. Además, a partir de tercer curso (o cuando hayas aprobado 120 créditos ECTS), podrás cursar prácticas extracurriculares.

05 TRABAJOS FIN DE GRADO
Podrás realizar tu Trabajo Fin de Grado (TFG) de manera independiente como proyecto personal, o en colaboración con una empresa o institución. Así, podrás aprender y familiarizarte con los procesos y metodologías de empresas nacionales e internacionales.

06 COLABORACIONES CON ELISAVA RESEARCH
Paralelamente, también podrás formar parte de Innovation & Research Labs, proyectos de investigación públicos y privados, proyectos de comisariado y cátedras así como proyectos europeos.

07 ELISAVA ALUMNI: BOLSA DE TRABAJO
Además, al finalizar tus estudios, contarás con el servicio de bolsa de trabajo donde cada año publicamos más de 300 ofertas de trabajo.

08 ELISAVA IMPULS
Desde Elisava Impuls, plan de emprendimiento de Elisava, promovemos y acompañamos oportunidades, TFG y proyectos de estudiantes, generando spin-offs, startups o licencias de proyectos a la industria.

Algunas empresas, instituciones y ONG colaboradoras

MANGO



AMETLLER ORIGEN



nanimarquina



Barcelona
centre
de Disseny

NESPRESSO®

Nestlé®



marset



DANONE

Penguin
Random House
Grupo Editorial

pilwa



adidas MakerLab

FLAX
&
KALE



Roca



Folch

FORGO



SJD Sant Joan de Déu
Associació · Catalunya



simon



HYPERLOOP TT

STÄUBLI

THE
MET

TOUS

Kave Home

kettal

Lékué



Mobles114

Morillas

MORITZ

VIBIA

ZARA

IKEA

Testimoniales de empresas, instituciones y ONG colaboradoras

“El valor diferencial de Elisava es su flexibilidad en cuanto a metodologías, y utilización de recursos e investigación. Esta colaboración nos da acceso a metodologías de diseño contemporáneas. También valoramos muy positivamente el reconocimiento de la universidad dentro del mundo del diseño”

Jordi Closa
Director, Adidas MakerLab

“Siempre es una garantía trabajar con una universidad de la trayectoria de Elisava. Sus estudiantes suelen ser adaptables, con buena predisposición, resolutivos, creativos y con competencias transversales”

Maria Ruiz Ulibarri
Head of Product Design, Lagranja Design

“El trabajo con el talento joven es básico para el desarrollo de las compañías, sobre todo nosotros que trabajamos en el largo plazo. Como empresa es una obligación acercarte a los jóvenes y aprovechar su conocimiento para adaptarnos al futuro”

Francesc Julià
Managing Director, Kave Home

“Los resultados obtenidos de los proyectos con Elisava destacan por conseguir un nivel de profesionalidad que se puede reconocer desde el primer momento: la concreción de un diseño específico y único dirigido a mejorar el día a día de las personas atendidas es brillante.

Pero lo que más destacaría es el proceso.

La forma en que los grupos han sabido adaptarse a cada situación personal, cómo atienden a las personas, la sensibilidad, delicadeza, dedicación de gran cantidad de tiempo, hacen que este proyecto nos sorprenda a los diferentes profesionales de Arrels. Realmente nos regala momentos entrañables. Y regala momentos especiales a las personas atendidas”

Daniel Callís Morales
Trabajador Social, Llar Pere Barnés — Fundació Arrels

“El talento joven de Elisava está muy comprometido con las causas sociales y mediambientales y en el impacto de lo que hacemos en la vida de la gente y del planeta. Nosotros, si queremos ser una empresa de futuro, tenemos que atraer ese talento”

Valentín Tijeras
Product and R&D Corporate Director, Cosentino

“Elisava es un centro educativo de referencia por su binomio entre arte y tecnología. Trabajar con centros universitarios nos permite estar en contacto con las últimas tendencias y además aproximarnos a nuestros clientes y a nuestras personas”

Laura Valldevilaramó
People, Culture & Organization Director, TOUS

Testimoniales de empresas, instituciones y ONG colaboradoras

“Salen preparados para incorporarse al mundo laboral. Las estancias de prácticas en empresa son una dinámica de intercambio rica para ambos lados y siempre muy interesante. Cuando hay necesidad de hacer crecer a nuestro equipo, contratar a estudiantes de Elisava es una práctica habitual, algunos de ellos en posiciones importantes de middle management”

Àlex Govern
CCO - Chief Creative Officer, Morillas

“Llevo 20 años trabajando con Elisava y es el partner perfecto, ya que da seguridad, flexibilidad y un buen servicio a nuestras necesidades, es un valor seguro. El alumnado tiene competencias transversales, iniciativa y se adapta a cualquier situación o reto”

Otto Canalda
I+D Director, BD Design

“Colaborar con estudiantes, con gente joven es muy interesante porque son nuestros clientes del futuro. En el proyecto HyperloopTT que hemos realizado, puedo decir que Elisava ha hecho un trabajo muy profesional”

Andrés de León
CEO, HyperloopTT

“El rol y la responsabilidad del diseño como agente transformador en la sociedad es un aspecto súper importante en Elisava. En la universidad no solo fomentan los contenidos teóricos, sino que incorporan multitud de casos prácticos, que permiten tener una visión global y estratégica muy amplia”

Cristina Párraga
Brand Campaigns & Media Manager, Nespresso

“Trabajar con la universidad y con el talento joven nos aporta salir de la zona de confort y plantearnos nuevas preguntas y retos”

Sergio Torres
Cocina Hermanos Torres

“Poder realizar proyectos de co-creación con Elisava nos aporta otra visión de cómo encarar los distintos retos, tener otra perspectiva, y buscar soluciones más innovadoras. Su plena involucración en el proyecto y las ganas de sacarlo adelante desde el primer minuto hace que el resultado final sea inmejorable”

Bernat Fernandez Pinto
Técnico Responsable de Innovación,
Transports Metropolitans de Barcelona (TMB)

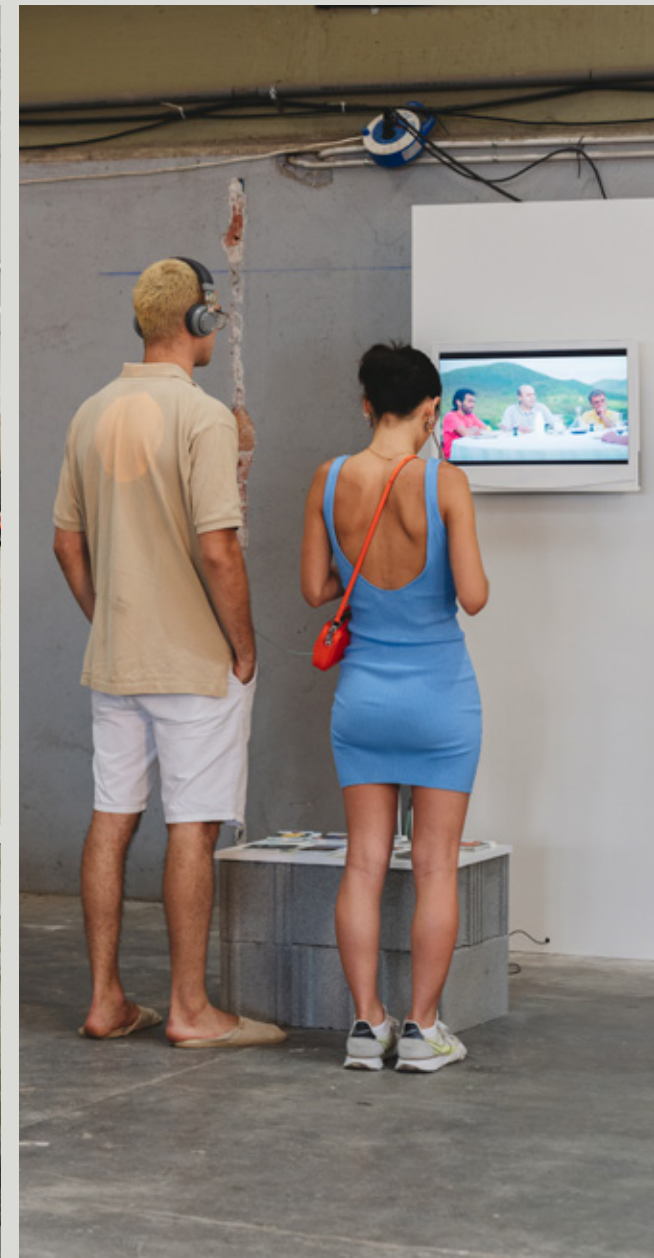
“Elisava tiene un enfoque educativo que entiende el diseño como agente estratégico de la empresa. Además, el alumnado tiene un pensamiento analítico, crítico e innovador. En Elisava encontramos siempre un equipo profesional y entregado a las colaboraciones y un alumnado muy preparado y capacitado”

Luis Cortegoso
Marketing and Innovation Director, Lékué

Degree Show

Los Trabajos Fin de Grado integran cuestiones transversales del diseño y la ingeniería como forma de investigar y generar conocimiento. El alumnado investiga, explora y actúa desde su actitud y posicionamiento interno, interactuando con tutores y mentores, y promoviendo un impacto significativo en el contexto.

Los TFG pueden ser de iniciativa personal o de iniciativa de escuela (en colaboración con empresas, ONG, centros de investigación, asociaciones, instituciones, Elisava Research). Durante la última semana de junio tiene lugar el Degree Show, una gran exposición que aglutina cerca de 400 proyectos en un espacio externo a la universidad. Además, organizamos actividades paralelas para maximizar el recorrido de los TFG como, por ejemplo: charlas temáticas cada tarde, Talent Day (evento que conecta estudiantes con el mundo profesional y encontrar oportunidades laborales), el Elisava Business Breakfast (sesión de networking con empresas del sector), Elisava Emprèn! (presentaciones a Barcelona Activa, EADA y UPF Ventures) y la visita del Jurado de los Premios eil, que se otorgan anualmente para reconocer la calidad y la excelencia de los mejores Trabajos Fin de Grado.



Proyectos de estudiantes

Las ideas empiezan aquí. Los proyectos de estudiantes que se forman en Elisava buscan respuesta a los retos de futuro a los que nos enfrentamos como sociedad. Te presentamos una muestra de trabajos que son el reflejo de los desafíos que planteamos y trabajamos en la universidad. Porque el diseño no es solo una profesión, es una forma de comprender el mundo, de analizarlo, de mejorarlo.



Joiana
Sílvia Conde

Tutorizado por: Raquel Llaberia
Graduada en: Diseño de Productos
En colaboración con: TOUS

Colección de siete joyas diseñadas para el cabello o como amuletos, partiendo del símbolo de una flor. El proyecto pretende materializar a través de la joyería la conexión entre abuelas y nietas, y el traspaso de saberes entre generaciones de mujeres.

PREMIOS

- Arts Thread Global Design Graduate Show
- Premio Nacional de Artesanía - Generalitat de Catalunya



Seating System Julen Beloki

Tutorizado por: Luis Eslava
Graduado en: Diseño de Productos
En colaboración con: USM

Propuesta de sofá y asientos para el sistema icónico de USM que incluye cuatro módulos tapizados, cuatro accesorios y una articulación. Los módulos constan de asiento, puf, respaldo y apoyabrazos, que ofrecen infinitas posibilidades de configuración.

PREMIO

● Arts Thread Global Design Graduate Show





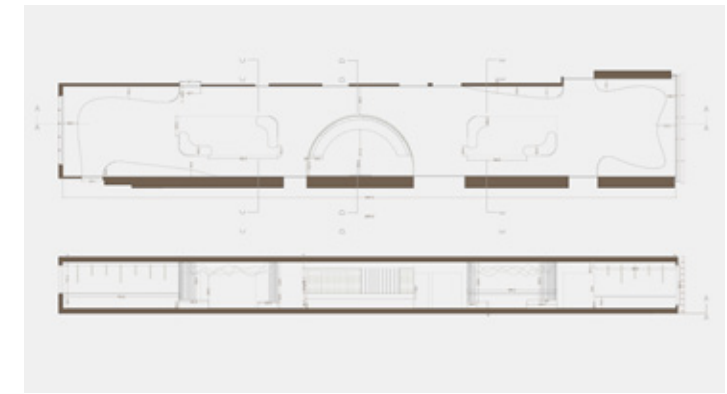
Espera*nza Laia Armengol

Tutorizado por: Maria José Araya, Anna Maria del Corral
Graduada en: Diseño de Espacios
En colaboración con: Hospital Sant Joan de Déu

Nuevo planteamiento para las salas de espera infantiles y juveniles en los centros sanitarios, para transformar el tiempo de espera en un momento agradable y positivo, centrado en mejorar la experiencia de los usuarios.

PREMIO

- Premio CODIC - Colegio de Diseñadores de Interiores y Decoradores de Cataluña



Vora Varios estudiantes

Tutorizado por: Roger Páez, Toni Montes
Graduados en: Diseño de Espacios
En colaboración con: FURNISH, Ayuntamiento de Barcelona,
Escuela Sagrada Familia, BENITO

Mobiliario efímero instalado en Ciutat Vella y producido por BENITO que genera nuevos espacios peatonales para actividades de ocio, educativas y culturales. Iniciativa surgida en el marco del proyecto europeo EIT — Urban Mobility con el apoyo del Ayuntamiento de Barcelona.

PREMIOS

- Premio MINI — Madrid Design Week
- Bienal Iberoamericana de Diseño

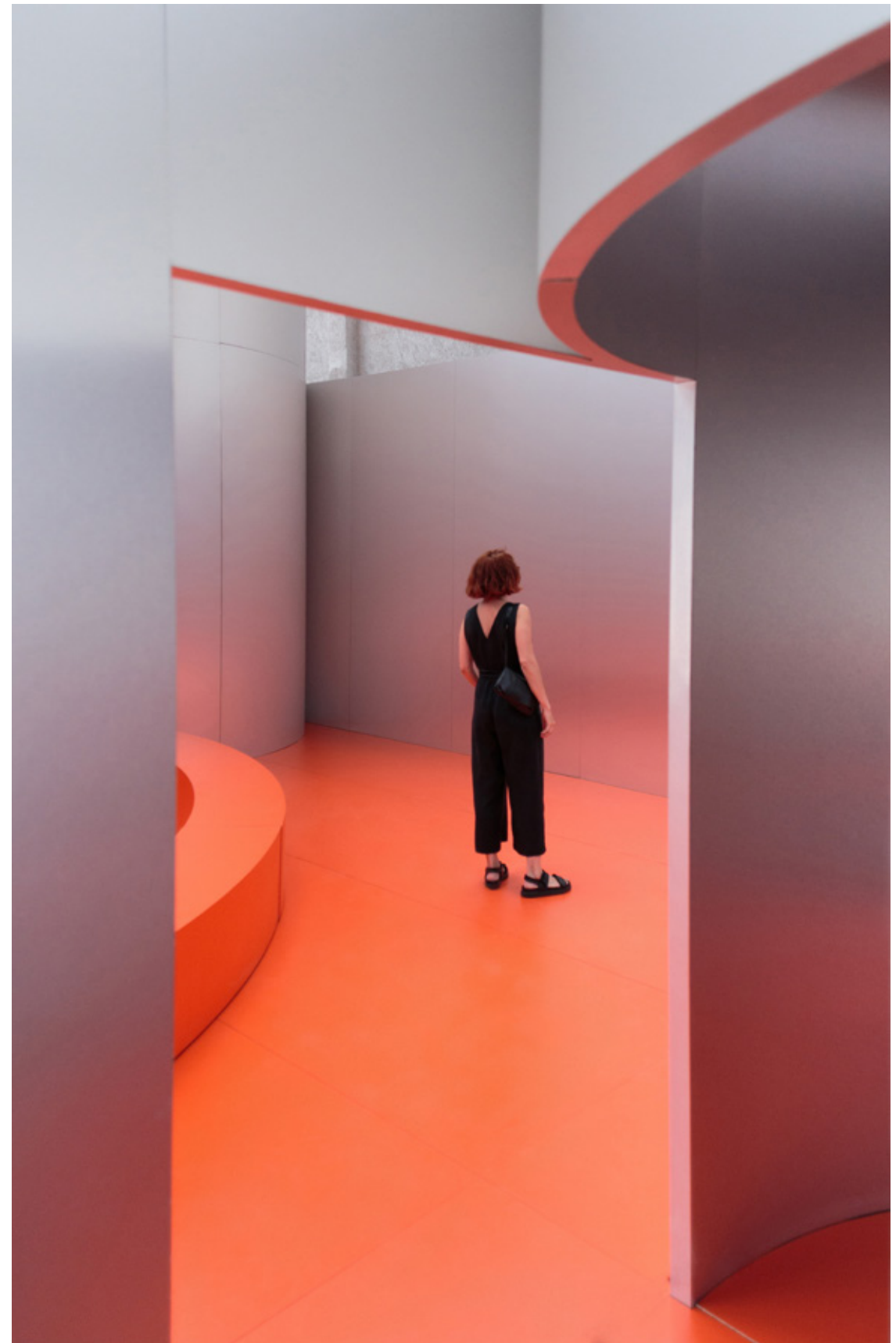


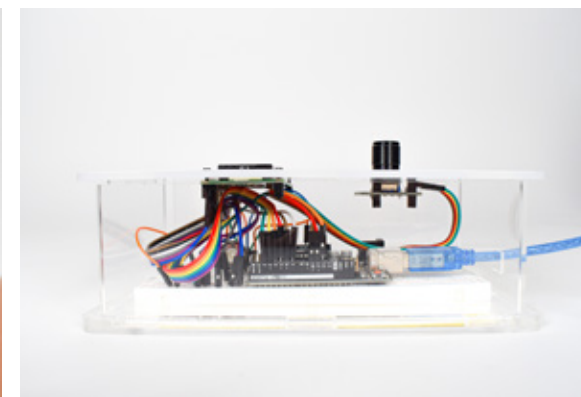
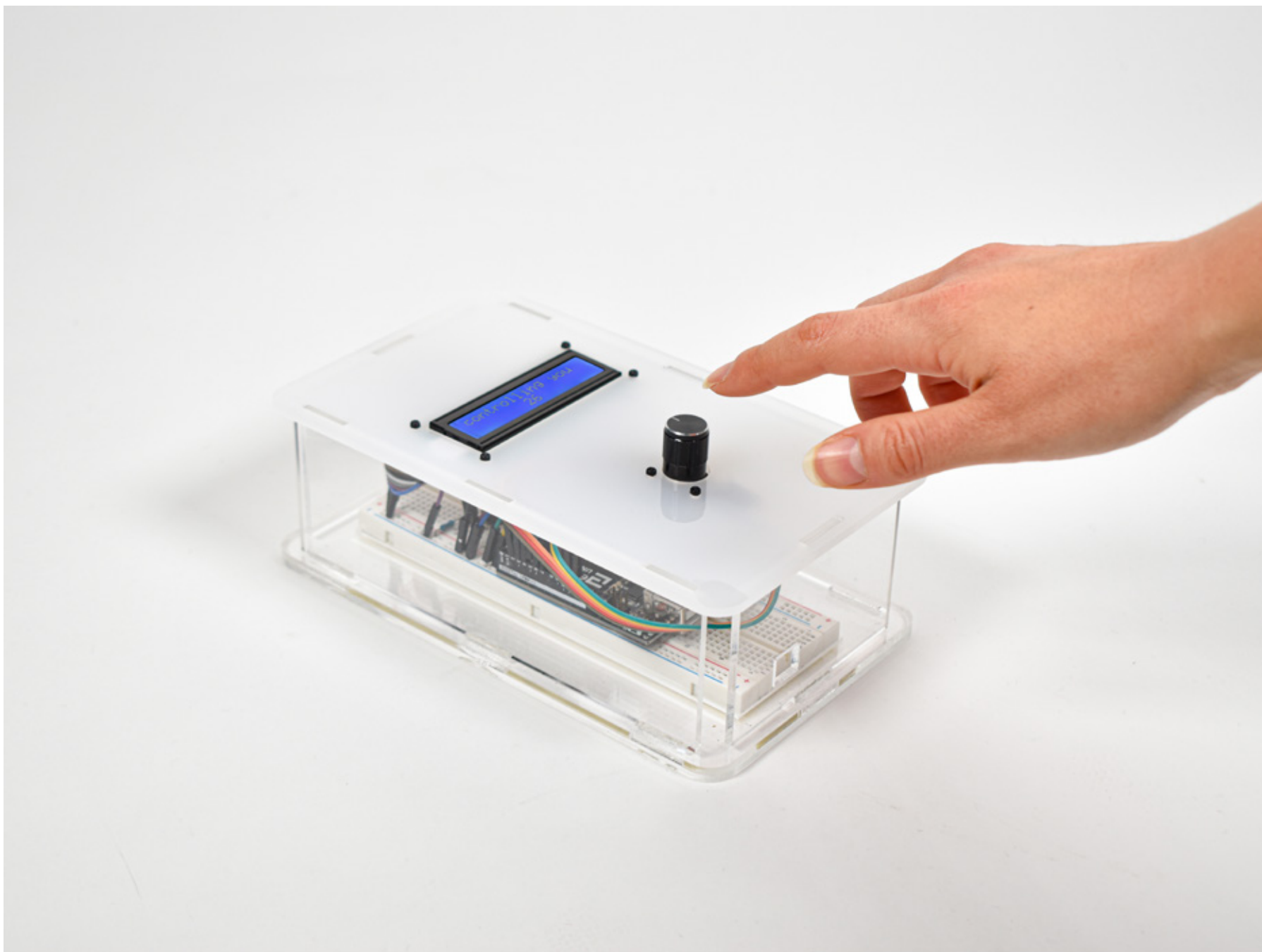
Espacio Formica

Varias estudiantes

Tutorizado por: Álvaro Gómez-Sélles
Graduadas en: Diseño de Espacios
En colaboración con: RISD, Formica, Nau Bostik

Intervención arquitectónica efímera, construida con estudiantes de la Rhode Island School of Design (RISD) y expuesta en la Barcelona Design Week, que reactiva un espacio de la Nau Bostik.





I will never stop controlling you Mako Gutiérrez

Tutorizado por: Daniel Armengol, Raul Goñi
Graduada en: Diseño de Experiencias Interactivas

Artefacto crítico, realizado con Arduino, que cuestiona el comportamiento digital del scroll infinito, cuestionando el control real que tenemos sobre las redes sociales y visualizando nuestra adicción a los dispositivos móviles.

PREMIO
● Laus Plata

Segons

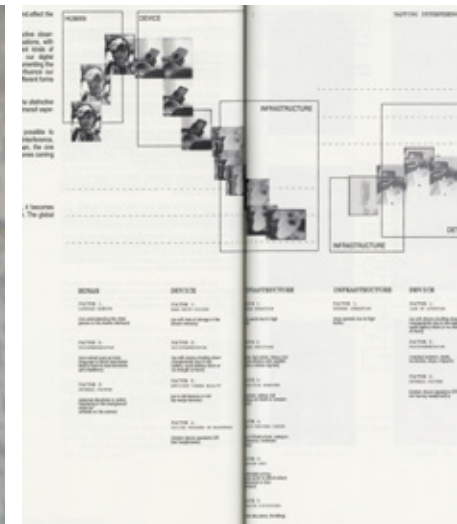
Núria Perea

Tutorizado por: Francesc Ribot, Jessica Fernandez
Graduada en: Diseño de Productos
En colaboración con: Smart Ink for Health

Colección de productos que permite que las personas con parálisis cerebral puedan comer de forma autónoma. Para ello, se ha diseñado un sistema gráfico que utiliza una tinta termocrómica aplicada para indicar la temperatura del contenido.

PREMIOS

- Premio ei! del Público
- iF Design Awards
- Cumulus Green



My iPhone is my Mother

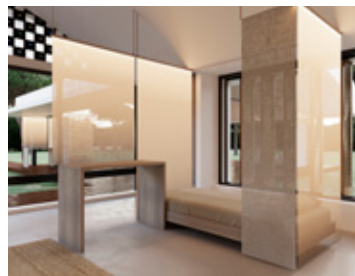
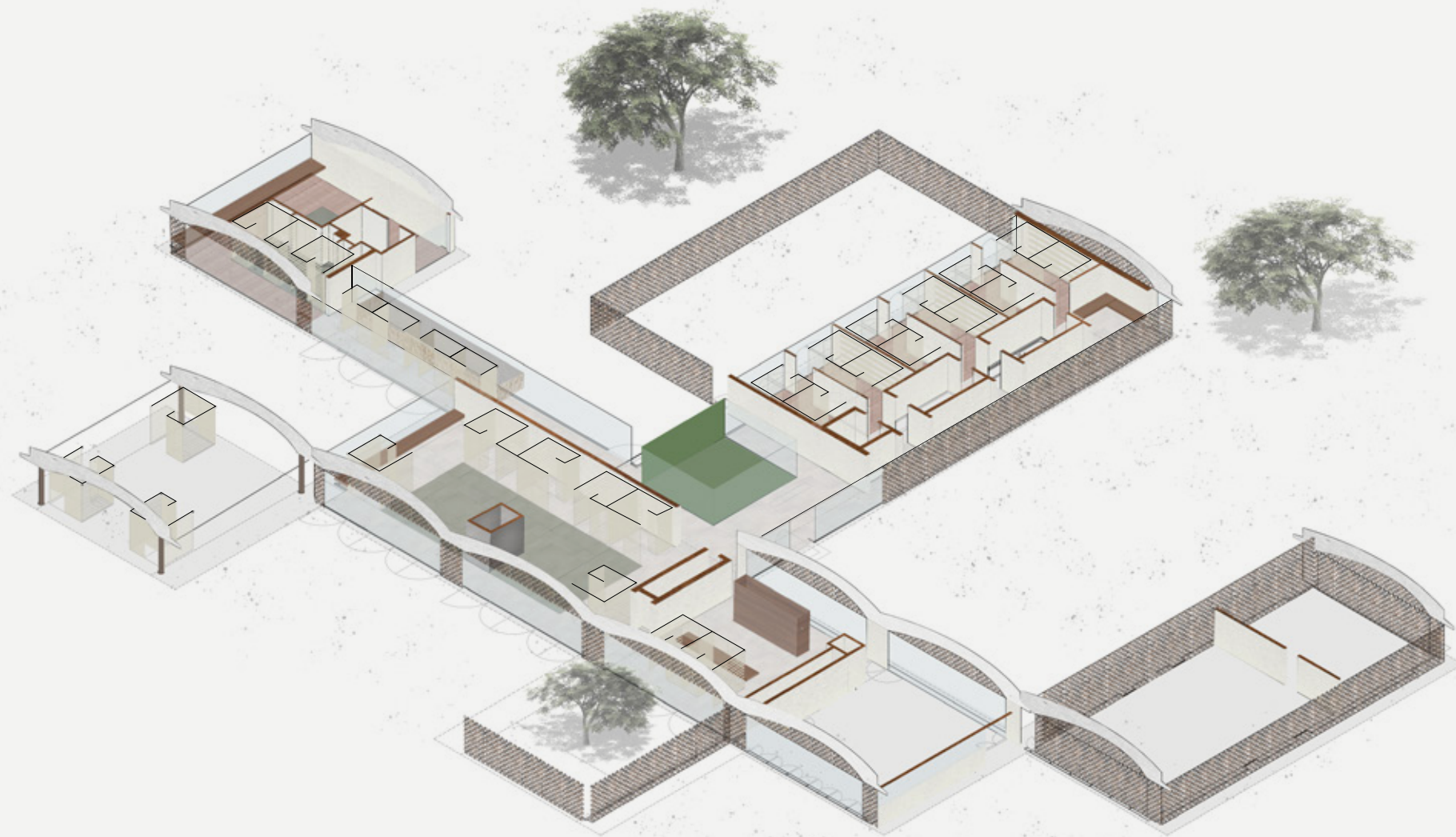
Valeria Castillo

Tutorizado por: Saül Baeza, Lluís Sallés
Graduada en: Diseño de Experiencias Interactivas

Investigación que explora la evolución del concepto de ser humano en la era digital y la intersección entre las cualidades humanas, la tecnología y el tejido social. Este proyecto adopta un enfoque autoetnográfico, utilizando observaciones personales, pensamientos y grabaciones de experiencias entre madre e hija.

PREMIOS

- Premio ei!
- Seleccionado Ars Electronica (Bauhaus-Universität Weimar)

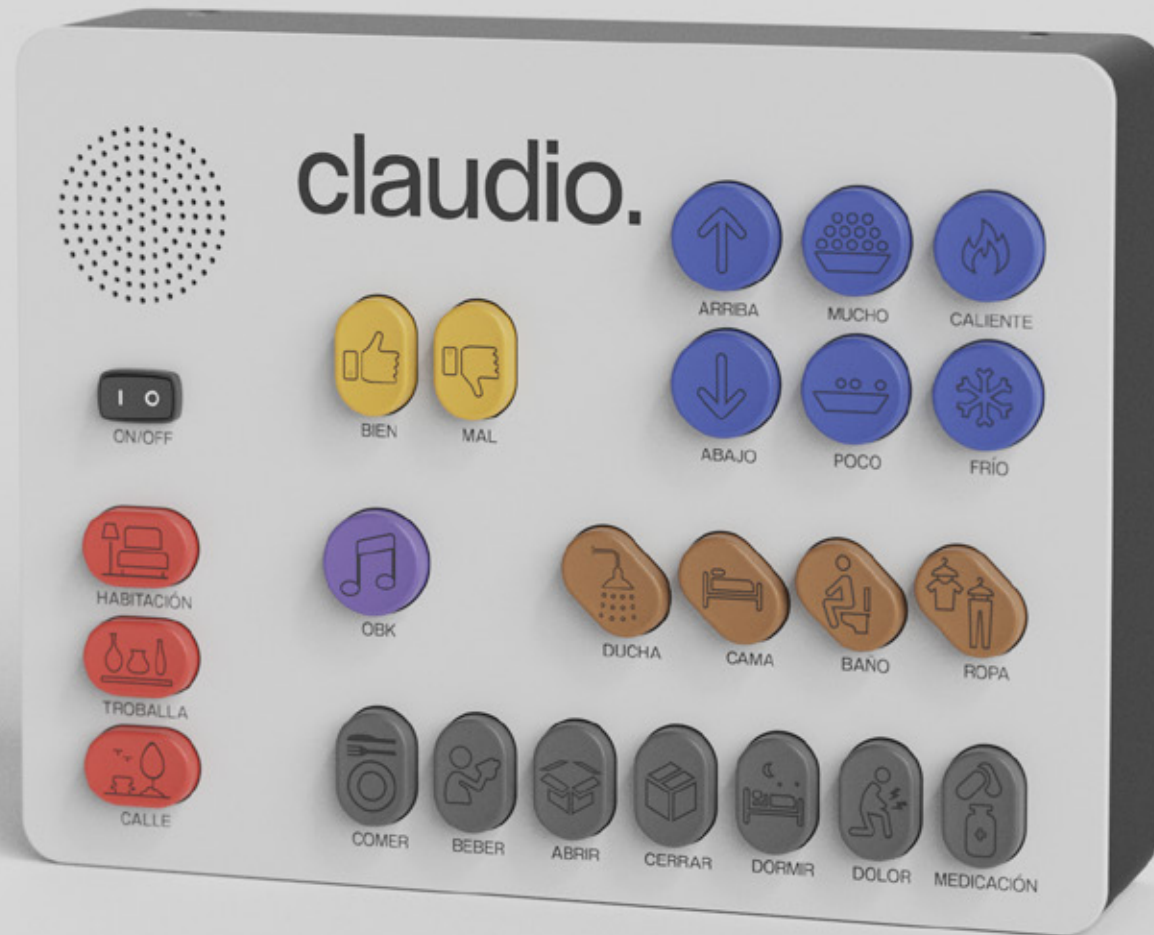


Dialèg Ona Boix

Tutorizado por: Daria De Seta
Graduada en: Diseño de Espacios

Proyecto que propone la conversión de la Casa Gomis (La Ricarda) en un centro residencial para la investigación y el estudio del diseño, la arquitectura, la cultura y las artes, creando un diálogo emocional y sensible entre el habitante y la casa.

PREMIO
● Premio e! del Público

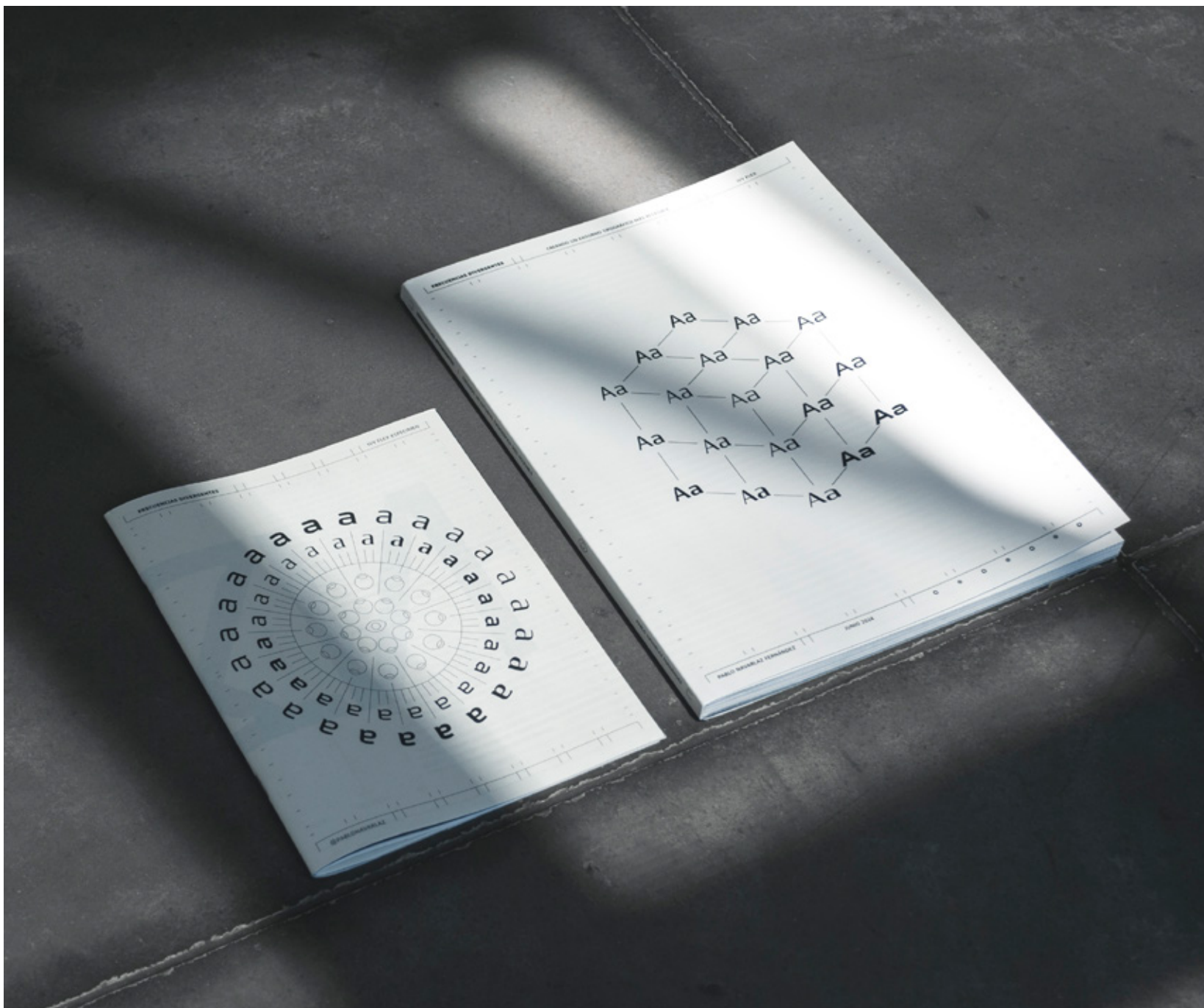


Claudio

Varios estudiantes

Tutorizado por: Luis Eslava, Curro Claret
 Graduados en: Diseño de Productos
 En colaboración con: Fundació Arrels

Dispositivo que facilita la comunicación entre Claudio, una persona sin hogar y con problemas para hablar que reside en la Llar Pere Barnés de la Fundació Arrels, con los trabajadores del centro y otras personas de su entorno.



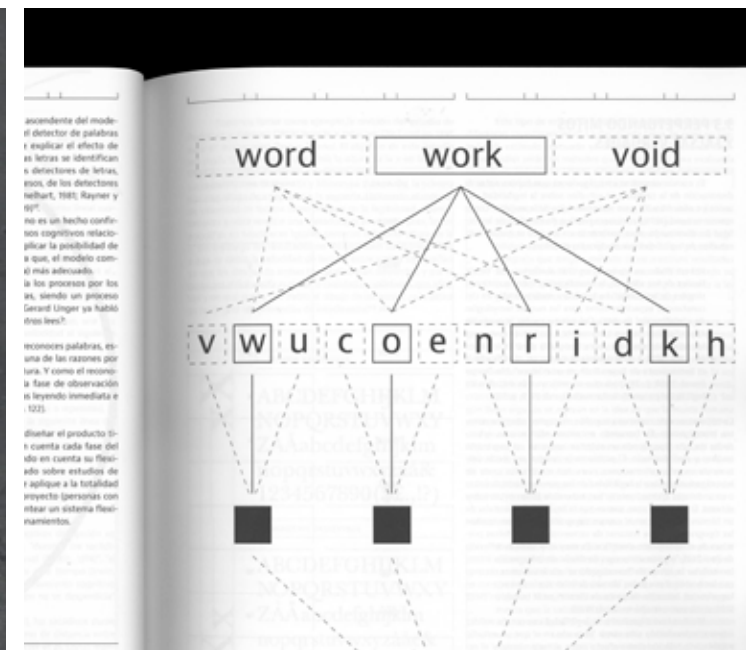
Frecuencias Divergentes

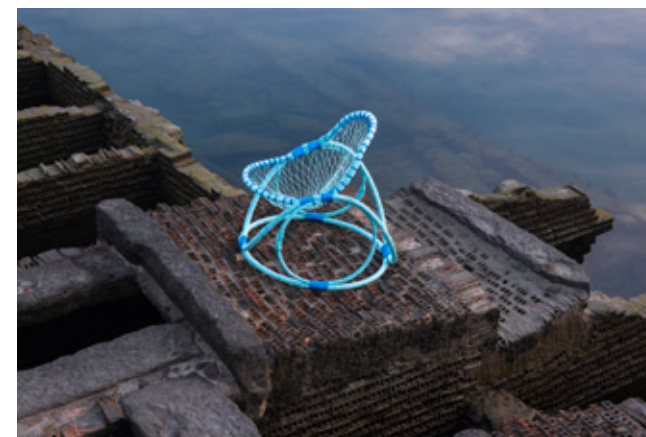
Pablo Navarraz

Tutorizado por: Oriol Miró
Graduado en: Diseño Gráfico

Proyecto que aborda la discapacidad visual mediante un producto tipográfico, paramétrico y multivariable que se adapta a condiciones visuales diversas mediante un diseño universal y versátil que equilibra funcionalidad y estética.

PREMIOS
● Premio ei!
● Brut!





Entre redes Amalia Puga

Tutorizado por: Salva Fàbregas
Graduada en: Diseño de Productos
En colaboración con: Asociación de Redeiras de A Guarda

Sillas fabricadas a partir de las redes de pesca con las que trabaja el colectivo de mujeres gallegas "redeiras". El proyecto reivindica sus técnicas artesanales y revaloriza el trabajo colaborativo entre mujeres.

PREMIOS

- Medalla ADI Oro
- Premi Nacional d'Artesania

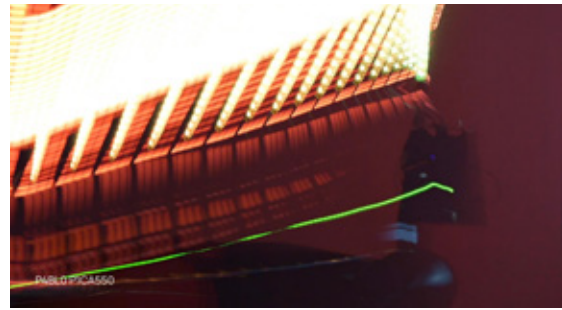
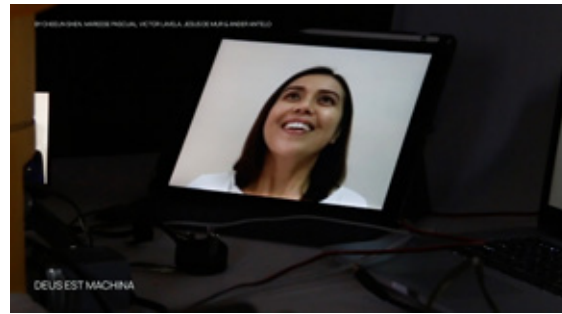
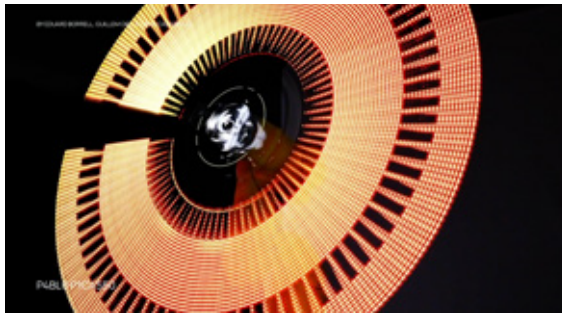
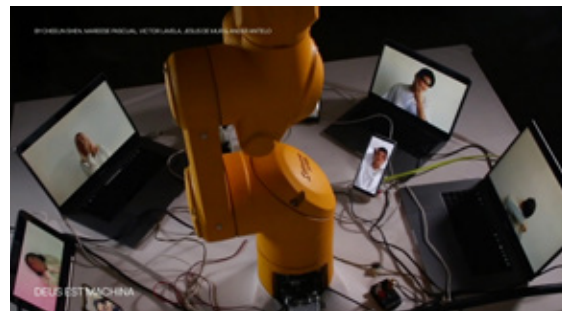
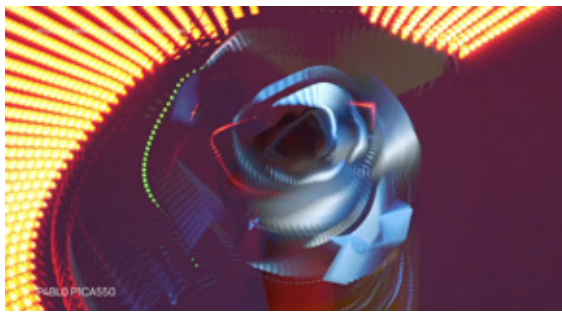
A Nature Varios estudiantes

Tutorizado por: Roger Paez, Toni Montes
Graduados en: Diseño de Experiencias Interactivas
En colaboración con: Cube Bz

Instalación luminica realizada para el Festival Llum BCN que invita a replantearnos la relación de control y manipulación del medio ambiente por parte del ser humano a partir de la creación de un paisaje artificial en el Parque Central del Poblenou.

PREMIO
● Llum BCN





Robotics and Ethics

Varios estudiantes

Tutorizado por: Raúl Goñi y un equipo docente multidisciplinar
Graduados en: Diseño de Experiencias Interactivas
En colaboración con: Stäubli Robotics

Proyecto que reflexiona sobre el papel de los robots en nuestra sociedad, profundizando en aspectos como la innovación, la tecnología y la ética de la inteligencia artificial.

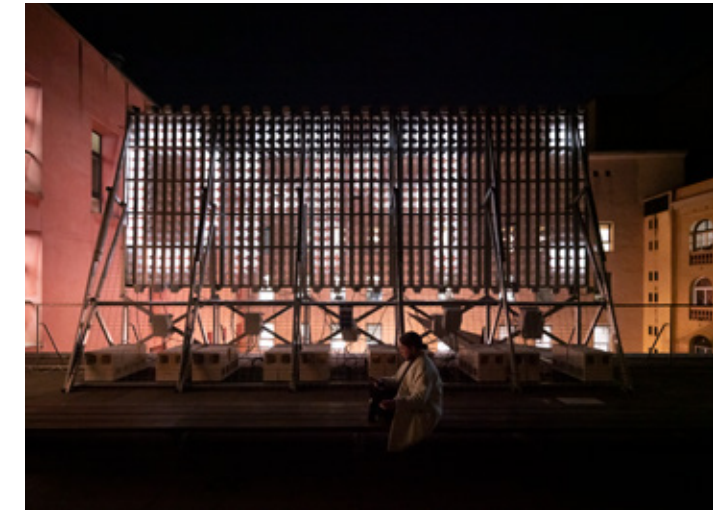
Public Protest Billboard

Varios estudiantes

Tutorizado por: Raúl Goñi y un equipo docente multidisciplinar
Graduados en: Todas las menciones
En colaboración con: Protapixel

Pantalla interactiva que propone una experiencia colectiva y participativa para enviar mensajes reivindicativos a través de una app que se visualizan en tiempo real.

PREMIO
● Laus Oro



Balisa

Ariadna Sala

Tutorizado por: Danae Esparza
Graduada en: Diseño de Productos

Herramienta terapéutica que acompaña y da apoyo a las víctimas de abusos sexuales infantiles, proponiendo una reflexión sobre el papel del diseño en la erradicación de esta problemática y contribuyendo a la visibilización de un tema tabú para la sociedad.

PREMIOS

- Medalla ADI Oro
- Isola Design District Awards





Ultra Materiam

Carlos Álvarez

Tutorizado por: Francesc Ribot, Jessica Fernández
 Graduado en: Diseño Gráfico
 En colaboración con: Smart Inks Lab

Desarrollo de un nuevo lenguaje universal para visualizar datos intangibles de la identidad, como la personalidad, la moralidad y la fisiología, a través de tintas inteligentes que reaccionan a la luz solar y la temperatura corporal interactuando con el usuario/a.

- PREMIOS
- Laus Plata
 - Gaudeamus Projecta

Noma Lamp

Helena Sans

Tutorizado por: Pablo Figuera
 Graduada en: Diseño de Productos
 En colaboración con: Kettal

Luminaria portátil para actividades al aire libre, con un diseño basado en los principios de funcionalidad, eficiencia y estética, que proporciona luz directa y precisa para exteriores.





Menstrual Matter Jewels Laia Tort

Tutorizado por: Saúl Baeza, Luis Sallés, Bernat Faura
Graduada en: Programa de Estudios Simultáneos
En colaboración con: Adidas MakerLab

Colección de joyas destinadas a cuestionar el tabú que envuelve la menstruación. Para ello, se utiliza la sangre menstrual como material, rompiendo los estigmas asociados a la regla, con el objetivo de revalorizarla como recurso para el diseño y fabricación de productos.

PREMIOS

- Premio eil
- Green Product Awards

Nobjecte

Joan Cofan

Tutorizado por: Jonathan Chacón
Graduado en: Diseño de Experiencias Interactivas

Investigación para la cocreación de nuevas formas de diseño de interfaces con inteligencia artificial que permite a las personas con discapacidad visual controlar su entorno, planteando cuestiones como la soberanía tecnológica o la relación entre persona y datos.

PREMIO

● James Dyson Awards



Difusión en medios

Para aumentar el recorrido de los Trabajos Fin de Grado, acompañamos al alumnado en la difusión posterior de estos proyectos y trabajamos activamente para conseguir publicaciones en medios de comunicación. Esto se convierte en un altavoz que les permite conseguir nuevas oportunidades.

“Designs at the Elisava Barcelona School of Design and Engineering promise a brighter future. The school continuously displays new products, services and environments that foster a better future”

 designwanted

“A project from design student Júlia Roca Vera aims to change the cosmetic experience by reinterpreting what it means for fruits and vegetables to be ugly”

Mashable

“HyperloopTT, un viaje de futuro con parada en Elisava. Estudiantes de Elisava diseñan las cabinas del tren del futuro”

ara

“Un techo de pantallas que simulan el paisaje exterior, una butaca curva que abraza al pasajero y un menú futurista son algunas de las propuestas de los alumnos de Elisava, para el interior del tren ultrarrápido que proyecta la tecnológica HyperloopTT”

LA VANGUARDIA

“Ariadna Sala Nadal: Wallpaper* Next Generation. Elisava graduate has created Balisa, a series of therapeutic tools that support survivors of child sexual abuse”

Wallpaper*

“Amalia Puga, estudiante de Elisava: Creo en la posibilidad del diseño como herramienta de transformación social y en revalorizar el pasado”

TELECINCO

“Júlia Roca Vera turns food waste into skincare. Spanish designer has created a line of cosmetics from fruit that was discarded for purely aesthetic reasons, to encourage people to make use of waste products”

dezeen

“Los trabajos presentados por estudiantes de Elisava buscan dar solución al desperdicio alimentario y mejorar el sistema agroalimentario tanto a nivel cultural, social o económico como técnico”

LA VANGUARDIA

“Berta Julià: La economía circular es nuestra única salida. La diseñadora de producto ha logrado con Alted, una solución arquitectónica basada en nuevos materiales reciclados, el premio CREAmidia de Barcelona Activa”

innova
group

“El alumnado de Elisava ha diseñado reposabrazos con materiales reciclados para los bancos de las estaciones de metro de Barcelona”

betevé

“The NeverRest Project ha buscado una solución sostenible al problema de la masificación del Campo Base del Everest. Los proyectos resultantes, que incluyen desde un glaciar artificial hasta un lavabo incinerador de residuos, han sido diseñados por alumnos de Elisava”

 NATIONAL
GEOGRAPHIC

“Escuchar música a través de tus dientes, a través de una piruleta. Es posible y es el ingenio de una alumna del Grado en Diseño de Elisava. El dispositivo está basado en tecnología ósea y sirve como herramienta de inclusión para personas con dificultades auditivas”

ràdio 4
rne

03. Estudiar en Elisava



Instalaciones

El edificio de Elisava, con más de 11.000 m², cuenta con espacios avanzados, equipados con la última tecnología para que experimentes y pongas todos tus conocimientos en práctica.

Biblioteca Enric Bricall

Un espacio de conocimiento de referencia en el sector del diseño. Cuenta con dos zonas diferenciadas (zona de lectura de revistas, trabajo en grupo y pequeñas exposiciones, y, en segundo lugar, la zona de trabajo). También tiene un fondo de reserva con una colección de libros y documentos históricos.



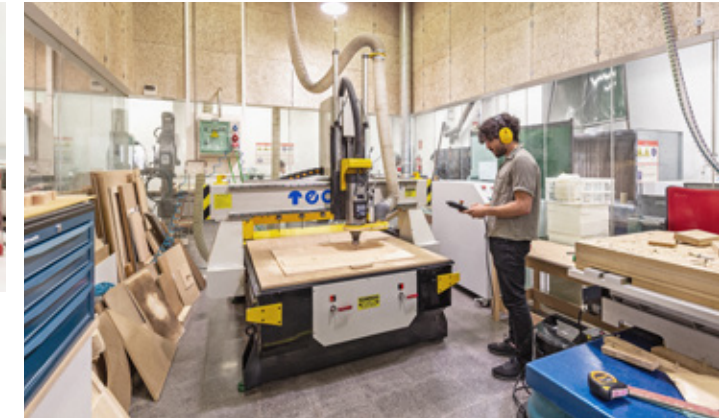
Colección Materials Narratives

Plataforma de interpretación y conocimiento de materiales dirigida a investigadores, docentes y empresas.



Taller de Prototipos

En este taller podrás hacer prototipos, modelos a escala y maquetas, manipular, transformar y experimentar con materiales para proyectos de expresión, representación o verificación. Permite realizar proyectos de fabricación digital, corte y grabado láser, impresión 3D y fresado CNC. Dispone también de una cabina de pintado, torneado de piezas de espuma y una máquina para termoconformar plásticos.



Taller Gráfico

Espacio para experimentar las diversas técnicas de impresión (artesanales, mecánicas o digitales) y manipulación que intervienen en la realización de prototipos y maquetas de elementos gráficos. Está equipado con las herramientas y máquinas necesarias para desarrollar trabajos de impresión y encuadernación artesanal, impresión digital de gran formato, risografía y corte de vinilo adhesivo de originales vectorizados.





Taller Gráfico



Laboratorio de Interacción y Electrónica

Espacio de trabajo práctico y experimentación en electrónica y tecnología interactiva. Está dotado del equipamiento necesario para el diseño y medida de circuitos electrónicos y para el montaje de prototipos interactivos.



Media Lab

Laboratorio de investigación producción audiovisual (fotografía, vídeo y postproducción) y de sistemas interactivos. Tiene dos áreas: el espacio de croma y el espacio de fotografía.

Laboratorio de Ciencia y Tecnología

Taller dedicado a la ciencia de los materiales.

Bio Lab

Laboratorio biotecnológico para realizar investigaciones de soporte biológico.

Motion Capture

Sala configurada para la captura y procesamiento de movimiento con 12 cámaras especiales Optitrack Prevalgui 13. Además, cuenta con una cabina de grabación de los podcasts de Aha Radio y de otros proyectos.



Ágora y Atri

Los dos principales espacios expositivos, que cuentan con una programación anual de exhibiciones de proyectos de estudiantes, entre otros.



Sala de estudiantes



Taller de Espacio y Materialoteca

Lugar para trabajar y compartir conocimientos y experiencias relacionadas con el uso de diferentes materiales y la construcción de maquetas de diseño de espacios.

3D Lab

Gracias a la empresa BCN3D disponemos de cuatro impresoras Epsilon W50 y W37 de gran formato, con las que podrás imprimir tus proyectos académicos en 3D sobre diferentes materiales.

Cafetería y Terrazas

La cafetería está abierta para desayunar, comer, merendar o tomar algo entre clases. Puedes comer en las terrazas del primer o tercer piso y disfrutar del sol.

Sala de Ordenadores

Además de utilizar los ordenadores de cualquiera de las aulas, podrás trabajar en estos espacios equipados con PC (Windows 10), Mac y software específico para aplicaciones de diseño e ingeniería.

Parking de Bicicletas

Ven a Elisava en bicicleta y apárcala en el interior de la universidad.

Elisava Engineering Lab

Espacio de trabajo multidisciplinar para desarrollar proyectos y Trabajos Fin de Grado.

*Todas las instalaciones, talleres y laboratorios están a tu disposición durante todo el día.

Instalaciones

Además de todos los espacios del edificio principal de La Rambla, en Elisava impulsamos el proyecto Escuela Distribuida, que propone modalidades de aprendizaje diversas en otros espacios educativos en diferentes puntos de la ciudad.

Ateneu de Fabricació de Gràcia

Espacio del Ayuntamiento de Barcelona de formación y creación de proyectos de fabricación digital vinculado a las nuevas tecnologías y a la fabricación digital.



My Fucking Studio

Laboratorio y plató fotográfico para realizar proyectos de comunicación.



Taller TMDC

Espacio — taller industrial de más de 2.000m² equipado con maquinaria para trabajar madera, hierro y plástico.



También realizamos clases, talleres, presentaciones y eventos en otros espacios de la ciudad como la Sala Apollo, Canòdrom, IDEAL Barcelona, Urbine, Nave Bolívia-Poblenou, Fundació Vila Casas, Arts Santa Mònica, El Borsí, KBr Fundació Mapfre, Hangar, Museu Frederic Marès, Soho House Studio, Galería Mutuo...

Acceso

Principales vías de acceso

Puedes acceder a los estudios de Grado de Elisava a través de una de las siguientes vías:

- + Bachillerato y PAU
- + Ciclos Formativos de Grado Superior: Consulta en nuestra web los reconocimientos de créditos que tenemos
- + Otros estudios universitarios

Preinscripción universitaria

Elisava es un centro federado a la Universitat de Vic — Universitat Central de Catalunya (UVic-UCC), por lo que la preinscripción universitaria se hace a través del portal de preinscripción de la Generalitat de Catalunya en dos convocatorias: junio y septiembre.

Financiación

Te ofrecemos tres modalidades de pago:

- + Pago único
- + Pago fraccionado en 3 cuotas
- + Pago inicial y 10 cuotas mensuales

Becas Elisava

- + Becas al Talento con Criterio Económico:

5 becas del 50% que reconocen la motivación y la vocación por el diseño teniendo en cuenta criterios económicos. La beca se otorga durante los 4 años del grado si se mantiene un buen nivel académico en Elisava.

- + Becas de colaboración:

Prácticas remuneradas en diferentes departamentos y talleres de Elisava, a partir del tercer curso. Estas plazas se convocan anualmente durante todo el curso.

- + Otras becas:

Puedes acceder a otras becas que ofrece el Estado. Consulta la página web del Ministerio de Educación y Formación Profesional y/o la página web de la Generalitat de Catalunya (AGAUR).

Puedes consultar el apartado de Becas y Ayudas de la Universitat de Vic — Universitat Central de Catalunya (UVic-UCC).

Encontrarás más información en nuestra web (sección Financiación y Becas) o escribiéndonos a grau@elisava.net.

Students Wellbeing

Plan de Acción Tutorial: Contarás con un/a tutor/a-mentor/a del equipo pedagógico que realizará un acompañamiento educativo y personal a través de sesiones personales periódicas, durante los cuatro cursos del grado.

Realizamos adaptaciones curriculares para estudiantes:

- + Con aspectos de índole personal / familiar sobrevenidos.
- + Con necesidades educativas especiales.
- + Deportistas de alto rendimiento.

Apoyo emocional: Cuidamos el bienestar personal del alumnado, ofreciendo acompañamiento en sesiones individuales gratuitas por parte de una psicóloga.



Comunidad

En la universidad pasan muchas cosas fuera de clase. Las actividades y agrupaciones de estudiantes a las que te puedes apuntar son las siguientes:

01 CORO 418

Fundado en 2015, actualmente está formado por 40 miembros. Bajo la dirección de Toni Solé profesor de canto y director de diferentes formaciones corales, el Coro 418 es una actividad abierta a toda la comunidad Elisava.

02 GRUPO DE TEATRO

Dirigido por las Elisava Alumni Mònica Molins y Núria Blay, el grupo se fundó en 2006 con el objetivo de trasladar la creatividad de la universidad a través del teatro, desde la interpretación hasta el diseño de la escenografía y de la imagen gráfica. Cada curso, el Grupo de Teatro presenta una obra original e inédita que se estrena en Elisava en varias funciones durante el mes de mayo.



03 AHA RADIO

Plataforma de radio online universitaria y autogestionada por estudiantes abierta a cualquier miembro de la comunidad Elisava. Aha Radio cuenta con una variada oferta de programas: desde entrevistas y tertulias sobre temas como la inteligencia artificial, la naturaleza, la moda o el medio ambiente, hasta contenidos relacionados con la música, el cine o el diseño.

04 ELISAVA IGUALDAD

Esta comisión organiza actividades de sensibilización sobre igualdad, diversidad sexual y expresión e identidad de género. Asesora a la universidad para desarrollar los programas de políticas de igualdad de género.

05 ELISAVA NIGHTS

Elisava Nights es un grupo de estudiantes que organiza fiestas, reuniones y otros eventos.

06 ELISAVA RUN CLUB

Grupo de running formado por estudiantes que se reúnen semanalmente en los alrededores de Elisava para correr.

07 UNIRAID

Uniraid es un rally universitario solidario que recorre la ruta del antiguo Paris-Dakar. La escuela patrocina varios equipos de estudiantes que participan en Uniraid.

Elisava Alumni

Elisava Alumni es la comunidad de antiguos alumnos y alumnas.

Su principal objetivo es crear y alimentar una comunidad que se convierta en un espacio de intercambio de conocimientos, relaciones, oportunidades, inspiración en los ámbitos del diseño, la ingeniería, el emprendimiento y la innovación, tanto a nivel local como internacional.

Desde hace 15 años, Elisava Alumni conecta estudiantes actuales y antiguos, profesorado, empresa, universidad y sociedad en general con el objetivo de promover su desarrollo profesional y personal a través del fomento del networking, la difusión de conocimiento y el impulso de oportunidades profesionales.

elisavalumni.com

Algunos Alumni que han marcado la escuela:



[01]



[02]



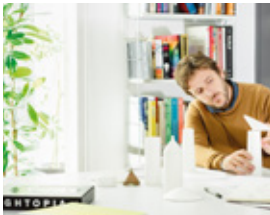
[03]



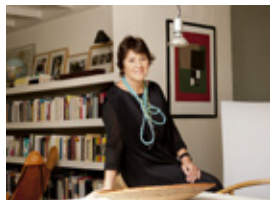
[04]



[05]



[06]



[07]



[11]



[12]



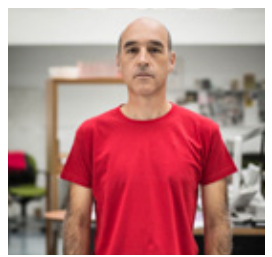
[13]



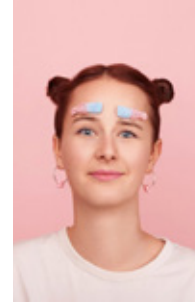
[14]



[15]



[16]



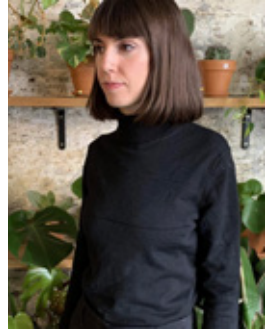
[17]



[18]



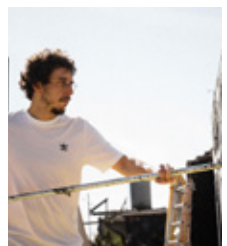
[19]



[20]



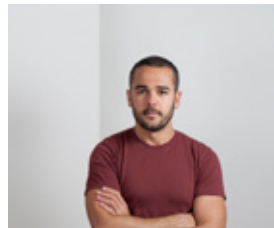
[21]



[22]



[08]



[09]



[10]

- 01 Verónica Fuerte (Hey Studio)
- 02 Alex Trochut
- 03 Javier Mariscal
- 04 Luis Morillas (Morillas Agency)
- 05 Albert Romagosa
- 06 Francesc Vilaró (Diba Studio)
- 07 Isabel López Vilalta
- 08 Júlía Esqué
- 09 Pablo Figuera (Goula Figuera)
- 10 Raúl Arribas y Gonzalo Sánchez (Kiwi Bravo)
- 11 Pau García y Marta Handenawer (Domestic Data Streamers)

- 12 Juan y Alejandro Mingarro (Brosmind)
- 13 Gerard Moliné (Estudi Moliné)
- 14 Gerard Sanmartí (La Granja)
- 15 Guillermo Santomá
- 16 Emili Padrós (Emiliana Design)
- 17 Perrine Honoré
- 18 Borja Martínez (LoSiento)
- 19 Daviz Ruiz (Ruiz+Company)
- 20 Lucía López (Espai Joliu)
- 21 Otto Canalda
- 22 Octavi Serra (OOSS)



Facultad de Diseño
e Ingeniería de Barcelona