

Grado en Diseño e Innovación

(01)

Diseño Gráfico

(02)

Diseño de Productos

(03)

Diseño de Espacio

(04)

Diseño de Experiencias Interactivas

Facultad de Diseño e Ingeniería de Barcelona

Elisava

(01)

**Diseño
Gráfico**

(02)

**Diseño
de Productos**

(03)

**Diseño
de Espacios**

(04)

**Diseño
de Experiencias
Interactivas**

**Facultad de Diseño
e Ingeniería de Barcelona**

04

Elisava

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

22

Grado en Diseño e Innovación

- 24 Introducción
- 26 Menciones y perspectivas profesionales
- 38 Plan de estudios
- 56 Programa de Estudios Simultáneos
- 58 Experiencias expandidas
- 60 Testimonios de estudiantes graduados recientemente
- 66 Movilidad internacional
- 72 Colaboraciones con empresas, instituciones y ONG
- 74 Elisava Impuls
- 78 Testimonios de empresas, instituciones y ONG
- 80 Degree Show
- 82 Proyectos de estudiantes
- 116 Difusión en medios

118

Estudiar en Elisava

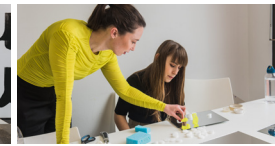
- 120 Instalaciones
- 126 Comunidad y Students Wellbeing
- 128 Acceso
- 130 Elisava Alumni



(04)



(06)



(08)



(10)



(12)



(14)



(16)



(18)



(20)



(22)



(24)



(26)



(38)



(56)



(58)



(60)



(66)



(72)



(74)



(78)



(80)



(82)



(116)



(118)



(120)



(126)



(128)



(130)

Elisava concibe la universidad como una plataforma para estimular al alumnado, para ampliar sus capacidades creativas, críticas y tecnológicas, y para conectar e impactar en las personas, la sociedad y el planeta.



Bienvenida

Primera escuela de diseño de España

Elisava es una comunidad de referencia, donde la creatividad y la tecnología se sienten y se transmiten. Con 65 años de trayectoria, formamos profesionales capaces de diseñar productos, servicios y entornos que generen impacto en las personas, la sociedad y el planeta.

Un hub educativo multidisciplinar

Elisava tiene dos campus, situados en Barcelona y en Madrid, y cuenta con una oferta educativa universitaria que incluye Grados, Máster y Postgrados, Shifta, la escuela online, Summer School, Study Abroad... Una oferta educativa en constante evolución dirigida a las nuevas generaciones de diseñadores, diseñadoras, ingenieros e ingenieras.

Una comunidad motivada, vibrante y conectada con el mundo

Formar parte de Elisava significa integrarse en una comunidad motivada, vibrante, flexible, llena de energía y 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, nuevas tecnologías, responsabilidad ética, 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. Incorporamos nuevas tecnologías como la Inteligencia Artificial para mejorar los procesos de diseño, no para sustituirlos. Necesitamos urgentemente formular las preguntas adecuadas para nuestro desarrollo como sociedad, para aprender qué es lo mejor para las personas y qué es imprescindible para el planeta en el que vivimos.

Formamos 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.

Conexión entre sociedad y empresa

Apostamos por una línea de formación e investigación abierta y flexible orientada al mundo profesional. Desde nuestros campus generamos impacto directo en la ciudad y participamos activamente en su vida cultural.

Promovemos proyectos con empresas, estudios de diseño, instituciones, Alumni y universidades de todo el mundo, creando 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 y donde la innovación es urgente y absolutamente necesaria.

Formamos diseñadores, diseñadoras, ingenieros e ingenieras que trabajarán para crear una sociedad más justa para las personas y para 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 personas adaptables, críticas y proactivas, capaces de afrontar retos, interpretar la realidad y gestionar la incertidumbre. Perfiles con competencias para liderar proyectos en equipo, 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, atendiendo a sus intereses y expectativas.**

(05) **Llevamos a cabo proyectos en colaboración con empresas, instituciones y ONG, entre distintos cursos y disciplinas, utilizando metodologías innovadoras, experimentales y constructivas.**

(06) **Integramos el diseño y la ingeniería para que el conocimiento sea transdisciplinario, participativo, transferible a la sociedad y generador de impacto.**

(07) **Contamos con un profesorado experto y multidisciplinario, con una visión propositiva del aprendizaje. Personas que impulsan proyectos internacionales profesionales, académicos y de investigación.**

(08) **Investigamos en la intersección entre el diseño, la ingeniería y diversos ámbitos de conocimiento, interactuando con la docencia y la práctica profesional, con la finalidad de innovar y transferir resultados a la sociedad.**

Highlights

ELISAVA
MEF
CLT

1961
Fundación de la Escuela.
Elisava toma su nombre de
"Elisava me fecit", la artista
más antigua de nombre
conocido en Cataluña



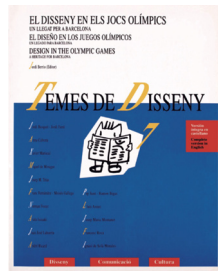
1969
Talleres de fotografía con
Xavier Miserachs y Albert
Ràfols-Casamada



1997
Nueva sede
Plaça de la Mercè



1962
Primer logotipo ideado por
Albert Ràfols-Casamada



1986
Primera edición de Temes de
Disseny



1997
Creación del título de
Ingeniería Técnica en Diseño



1963
Nueva sede
Via Augusta



1991
Primera edición del proyecto
Cadires al Turó Park



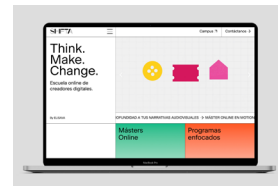
2000
Elisava recibe el Premio
Nacional de Diseño



2006
Inicio del Máster Universitario
en Diseño y Comunicación



2016
Creación de
Elisava Research



2019
Creación de la Escuela
Online Shifta



2024
Elisava Madrid



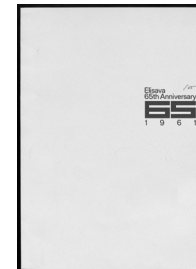
2009
Nueva sede y actual
La Rambla



2017
Creación del
Viver Elisava Alumni



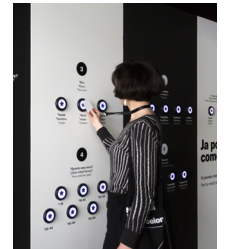
2020
Federación a la Universidad
de Vic – Universidad Central
de Cataluña



2026
Celebración del 65º aniversario



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



2018
Exposición Design Does*
en el Museu del Disseny de
Barcelona, con 20.000
visitas



2023
Creación de Elisava Impuls



2027
Nuevo edificio
Nou de La Rambla

¿Por qué estudiar en Elisava?

2.500 estudiantes de 100 nacionalidades diferentes

- (01) 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 sitúa en el centro de Barcelona, ciudad del diseño, con un ambiente cosmopolita e internacional.

Sinergias entre Grados Universitarios

- (02) 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, donde las competencias creativas y la preparación técnica se retroalimentan. Además, el Programa de Estudios Simultáneos (PES) permite cursar ambos grados en 6 años.

453 colaboraciones con empresas, instituciones y ONG

- (03) A través de Elisava Impuls (Plan de Emprendimiento de Elisava), cada año desarrollamos proyectos con empresas, instituciones y ONG que promueven e impulsan oportunidades para el alumnado.

Grupos reducidos

- (04) Los grupos son reducidos (media de 25 estudiantes) para potenciar la formación práctica y personalizada, así como para garantizar un seguimiento cercano y personalizado.

Elisava Research, grupo de investigación consolidado

- (05) 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 y con universidades de todo el mundo.

Una carrera basada en el aprendizaje mediante proyectos

- (06) Del total de asignaturas, el 80% corresponde a asignaturas proyectuales para aprender de manera práctica e implementar los conceptos teóricos aprendidos.

Top 10 skills of 2025

- (07) Formamos estudiantes con pensamiento analítico, crítico, creativo e innovador, originales, resilientes, adaptables y capaces de resolver problemas complejos. También profundizamos en el uso y el diseño de nuevas tecnologías. Según el Foro Económico Mundial, estas serán las competencias profesionales más requeridas los próximos años.

90% de inserción laboral al acabar el grado

- (08) 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 Datos, portal de datos del Sistema Universitario de Cataluña.

14.400m² de instalaciones y equipamientos con acceso libre

- (09) Contamos con dos campus, en Barcelona (edificio La Rambla y edificio Nou de La Rambla) y en Madrid. 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.

Comunidad Elisava

- (10) 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.

Students Wellbeing

- (11) 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.

Movilidad internacional

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

Profesorado

El equipo académico de Elisava está formado por más de 800 profesionales que comparten una visión activa y propositiva del aprendizaje y emplean metodologías innovadoras, experimentales y constructivas.

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

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

Algunos de estos nombres son Ezio Manzini (DESI - 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. Hacemos investigación participando y liderando proyectos de innovación con partners internacionales y mediante proyectos de innovación empresarial privados.

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

El equipo está formado por 65 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, y Ministerio de Industria, Comercio y Turismo, entre otros.

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

Partners con quienes 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 — Clúster d'Equipament de la Llar i el Contract
- ↘ Leitat — Technological Centre
- ↘ SEAT
- ↘ Domestic Data Streamers
- ↘ Centre de Regulació Genòmica – CRG
- ↘ elBullifoundation
- ↘ BCN3D
- ↘ CARNET
- ↘ Fundació “la Caixa”
- ↘ Ayuntamiento de Barcelona



Recorrido universitario

Ofrecemos estudios de todos los niveles universitarios para completar la formación académica, desde los Grados Universitarios, Másteres y Postgrados hasta el Programa de Doctorado. Todos nuestros estudios reglados son válidos en Europa, articulados mediante créditos ECTS y con competencias regidas por el Nuevo Espacio de Enseñanza Superior Europeo (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) Másteres, postgrados y formación continua

Contamos con más de 50 másters y postgrados entre Barcelona y Madrid, estructurados en siete áreas: Diseño Gráfico, Comunicación, Diseño de Producto, Diseño de Espacio, Innovación y Management, Executive, 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 hacer un doctorado. Esta formación se complementa con cursos de especialización: Summer School, Study Abroad, Visiting University.

(03) Shifta

Escuela online de Elisava, que ofrece másters y postgrados, cursos cortos, cápsulas de conocimiento y programas para empresas.

(04) 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.

(01)

GRADO
UNIVERSITARIO
EN DISEÑO
E INNOVACIÓN

PES
PROGRAMA
DE ESTUDIOS
SIMULTÁNEOS

GRADO
UNIVERSITARIO
EN INGENIERÍA
DE DISEÑO
INDUSTRIAL

GRADO
UNIVERSITARIO
EN DISEÑO
PARA LOS SISTEMAS
ALIMENTARIOS

(02)

MÁSTER
UNIVERSITARIO

EN ESTUDIOS
INTERDISCIPLINARIOS
EN DISEÑO Y
COMUNICACIÓN

(03)

MÁSTERS Y POSTGRADOS
EN BARCELONA I MADRID

Diseño Gráfico
Diseño de Producto
Innovación y Management
Comunicación
Diseño de Espacio
Interacción y Tecnología
Executive

SHIFTA

ESCUELA DE FORMACIÓN ONLINE

(04)

DOCTORADOS

LÍNEAS DE DOCTORADO PROPIAS Y TRANSVERSALES
CON UNIVERSIDADES PARTNER

Elisava en Barcelona

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

A partir de septiembre de 2027, Elisava contará con un nuevo edificio de 3.000 m² en la calle Nou de la Rambla.

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



Otras conexiones

➤ Plaça de Catalunya

10 min a pie
30 min a Sant Cugat (FGC)
45 min a Mataró (RENFE)

➤ Passeig de Gràcia

50 min a Sitges (RENFE)

(02)

Grado en Diseño e Innovación

**Formamos diseñadores
y diseñadoras con una mirada
crítica sobre el mundo, capaces de
desarrollar proyectos con criterio,
método y conciencia del contexto.
Profesionales que dominan los
lenguajes del diseño y trabajan
transversalmente con otras
disciplinas para responder a retos
sociales, culturales, tecnológicos
y productivos.**

(22)



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 del ámbito de conocimiento de las Industrias Culturales y Diseño. Cuenta con áreas imprescindibles como por ejemplo la antropología, la filosofía o la historia, entre otros, que fundamentan los proyectos de manera contextual.

La base de estos estudios es principalmente práctica, para profundizar en el aprendizaje del diseño gráfico, el diseño de productos, el diseño de experiencias interactivas y el diseño de espacios. Durante la carrera, harás proyectos de diferente tipología: proyectos personales, donde expresarás tu posicionamiento como diseñador o diseñadora, y proyectos vinculados al contexto social y empresarial. Finalmente, trabajarás en proyectos transversales junto con profesionales de otros ámbitos (artísticos, filosóficos, antropológicos, técnicos, científicos...) para abordar retos complejos actuales y futuros en equipos multidisciplinares. Estos proyectos se hacen 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/da en Diseño e Innovación, título expedido por la Universitat de Vic — Universitat Central de Catalunya (UVic-UCC). Título verificado por AQU Cataluña.
Duración	4 años
Menciones	Diseño Gráfico Diseño de Productos Diseño de Espacios Diseño de Experiencias Interactivas
Horario	Curso 1, 2 y 3 — mañana Curso 4 — tardes
Periodo lectivo	Septiembre — Junio
Idioma	Catalán / Castellano Asignaturas en inglés (60 - 84 ECTS)
Nuevo acceso	175 plazas
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 perspectivas profesionales

Al acabar el primer curso ya podrás elegir 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 mejor encajen con tus intereses y motivaciones.

Salidas transversales

Al acabar el Grado en Diseño e Innovación tendrás los conocimientos y las 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

Además, ofrecemos la posibilidad de matricular 42 créditos ECTS adicionales para cursar una doble mención.



Diseño Gráfico

Dominarás en profundidad herramientas esenciales del lenguaje gráfico, la tipografía aplicada, la teoría del color, la dirección de arte y el motion graphics.

Realizarás varias aproximaciones de proyectos en varios formatos, medidas, enfoques y destinatarios, como por ejemplo etiquetas, carteles, libros o revistas. Finalmente, desarrollarás la estrategia de proyectos complejos 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 apps
- ∨ Diseño de datos e información
- ∨ Packaging
- ∨ Ilustración
- ∨ Tipografía
- ∨ Señalética



Escanea el código QR y descubre más sobre la mención en Diseño Gráfico.



Nen què fas · Surt d'aquí
Pol Martí



Ultra Materiam
Carlos Álvarez



You vs The machine
Maria Moreso

Diseño de Productos

Realizarás proyectos de diseño de mobiliario, productos interactivos y objetos, y conocerás 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 el diseño. Otro aspecto importante de esta mención es la comunicación final del proyecto (sketch, renderizaciones, dirección de arte, catálogos...).

- ∨ Diseño de producto
- ∨ Diseño de sistemas y/o servicios
- ∨ Diseño industrial
- ∨ Objetos y accesorios
- ∨ Packaging
- ∨ Mobiliario
- ∨ Iluminación
- ∨ Automoción



Escanea el código QR y descubre más sobre la mención en Diseño de Producto.



Maricel
Sergi Peguera, Julen Beloki



Tempo
Candela Román



Lampo
Gemma Obiols

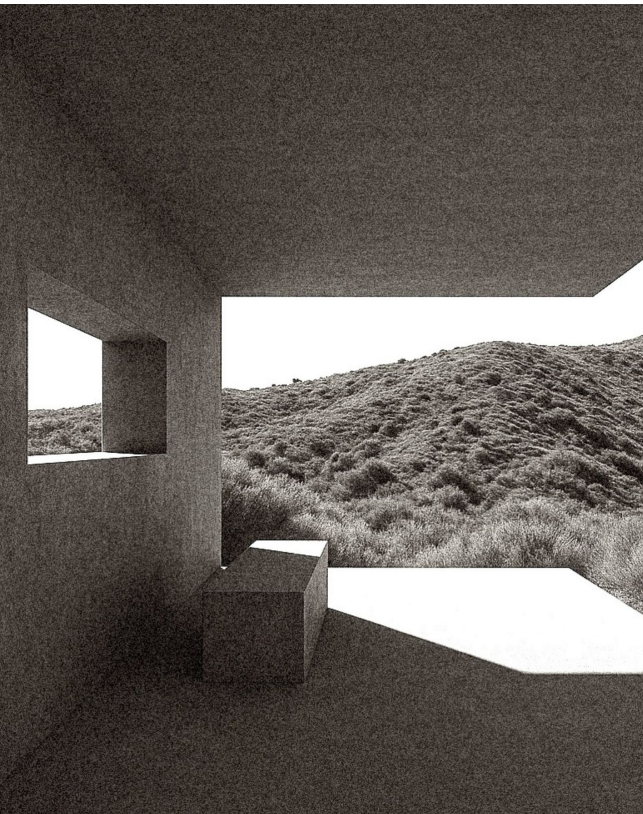
Diseño de Espacios

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

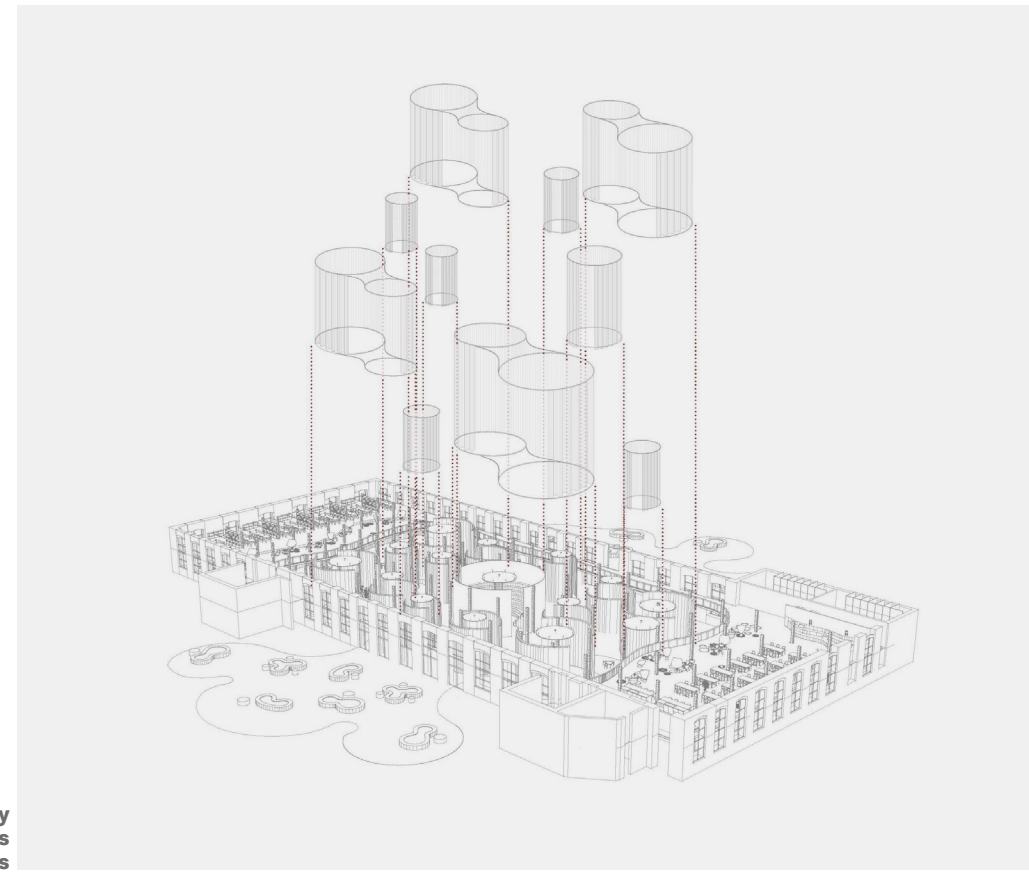
- ↘ Diseño de interiores (viviendas, bares, restaurants)
- ↘ Diseño de espacios comerciales (retail, visual merchandising, escaparatismo)
- ↘ Montajes efímeros
- ↘ Diseño de exposiciones
- ↘ Diseño de stands
- ↘ Escenografía para eventos y espectáculos
- ↘ Intervenciones en espacio público
- ↘ Intervenciones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



Escanea el código QR y descubre más sobre la mención en Diseño de Espacios.



Records Habitats
Anna Broquetas Marcos



Diseñar desde y por los sentidos
Varios estudiantes



ZARA Stitch
Varios estudiantes

Diseño de Experiencias Interactivas

Te formarás para imaginar, analizar y proyectar relaciones entre personas, tecnologías emergentes y sistemas basados en Inteligencia Artificial, entendiendo la interacción como materia de diseño. Desarrollarás proyectos centrados en el usuario y el contexto, diseñando sistemas interactivos y experiencias digitales o híbridas con criterio, método y pensamiento crítico, y adquiriendo las herramientas necesarias para intervenir en entornos profesionales, sectoriales e institucionales reales.

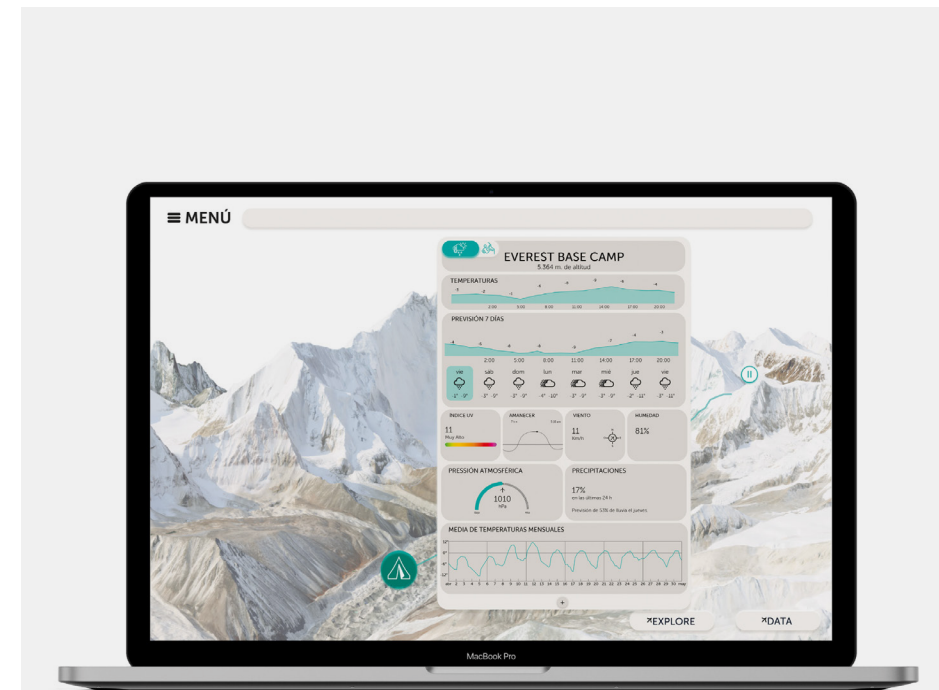
- ↳ Diseño de productos y entornos interactivos
- ↳ Diseño de experiencias inmersivas
- ↳ Diseño web
- ↳ Diseño de experiencia de usuario (UX)
- ↳ Diseño de interfaces digitales (UI)
- ↳ Diseño audiovisual
- ↳ Visualización y tratamiento de datos



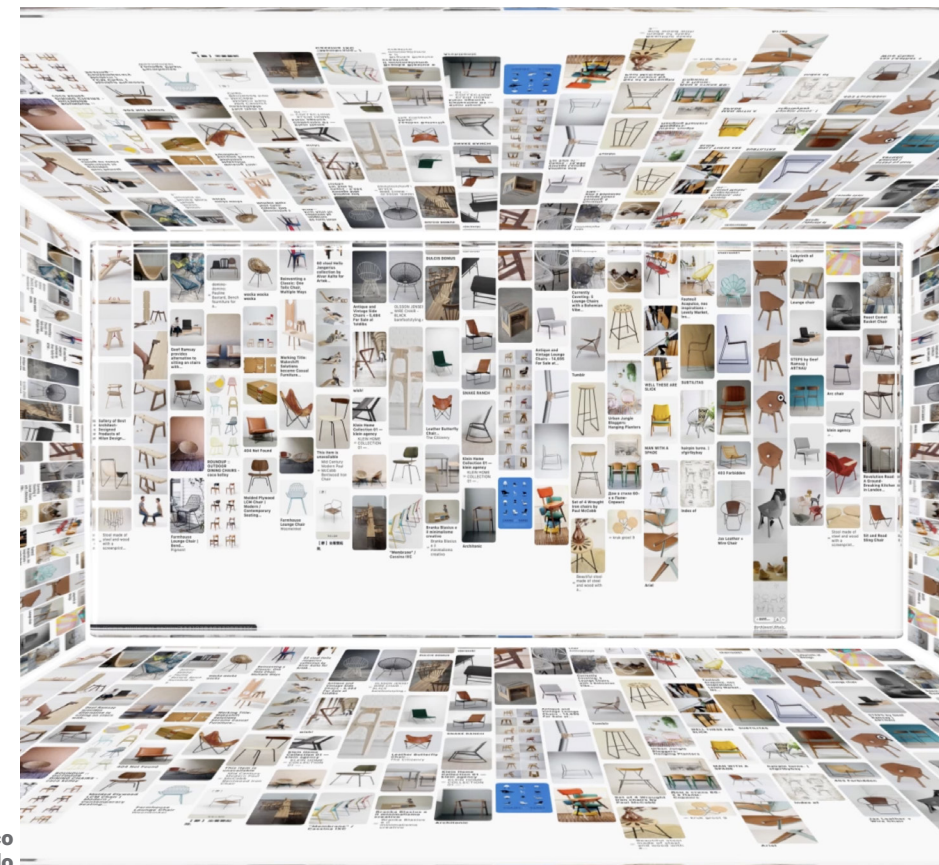
Escanea el código QR y descubre más sobre la mención en Diseño de Experiencias Interactivas.



HeartBits
Simone Restifo



The DataBase Camp
Anna Llovera



Sistema Simbiótico
Ana Bellido



Plan de estudios

CURSO 1 (Entender)

Entender el diseño como disciplina: sus lenguajes, métodos y contextos, y comenzar a construir criterio proyectual.

S (01)	S (02)
Descubrir FB 6 ECTS	Construir FB 6 ECTS
Fundamentos del Diseño Gráfico FB 6 ECTS	Fundamentos del Diseño de Productos FB 6 ECTS
Fundamentos del Diseño de Espacios FB 6 ECTS	Fundamentos del Diseño de Experiencias Interactivas 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

Al acabar el primer curso, escogerás tu mención:

- (G) **Diseño Gráfico**
- (P) **Diseño de Productos**
- (E) **Diseño de Espacios**
- (I) **Diseño de Experiencias Interactivas**

Horario de mañana

- Leyenda**
- FB Formación Básica
 - OB Formación Obligatoria
 - OP Optativas
 - Herramientas, Materiales y Técnicas
 - Proyectos
 - Contexto

CURSO 2 (Integrar)

Integrar herramientas, técnicas, contexto y proyecto para desarrollar una práctica del diseño coherente y situada dentro de cada mención.

S (03)	S (04)
Taller I OP Tipografía y Procesos Técnicos (G) Materiales y Procesos Artesanales (P) Materiales y Componentes Constructivos (E) Código Creativo (I) 6 ECTS	Taller II OP Composición Tipográfica y Materiales (G) Procesos Industriales y Fabricación Digital (P) Detalles y Sistemas Constructivos (E) Diseño de Interfaces Tangibles (I) 6 ECTS
Comunicación I OP Formatos (G) Dibujo y Representación de Productos (P) Representación del Espacio (E) Narrativas Audiovisuales (I) 6 ECTS	Comunicación II OP Estrategias (G) Fotografía de Producto y Dirección de Arte (P) Narrativas del Espacio (E) Entornos Interactivos (I) 6 ECTS
Proyecto I OP 6 ECTS (G) (P) (E) (I)	Proyecto II OP 6 ECTS (G) (P) (E) (I)
Arte y Diseño Contemporáneos OB 6 ECTS (G) (P) (E) (I)	Diseño y Tecnología OB 6 ECTS
Contexto y Usuario OB 6 ECTS	Nuevos Modelos Sociales y Económicos OB 6 ECTS

CURSO 3 (Especializar)

Especializarse dentro de una mención, profundizando en subdisciplinas y proyectos personales, profesionales y críticos, sin perder la mirada transversal.

S (05)	S (06)
Experimentación Material OP 6 ECTS	Experimentación Visual OP 6 ECTS
Identidad Personal FB 6 ECTS	Crossover Project OB 12 ECTS
Proyecto Personal OB Editorial (G) Packaging Artesanía (P) Objetos y accesorios Escenografía (E) Exposiciones Web Data (I) 12 ECTS	Proyecto Contexto OB Branding Señalética (G) Electrodomésticos (P) Movilidad Retail (E) Espacio público Videojuegos UX/UI (I) 12 ECTS
Teorías Críticas OB 6 ECTS	Erasmus o Intercambio Internacional
Prácticas Extracurriculares	Prácticas Extracurriculares

CURSO 4 (Contribuir)

Contribuir con proyectos, investigaciones y propuestas con impacto real en contextos profesionales, sectoriales e institucionales, culminando con el Trabajo Fin de Grado.

S (07)	S (08)
Proyecto Transversal OB 12 ECTS	Prácticas Externas 12 ECTS
Investigación y Diseño OB 6 ECTS	Trabajo Fin de Grado 12 ECTS
New Trends OB 6 ECTS	Communication and Academic Writing OB 6 ECTS

Oportunidades que tendrás al acabar el Grado:

- Degree Show**
- Talent Day**
- Elisava Alumni**
- Erasmus+ prácticas**

Horario de tarde

Plan de estudios

CURSO 1

S (01)	Descubrir	Fundamentos del Diseño de Productos
	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.	Introducción al diseño de producto a través de varios proyectos, desde la creación de un objeto cotidiano hasta la creación de un mueble de madera. Aplicación de los conceptos de forma y función, así como de los materiales y los procesos de producción, la comunicación y la representación del diseño de producto.

S (02)	Construir	Fundamentos del Diseño de Experiencias Interactivas
	Introducción a los conceptos de forma, volumen, color y materia: inmersión en el dibujo analítico y descriptivo en la representación de lo es real. Experimentación y manipulación de varios materiales. Generación de narrativas aplicando códigos y lenguajes adecuados.	Diseño de interfaces tangibles y programación de sonido y de imagen. Fabricación de un proyecto interactivo con interfaces físicas y materiales audiovisuales. Realización de una exposición interactiva.

Fundamentos del Diseño Gráfico	Introducción al Diseño
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 al párrafo. Diseño de una publicación para entender la importancia y la versatilidad de la retícula.	Todo lo que nos rodea está diseñado. Por ejemplo, esta página que estás leyendo o las gafas que quizás llevas puestas. El objetivo de esta asignatura es la comprensión global del diseño para entender que todo diseño es el resultado de una secuencia de decisiones compleja y para valorar críticamente el resultado.

Procesos de Diseño

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

Fundamentos del Diseño de Espacios	Historias del Diseño
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.	En un mundo en continua transformación, replantearse los límites, las responsabilidades y las competencias del diseño es fundamental. Por eso es indispensable saber qué ha pasado hasta ahora, entender los diseños y sus contextos para formular proyectos según un criterio propio.

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.



Plan de estudios

CURSO 2*

S (03) Contexto y Usuario

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

S (04) Diseño y Tecnología

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

Nuevos Modelos Sociales y Económicos

Introducción a los fundamentos de la economía global, los principales modelos económicos y productivos, y el análisis de los modelos de consumo desde una perspectiva geopolítica, social y de desarrollo sostenible, a partir de casos globales.

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



Plan de estudios

CURSO 2 Diseño Gráfico

S (03)	Taller I Tipografía y Procesos Técnicos	Proyecto I Diseño Gráfico
	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.	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 varios escenarios donde intervienen requisitos específicos para usuarios, formatos y técnicas de impresión.
	Comunicación I Formatos	Arte y Diseño Gráfico Contemporáneos
	Formatos comunicativos del diseño gráfico para dominar los lenguajes visuales y desarrollar capacidades representativas mediante un proyecto tipográfico y otro de ilustración.	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.

S (04)	Taller II Composición Tipográfica y Materiales	Proyecto II Diseño Gráfico
	Composición avanzada de textos, 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.	Aprendizaje de la estructura de las fases de un proyecto: de la investigación y el análisis de un encargo específico, al estudio de los sistemas gráficos, la aplicación en diferentes apoyos y, finalmente, a la fase de normativización y producción.
	Comunicación II Estrategias	
	Exploración de los diferentes formatos comunicativos del diseño gráfico: dirección de arte fotográfica y dirección de arte audiovisual.	

Diseño de Productos

S (03)	Taller I Materiales y Procesos Técnicos	Proyecto I Diseño de Productos
	Inmersión en los procesos y materiales primigenios y artesanales. Primeras industrias. Ejercicios teórico-prácticos para conocer y experimentar con procesos y materialidades.	De la mano al humano. Conceptualización, diseño y construcción utilizando los conocimientos de procesos y materiales. Desarrollo de dos proyectos (un conjunto de desayuno hecho con barro y madera, y un diseño de mobiliario por el hogar).
	Comunicación I Dibujo y Representación de Productos	Arte y Diseño de Productos Contemporáneos
	Aprendizaje de las herramientas de comunicación básicas. Descodificación de una idea desde la proyección mental hasta la visión tridimensional, desde el dibujo en papel hasta la representación en 3D con herramientas informáticas.	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.

S (04)	Taller II Procesos Industriales y Fabricación Digital	Proyecto II Diseño de Productos
	Aprendizaje a través de ejercicios teórico-prácticos para conocer y experimentar nuevos procesos industriales, tecnologías de fabricación digital y nuevos materiales.	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". Diseño de productos a través de la monitorización de datos de salud, para mejorar la vida de las personas.
	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.	

Plan de estudios

CURSO 2 Diseño de Espacios

S (03)	Taller I Materiales y Componentes Constructivos Experimentación con las diferentes familias de materiales a través de modelos físicos y sus componentes constructivos, desde el estudio teórico hasta 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 maqueta conceptual hasta los planos y maqueta a escala.	Proyecto I Diseño de Espacios Proceso de análisis y síntesis para crear tres 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.
S (04)	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 varias maneras de comunicar un proyecto de espacio: valores, aspectos formales y posicionamiento estratégico. Realización de la memoria, imágenes de síntesis (maquetación 3D y renderización) y vídeo.	Proyecto II Diseño de Espacios Desarrollo de metodologías que permitan definir el proyecto de espacios de uso público en las diferentes fases, desde las relaciones con el lugar en el ámbito físico, cultural y social, hasta la distribución de los espacios y de los detalles constructivos.

Diseño de Experiencias Interactivas

S (03)	Taller I Código Creativo Aprendizaje básico de programación creativa desde varios lenguajes de programación como por ejemplo Processing y Python, o el uso de algoritmos para escribir 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 las redes sociales con el objetivo de desarrollar un proyecto sobre el impacto que tienen en el ámbito personal y 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, los comportamientos, los hábitos, las emociones y los afectos que producen los entornos digitales en nuestra vida personal y colectiva.
S (04)	Taller II Diseño de Interfaces Tangibles Conceptualización, diseño y construcción de un prototipo mediante la programación creativa de circuitos electrónicos con Arduino. Creación de objetos interactivos para poner en relación el mundo físico con el mundo digital. Comunicación II Entornos Interactivos Creación de piezas audiovisuales para comunicar un proyecto de interacción, teniendo en cuenta la dirección de arte, para reflejar la carga estética de los relatos en relación con los conceptos que se tienen que comunicar.	Proyecto II Diseño de Experiencias Interactivas Revisión de conceptos, perspectivas teóricas y recorrido de los 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

S (05)	Experimentación Material (EN,CAT,ES) 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. Identidad Personal (EN,CAT,ES) Exploración personal de intereses e inquietudes para formular un proyecto desde su inicio, con el objetivo de hacer una investigación personal y elaborar una identidad propia aplicada al portafolio.	Proyecto Personal (EN,CAT,ES) Desarrollo de proyectos propios desde la formulación inicial hasta el resultado final. Introducción a técnicas de definición de una propuesta de proyecto, contemplando la identidad personal y el área de impacto de la propuesta. Teorías Críticas La teoría es proyecto y todo proyecto también es teoría. Reflexión sobre la necesidad de entender la tecnología de otro modo para aprender o recuperar las otras tecnologías que, por el hecho de ser lejanas en el tiempo o ajenas a la tradición occidental, han estado demasiado tiempo despreciadas.
---------------	--	--

S (06)	Experimentación Visual (EN,CAT,ES) 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 manera innovadora. Proyecto Contexto (EN,CAT,ES) Diseño de proyectos con empresas e instituciones para profundizar en un ámbito profesional del diseño. Métodos y herramientas para la toma de decisiones y la gestión del tiempo.	Crossover Project (EN) Desarrollo de proyectos transversales: trabajo en equipos de varias especialidades del diseño e interpretación de conocimientos de diferentes campos. Planteamiento de estrategias de comunicación usando varios medios.
---------------	---	---

CURSO 4

S (07)	Proyecto Transversal Proyectos con equipos multidisciplinares para abordar retos complejos, colaborando con agentes del contexto para diseñar futuros posibles. New Trends (EN) Métodos experimentales para investigar el pasado, analizar el presente y proyectar el futuro: diseño especulativo, impacto sociológico, dinámicas y tendencias. Detección de indicadores, señales débiles, oportunidades, escala, recursos y escenarios personales y sociales.	Design Management (EN) Introducción a la gestión de estudios y departamentos de diseño, y a sus tipologías en términos empresariales, así como a sus perfiles y roles profesionales. Modelos de organización de equipos (organigrama o modelos flexibles). Realización de un trabajo de campo, entrevistando estudios o departamentos de diseño. 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.
S (08)	Communication and Academic Writing (EN) Herramientas y estrategias de comunicación visual, oral y escrita de un proyecto dirigidas a la comunidad científica y a la sociedad en general. Prácticas Externas Prácticas en empresas e instituciones haciendo 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 tener una fundamentación teórica, una metodología de investigación y una exposición final.



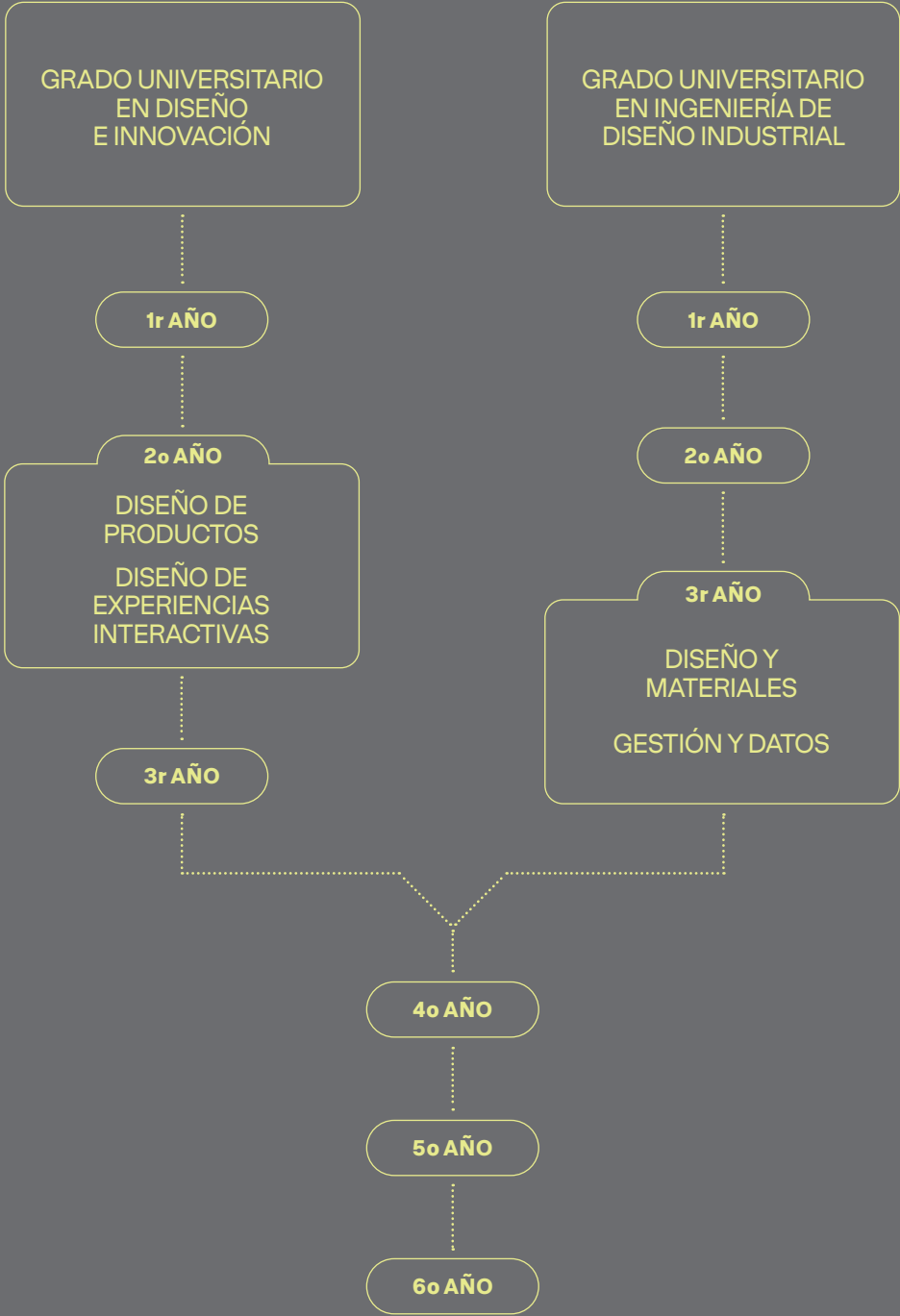
Programa de Estudios Simultáneos

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

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

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

Formar parte de este programa de 480 créditos ECTS te ofrece la oportunidad de desarrollar un perfil más completo y transversal, resultando 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 tan solo con la industria, sino también con las instituciones y las 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 varios planos y según las capacidades y las inquietudes de cada persona. Explora estas oportunidades que se te presentarán a lo largo de los cuatro cursos:

- ↘ Winter School, con Glasgow School of Arts y Köln International Design School
- ↘ Llum BCN, Ayuntamiento 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 + Ayuntamiento 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 Tabajos Fin de Grado en la Casa Coderch
- ↘ Proyecto académico sobre las Tres Xemeneies de Sant Adrià de Besòs
- ↘ Visita a la Sede de USM en Münsingen (Suiza)
- ↘ Experimentación material con Ona Trepap 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 MarketLab en Alemania con el proyecto The Human Upgrade Movement
- ↘ Workshops en la Escola de Ceràmica de La Bisbal d'Empordà



Escanea el código QR y mira los proyectos de estudiantes del grado. Te los explicamos en reels en nuestro Instagram @elisava.school



Colaboración con Adidas MarketLab

Llum BCN, Ayuntamiento de Barcelona
↘ MODEL, Festival de Arquitecturas de Barcelona
↘ Proyecto académico en La Ricarda



Workshop con Ona Trepap
↘ Kick-off en la Casa Coderch



Testimonios de estudiantes graduados recientemente

Kettal

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



Alex Linares
Diseñador de Producto

Poliform (Milán)

“Elisava fue el lugar donde aprendí a fusionar creatividad con técnica y me dio el impulso para volar fuera de casa. Hoy colaboro con grandes marcas en Italia y tengo la oportunidad de participar en la Feria Mundial del Diseño de Milán y conectar con diseñadores reconocidos internacionalmente.”



Ona Boix
Interior Design Specialist

Agro Biomaterials

“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

Rauric

“Empecé en Elisava indeciso sobre qué mención escoger. El profesorado me acompañó para decantarme por el diseño industrial, durante los 4 años absorbí muchos referentes y maneras diversas de hacer proyectos. Ahora trabajo en el sector de la iluminación y cada día amo más este oficio.”



Sergi Peguera
Diseñador Industrial y de Producto

Testimonios de estudiantes graduados recientemente

Hospital Sant Joan de Déu

“Elisava es un antes y un después vital: te enseñan a diseñar para vivir, con toda su complejidad y sencillez. Empecé en Domestic Data Streamers, Multiplica, The Others... pero también he hecho proyectos como freelance para Banco Sabadell o UNICEF.”



Jordi Ferreras
Diseñador de Experiencias Interactivas

Bimba y Lola (Vigo)

“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

MAM Originals

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



Laura Masdeu
Diseñadora de Producte

SIGNAL Arkitekter (Oslo)

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



Sondre Stålerød
Senior Interior Architect and Workplace Advisor

Testimonios de estudiantes graduados recientemente

Folch Studio

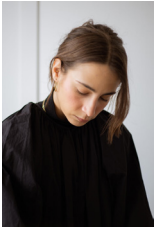
“Durante los cuatro años del grado en Elisava aprendí prácticamente todo lo que sé: cómo estructurar las fases de desarrollo de un proyecto y cómo ejecutarlas.”



Paula López-Nuño
Data Analyst and Brand Consultant

Karl Lagerfeld (Ámsterdam)

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



Mariona Palau
Directora de Arte

Massimo Dutti

“En Elisava, entre proyectos y experiencias, he desarrollado una manera de pensar que conecta la curiosidad con la capacidad de resolver problemas, y que hoy aplico en mis proyectos profesionales.”



Gemma Obiols
Diseñadora de Producto

Domestic Data Streamers

“Hice prácticas extracurriculares antes de acabar el grado en la misma empresa donde 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

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 maneras 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 trabajo y descubrir nuevas culturas.

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

Te ofrecemos diferentes formatos de movilidad para que puedas elegir la experiencia que prefieras:

∨ Erasmus+ o Convenios Bilaterales

Vive un semestre en una universidad europea o de todo el mundo y fórmate en un entorno internacional.

∨ Trabajos Fin de Grado

Desarrolla tu TFG colaborando con universidades o empresas en el extranjero y aporta una perspectiva global a tu proyecto final.

∨ BIP (Blended Intensive Programmes)

Programas intensivos de corta duración que combinan formación en línea y presencial con estudiantes y profesores de toda Europa.

∨ Erasmus+ prácticas internacionales

Una vez acabes el grado, podrás realizar tus prácticas profesionales en empresas, estudios o instituciones de cualquier país europeo.



Países Bajos
The Royal Academy of Arts - KABK



Finlandia
Aalto University Helsinki



Italia
Politecnico di Milano

Aquí tienes un listado de algunas de las universidades con las que tenemos convenios de colaboración, que varían según el grado que escojas.

Los convenios se actualizan cada curso y son los siguientes:

- ALEMANIA**
- ↘ Augsburg University of Applied Sciences and Arts — Faculty of Design, Augsburg
 - ↘ 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
 - ↘ CODE University of Applied Sciences, Berlin
 - ↘ Hochschule Darmstadt University of Applied Sciences, Darmstadt

- 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
 - ↘ University of Antwerp, Antwerp
 - ↘ KU Leuven — Faculty of Architecture, Interior Architecture, Bruxelles /Ghent
 - ↘ University of Applied Sciences, Howest

- CANADÁ**
- ↘ Kwantlen Polytechnic University, Vancouver

- 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, Nova 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 Supérieure d'Art et Design de Saint—Etienne, Saint—Etienne
 - ↘ Penninghen École de Direction Artistique et d'Architecture Intérieure, Paris
 - ↘ École Nationale Supérieure des Arts Appliqués et des Métiers d'Art (ENSAAMA), Paris
 - ↘ Strate École de Design, Sèvres

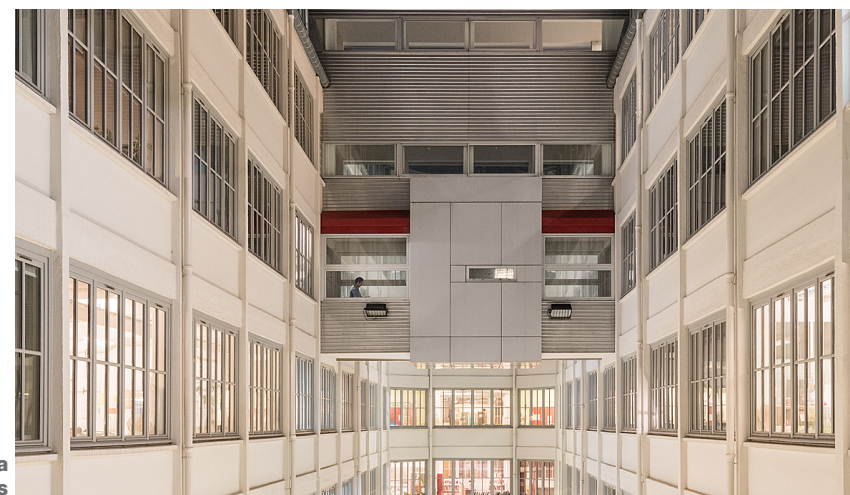
- HUNGRÍA**
- ↘ Moholy—Nagy University of Art and Design, Budapest

- IRLANDA**
- ↘ National College of Art and Design, Dublin

- ISLANDIA**
- ↘ The Iceland University of the Arts, Reikiavik



**Países Bajos
TU Delft**



**Francia
ENSCI / Les Ateliers**



**Australia
Royal Melbourne Institute
of Technology**

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, Venècia

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

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

POLONIA

- ↘ Jan Matejko Academy of Fine Arts in Cracow — Faculty of Graphic Arts, Kraków
- ↘ Academy of Fine Arts in Warsaw, Varsovia

PORTUGAL

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

REINO UNIDO

- ↘ Kingston University, Kingston upon Thames
- ↘ University of Southampton — Winchester School of Art, Winchester
- ↘ Sheffield Hallam University, Sheffield

REPÚBLICA CHECA

- ↘ Academy of Arts, Architecture and Design Prague — UMPRUM, Prah

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 Boras, 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

CHILE

- ↘ Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago de Chile
- ↘ Universidad del Desarrollo, Santiago de Chile

CHINA

- ↘ Tongji University, Shanghai



Suiza
Zurich University of the Arts



Italia
Politecnico di Torino



China
Tongji University Shanghai



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

Colaboraciones con empresas, instituciones y ONG

Colaboramos con más de 450 empresas, instituciones, start-ups y 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, talleres y otras actividades de diferentes formatos:



(72)

(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 con la empresa en respuesta a un briefing concreto. Podrás apuntarte a estos proyectos de I+D de manera voluntaria para ampliar y complementar tus conocimientos y habilidades junto con profesionales en activo.

(03) Masterclass y workshops

Invitamos continuamente personas expertas de varios 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 harás tus prácticas curriculares (12 ECTS) en empresas líderes del sector. Vivir esta experiencia te permitirá aprender y adquirir los conocimientos y recursos necesarios para incorporarte al mundo laboral. Además, a partir del tercer curso (o cuando hayas aprobado 120 créditos ECTS), podrás hacer 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 las 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 acabar los 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.

(73)

A través de Elisava Impuls promovemos, impulsamos y acompañamos oportunidades del Ecosistema Elisava para impactar en el mercado, el planeta y la sociedad a través de la generación de spin offs — startups o la licencia de proyectos a la industria en los siguientes ámbitos:

- (01) Salud y Bienestar
- (02) Sostenibilidad
- (03) Tecnología

Incubadora de proyectos

- ↘ Espacio físico para fomentar el emprendimiento.
- ↘ Acompañamiento en la generación de spin offs y startups.
- ↘ Mentorización y asesoramiento.
- ↘ Captación de capital externo (subvenciones públicas y rondas de capital privado).
- ↘ Networking entre industria y estudiantes.
- ↘ Ayudas para estudios de patentabilidad, patentes, prototipos, presencia en ferias, testaje y comunicación.
- ↘ Difusión de proyectos en redes sociales, eventos y medios de comunicación.
- ↘ Presencia anual como expositores en el 4YFN, evento global de startups e innovación que forma parte del Mobile World Congress (MWC) de Barcelona.

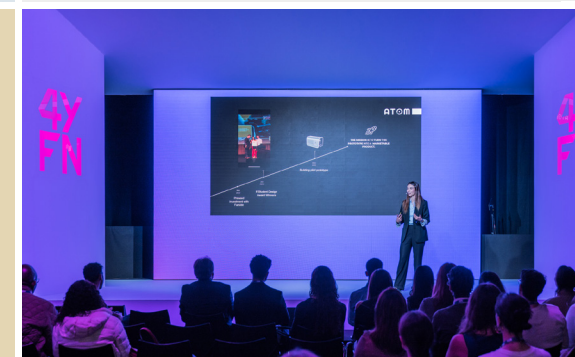
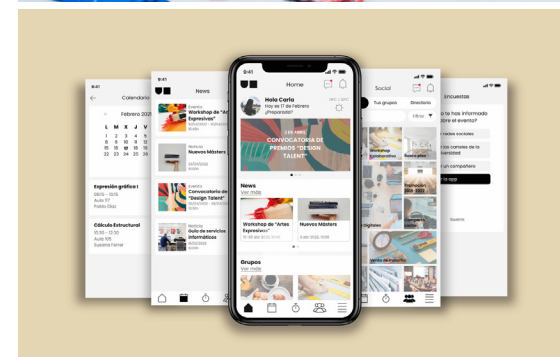
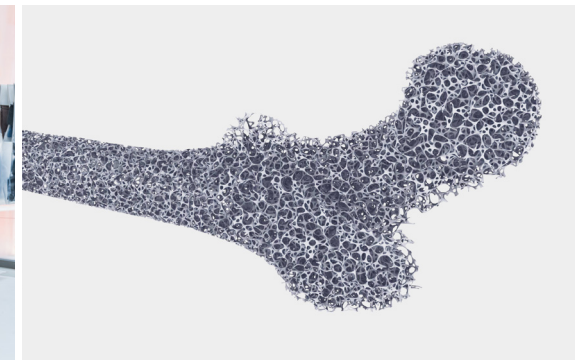


ATOM

Biocel
 ↘ Phygital Human Bone
 ↘ 4YFN en el Mobile World Congress



Mango
 ↘ Unifit



Algunes empreses, institucions y ONG col·laboradores

MANGO



AMETLLER ORIGEN



DHub Disseny Hub
Barcelona

nanimarquina



Barcelona
centre
de Disseny

NESPRESSO

bd



marset



DANONE

Penguin
Random House
Grupo Editorial

pillwa

∞ QUADPACK



adidas MakerLab

ISDIN
LOVE YOUR SKIN



Roca

SANTA & COLE

Folch

FORGO



SJD Sant Joan de Déu
Associació · Catalunya

SEAT

simon

GIRBAU



HYPERLOOP TT

STÄUBLI

THE
MET

TOUS



kettal

Lékué



Mobles114

Morillas

MORITZ

VIBIA

ZARA

IKEA

Testimonios de empresas, instituciones y ONG colaboradoras

Adidas MakerLab

“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

Lagranja Design

“Siempre es una garantía trabajar con una universidad con 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

Nespresso

“El rol y la responsabilidad del diseño como agente transformador a la sociedad es un aspecto súper importante a Elisava. En la universidad no tan 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

BD Design

“Hace 20 años que trabajo con Elisava y es el partner perfecto, puesto que da seguridad, flexibilidad y un buen servicio en 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

Fundació Arrels

“Los proyectos con Elisava destacan por un alto nivel de profesionalidad, visible desde el primer momento en un diseño específico y único orientado a mejorar el día a día de las personas atendidas. Aun así, lo más destacable es el proceso: la capacidad de adaptación de los grupos a cada situación personal, la sensibilidad, la dedicación y el trabajo en equipo hacen que el proyecto sorprenda a los profesionales de Arrels y regale momentos especiales y entrañables a las personas atendidas.”

Daniel Callís Morales,
Trabajador social
en Llar Pere Barnés

Cocina Hermanos Torres

“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

TMB

“Poder hacer proyectos de cocreación con Elisava nos aporta otra visión de cómo encarar los diversos retos, tener otra perspectiva, buscar soluciones más innovadoras. Su plena implicación en el proyecto y las ganas de tirarlo adelante desde el primer minuto hace que el resultado final sea inmejorable.”

Bernat Fernandez Pinto,
Técnico responsable de
Innovación

Lékué

“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 en las colaboraciones, y un alumnado muy preparado y capacitado.”

Luis Cortegoso,
Marketing and
Innovation Director

Kave Home

“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 el conocimiento para adaptarnos al futuro.”

Francesc Julià,
Managing Director

TOUS

“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, acercarnos a nuestros clientes y a nuestras personas.”

Laura Valldevilaramó,
People, Culture and
Organization Director

Cosentino

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

Valentín Tijeras,
Product and R&D
Corporate Director

Hyperloop TT

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

Andrés de León, CEO

Degree Show

Los Trabajos Fin de Grado integran cuestiones transversales del diseño y la ingeniería como una manera de investigar y generar conocimiento. El alumnado investiga, explora y actúa desde su actitud y su posicionamiento interno, interactuando con el personal docente y colaborador, 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 cada curso cerca de 400 proyectos en un espacio externo en 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 para encontrar oportunidades laborales), Elisava Business Breakfast (sesión de networking con empresas del sector), Elisava Emprèn! (presentaciones en Barcelona Activa, EADA y UPF Venture) y la visita del Jurado de los Premios ei!, que se otorgan anualmente para reconocer la calidad y la excelencia de los mejores Trabajos Fin de Grado.



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 tan solo una profesión, es una manera de entender el mundo, de analizarlo y de mejorarlo.



Graduada en
Diseño de Productos

Tutorizado por
Raquel Llaberia

En colaboración con
TOUS

Joiana
Sílvia Conde

Colección de siete joyas diseñadas para el pelo 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
Premi Nacional d'Artesania - Generalitat de Catalunya



Graduado en
Diseño de Productos

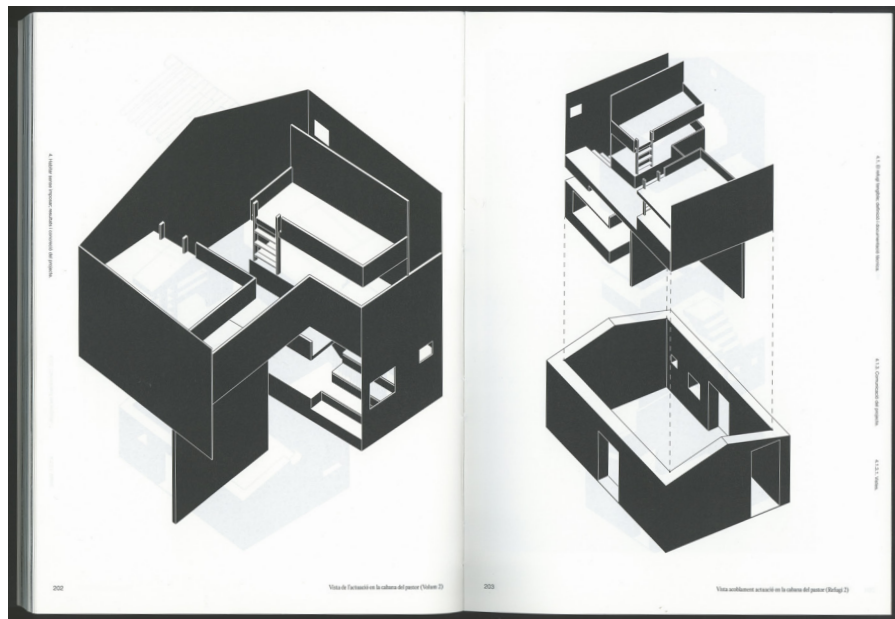
Seating System Julen Beloki

Tutorizado por
Luis Eslava

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 reposabrazos, que ofrecen infinitas posibilidades de configuración.

Premio
Arts Thread Global Design Graduate Show



Graduado en
Diseño de Espacios

Tutorizado por
Daria de Seta

Torb Alfons Alcoverro

Propuesta de un modelo de intervención sostenible para refugios de alta montaña que combina arquitectura vernacular y técnicas modernas para crear espacios autosuficientes y de bajo impacto.

Premios
Premi ei!
Premi CODIC - Col·legi de Dissenyadors d'Interiors i Decoradors de Catalunya



Graduadas en
Diseño de Espacios

Tutorizado por
Ramon Garcia

En colaboración con
Urbaser

Aula Vita

Júlia Berenguer,
Laura Nicolás

Propuesta de creación de un aula ambiental en la supermanzana de Poblenou destinada a concienciar sobre la sostenibilidad y la gestión responsable de residuos. A través de un diseño modular donde llevar a cabo talleres, charlas y actividades didácticas, busca fortalecer la conciencia ambiental y promover prácticas sostenibles.

Premio
Premi ei!

Graduadas en
Diseño de Espacios

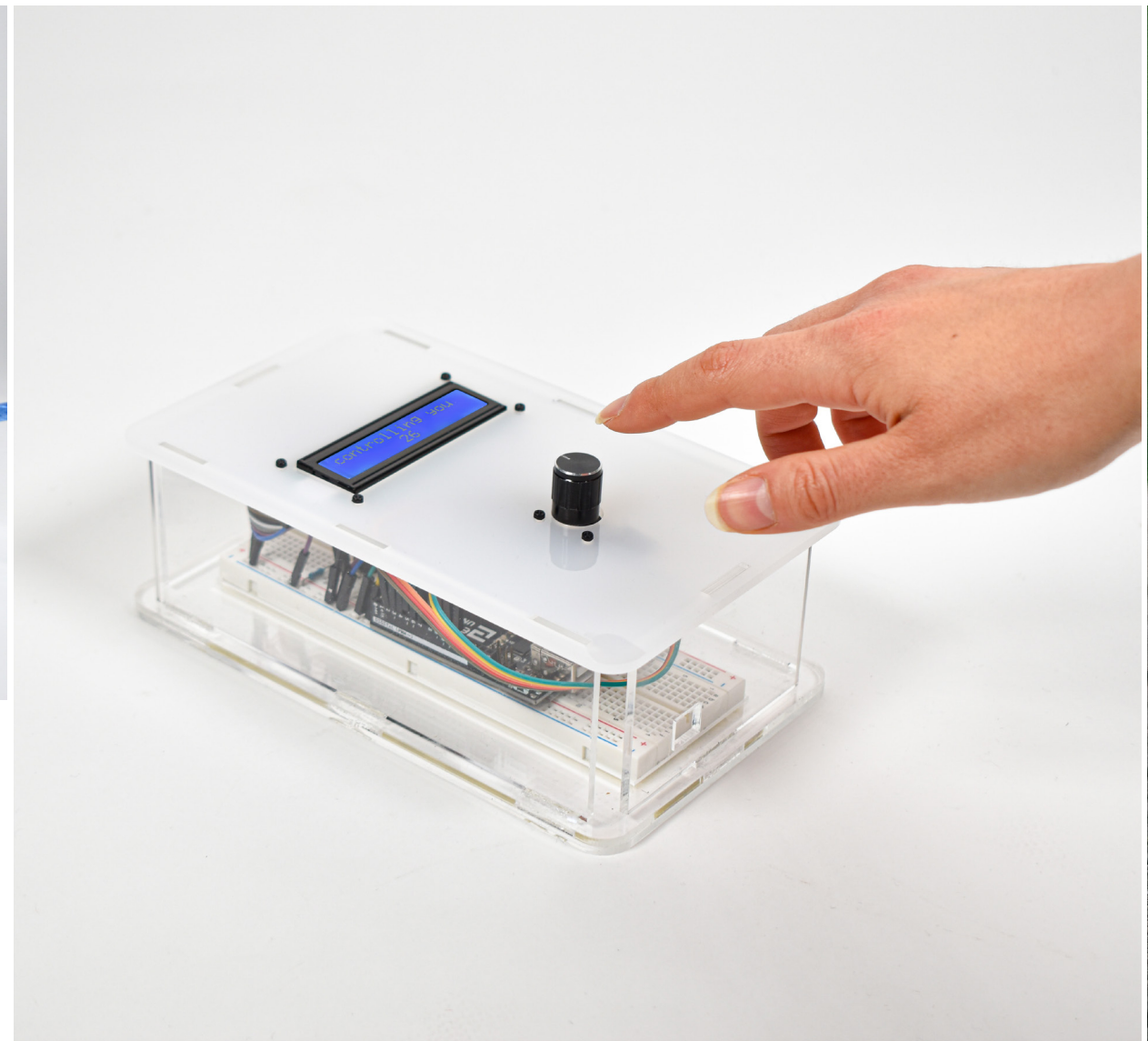
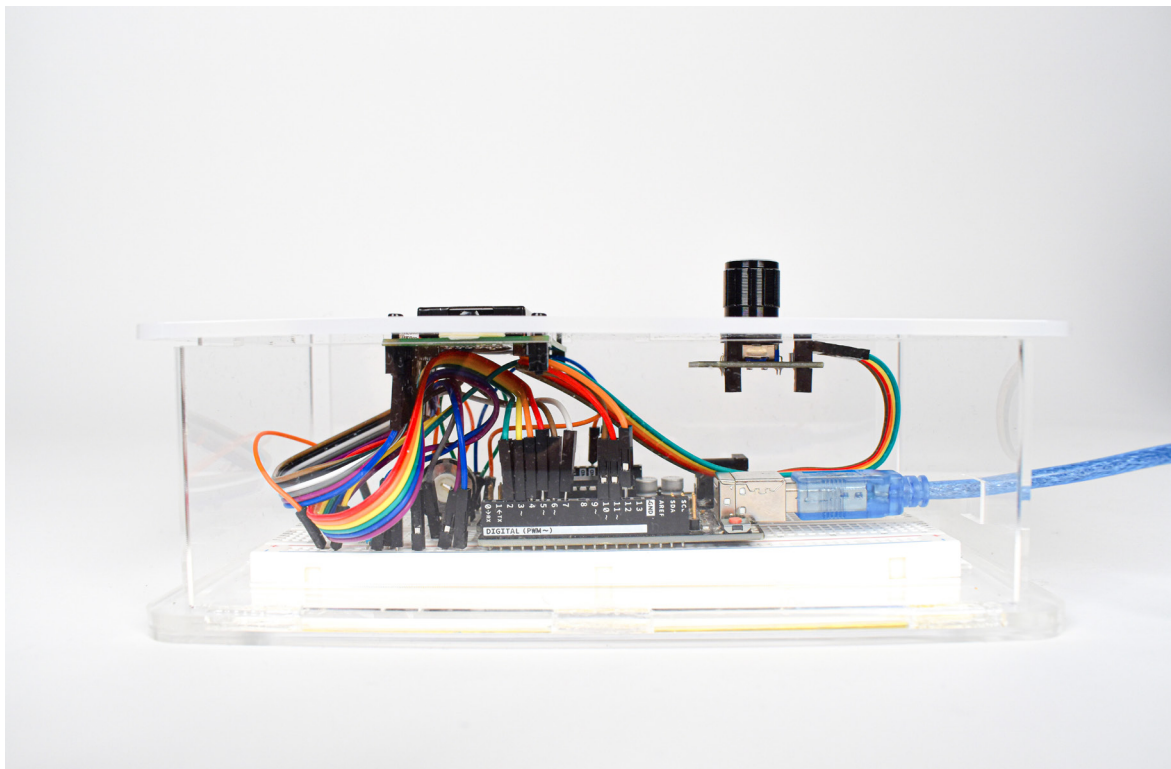
Tutorizado por
Álvaro Gómez-Sélles

En colaboración con
RISD, Formica, Nau Bostik

Espai Formica

Varias estudiantes

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 Nave Bostik.



Graduada en
Diseño de Experiencias Interactivas

Tutorizado por
Daniel Armengol, Raul Goñi

I will never stop controlling you

Mako Gutiérrez

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



Graduada en
Diseño de Productos

Tutorizado por
Francesc Ribot,
Jessica Fernandez

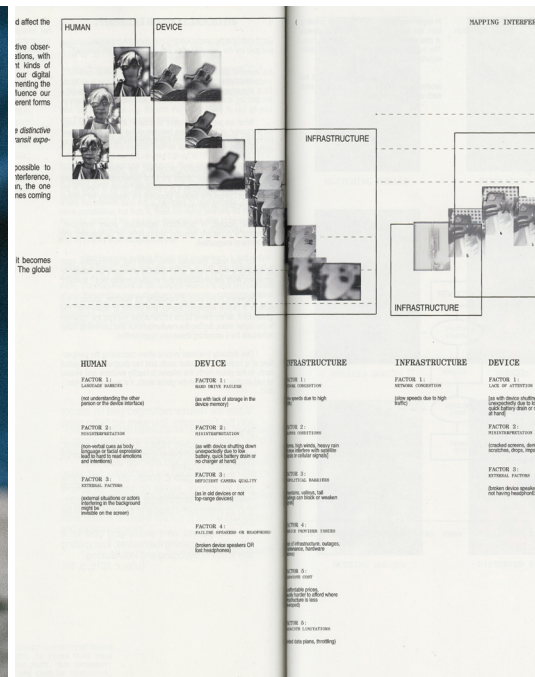
En colaboración con
Smart Ink for Health

Segons

Núria Perea

Colección de productos que permite que las personas con parálisis cerebral puedan comer de manera autónoma. Con este objetivo, se ha diseñado un sistema gráfico que utiliza una tinta termocromática aplicada para indicar la temperatura del contenido.

Premios
Premi ei! del Públic
iF Design Awards
Cumulus Green



Graduada en
Diseño de Experiencias Interactivas

Tutorizado por
Saúl Baeza, Lluís Sallés

En colaboración con
Adidas Market Lab

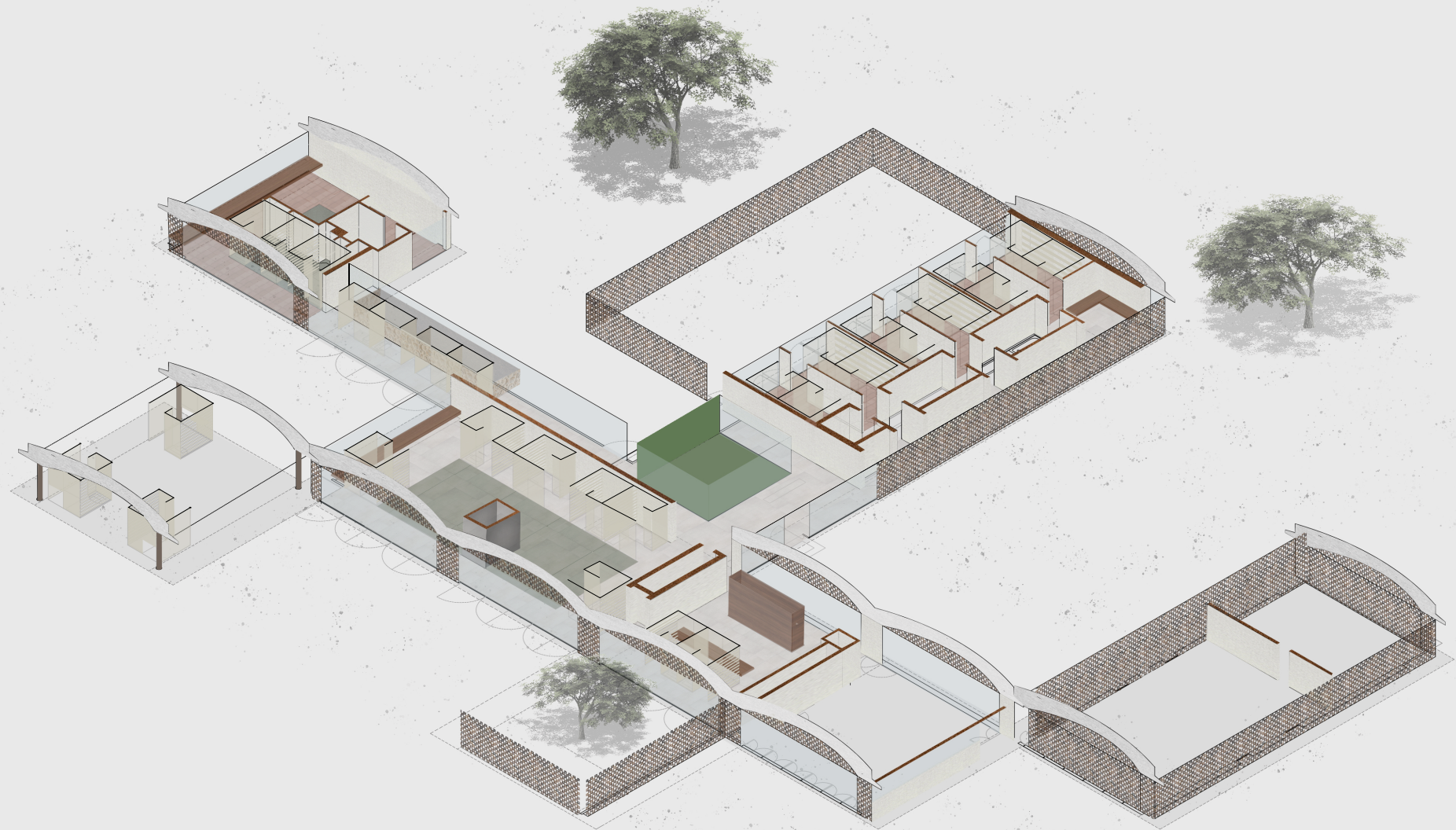
My iPhone is my Mother

Valeria Castillo

Investigación que explora la evolución del concepto de ser humano en la era digital y la intersección entre las calidades 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
Premi ei!
Seleccionado Ars Electronica (Bauhaus-Universität Weimar)





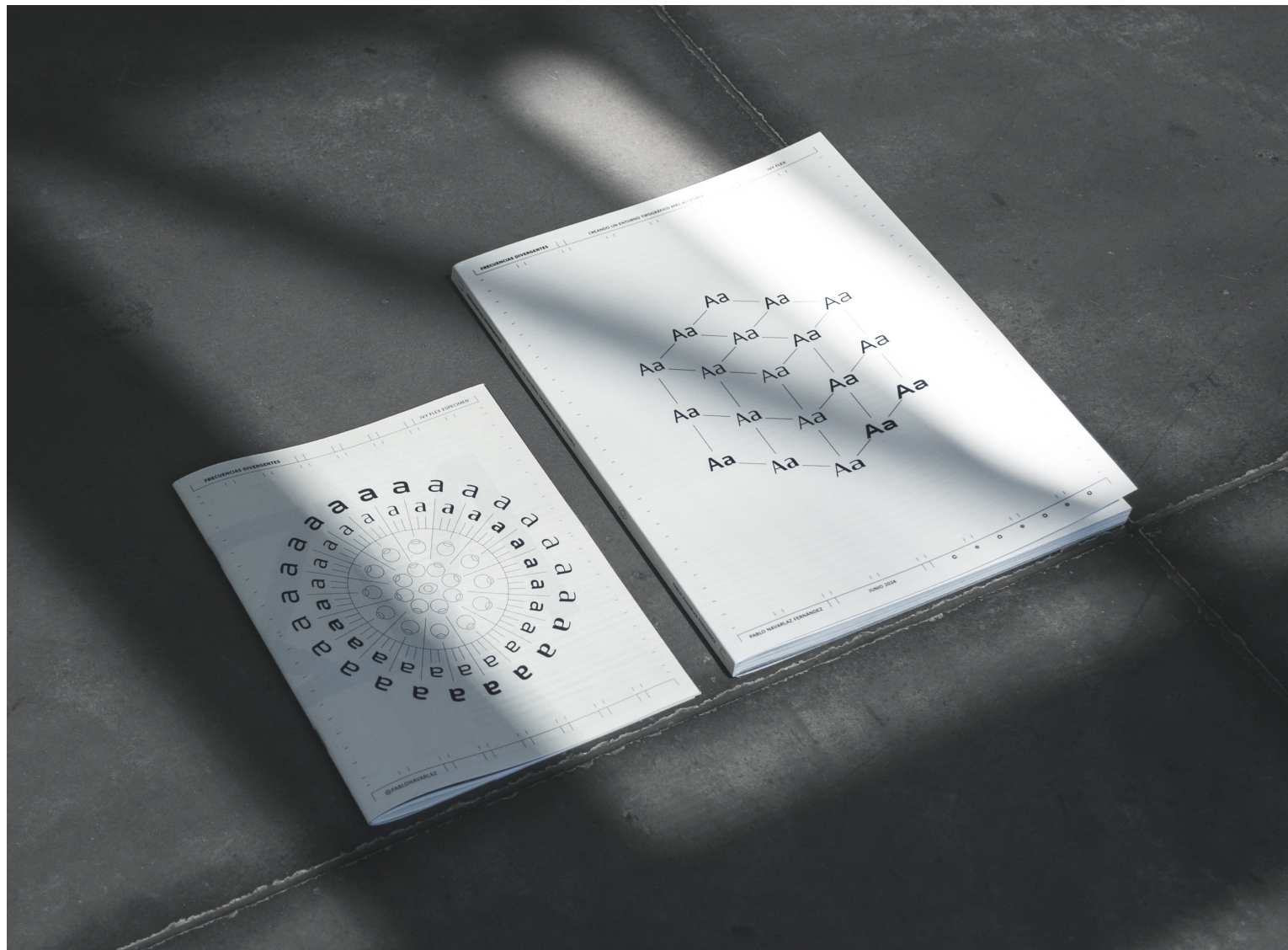
Graduada en
Diseño de Espacios

Tutorizado por
Daria De Seta

Diàleg Ona Boix

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
Premi ei!



Graduado en
Diseño Gráfico

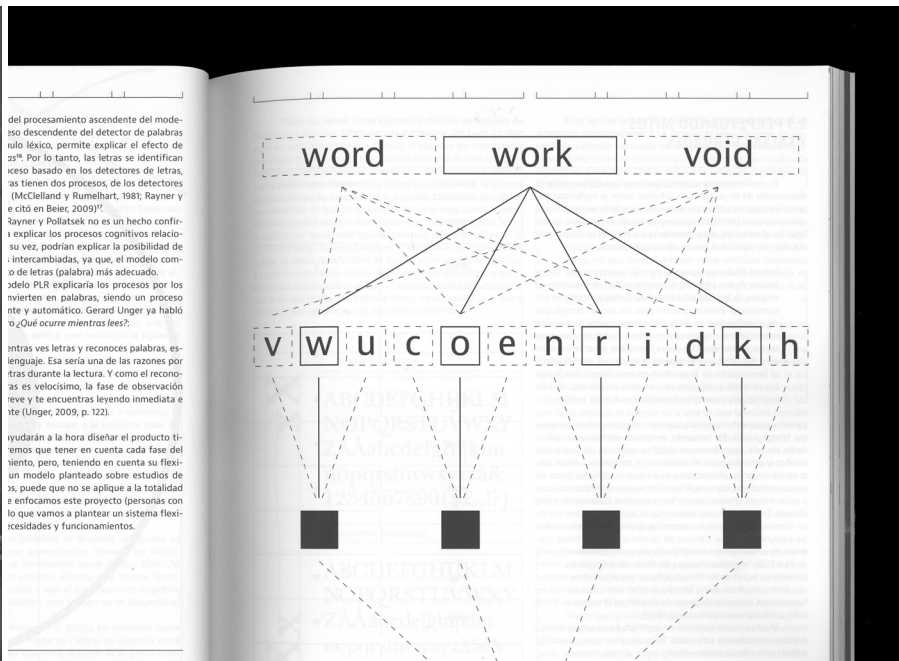
Tutorizado por
Oriol Miró

Frecuencias Divergentes

Pablo Navarlaz

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.

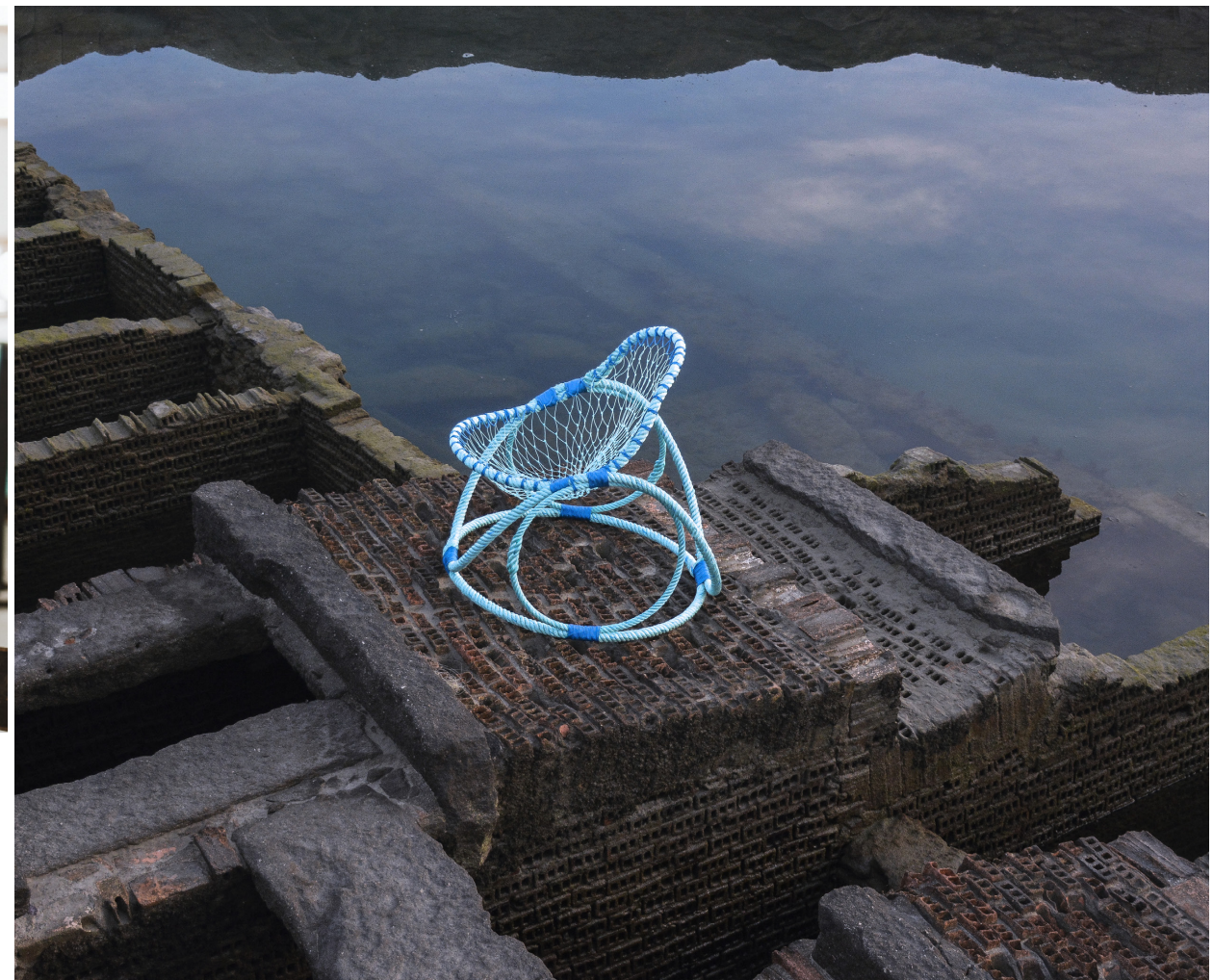
Premios
Premi ei!
Brut!



del procesamiento ascendente del modelo descendente del detector de palabras solo léxico, permite explicar el efecto de 25%. Por lo tanto, las letras se identifican seso basado en los detectores de letras, as tienen dos procesos, de los detectores (McClelland y Rumelhart, 1981; Rayner y e citó en Baler, 2009)”. Rayner y Pollatsek no es un hecho confir- i explicar los procesos cognitivos relacio- su vez, podrían explicar la posibilidad de , intercambiadas, ya que, el modelo com- o de letras (palabra) más adecuado. Solo PLR explicaría los procesos por los nvierten en palabras, siendo un proceso nte y automático. Gerard Unger ya habló o ¿Qué ocurre mientras lees?.

Intras ves letras y reconoces palabras, es- lenguaje. Esa sería una de las razones por tras durante la lectura. Y como el recono- as es velocísimo, la fase de observación reve y te encuentras leyendo inmediata e ite (Unger, 2009, p. 122).

ayudarán a la hora diseñar el producto ti- emos que tener en cuenta cada fase del niento, pero, teniendo en cuenta su flexi- un modelo planteado sobre estudios de is, puede que no se aplique a la totalidad e enfocamos este proyecto (personas con lo que vamos a plantear un sistema flexi- residades y funcionamientos.



Graduada en
Diseño de Productos

Tutorizado por
Salva Fàbregas

En colaboración con
**Asociación de Redeiras
de A Guarda**

Entre Redes Amalia Puga

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 Or
Premi Nacional d'Artesania – Generalitat de Catalunya



(100)



Graduada en
Diseño Gráfico

Tutorizado por
Rocío Hidalgo

En colaboración con
Librería Finestres

Tributos en llamas

Yishi Yu

Ante un consumo que convierte los rituales en productos vacíos, como las ofrendas funerarias o los libros comprados sin pensar, propone una pieza que se lee, se monta y se quema. El proyecto imagina un mundo hecho de papel, donde libro y objetos son réplicas listas para quemarse.

Premio
Premi e!

(101)



Graduados en
Diseño de Experiencias Interactivas

Tutorizado por
Roger Paez, Toni Montes

En colaboración con
Cube Bz

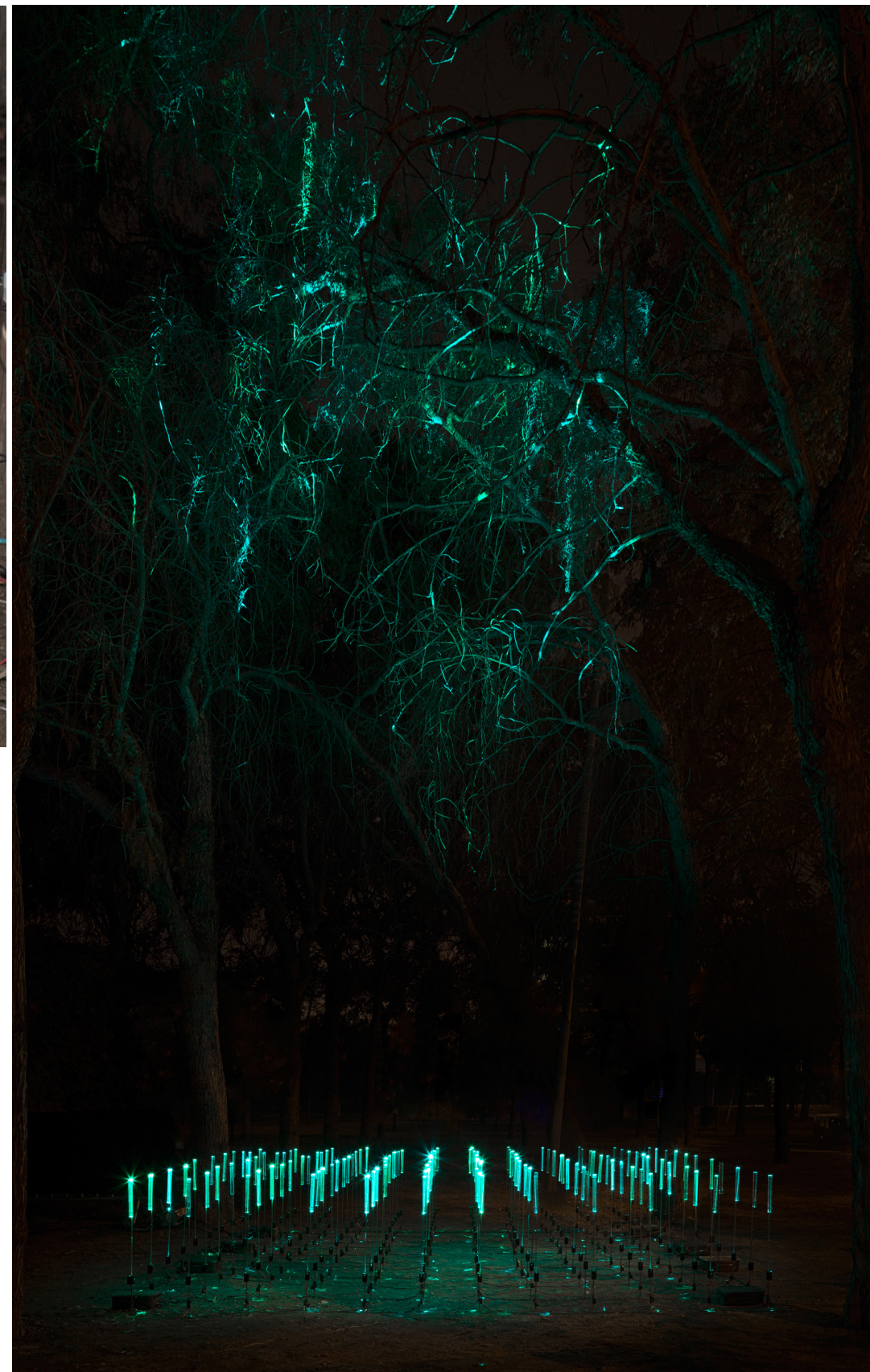
A Nature

Varios estudiantes

Instalación lumínica 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

(102)



(103)



Graduados en
Diseño de Productos

Tutorizado por
Luis Eslava, Curro Claret

En colaboración con
Fundació Arrels

Claudio

Varios estudiantes

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

Graduados en
Diseño de Productos

Tutorizado por
Luis Eslava y un equipo docente multidisciplinar

En colaboración con
MUJI

Kado Vase

Roger Gomis,
Asbjørn Kristiansen

Proyecto de diseño que concibe el hogar como un espacio de autoexpresión y exploración emocional, donde los pequeños retos cotidianos se transforman en experiencias creativas a través del juego. A partir de una mirada minimalista y sensible, se propone un entorno doméstico en evolución constante que refleja la identidad y las emociones de quienes lo habitan.



Graduada en
Diseño de Productos

Balisa
Ariadna Sala

Tutorizado por
Danae Esparza

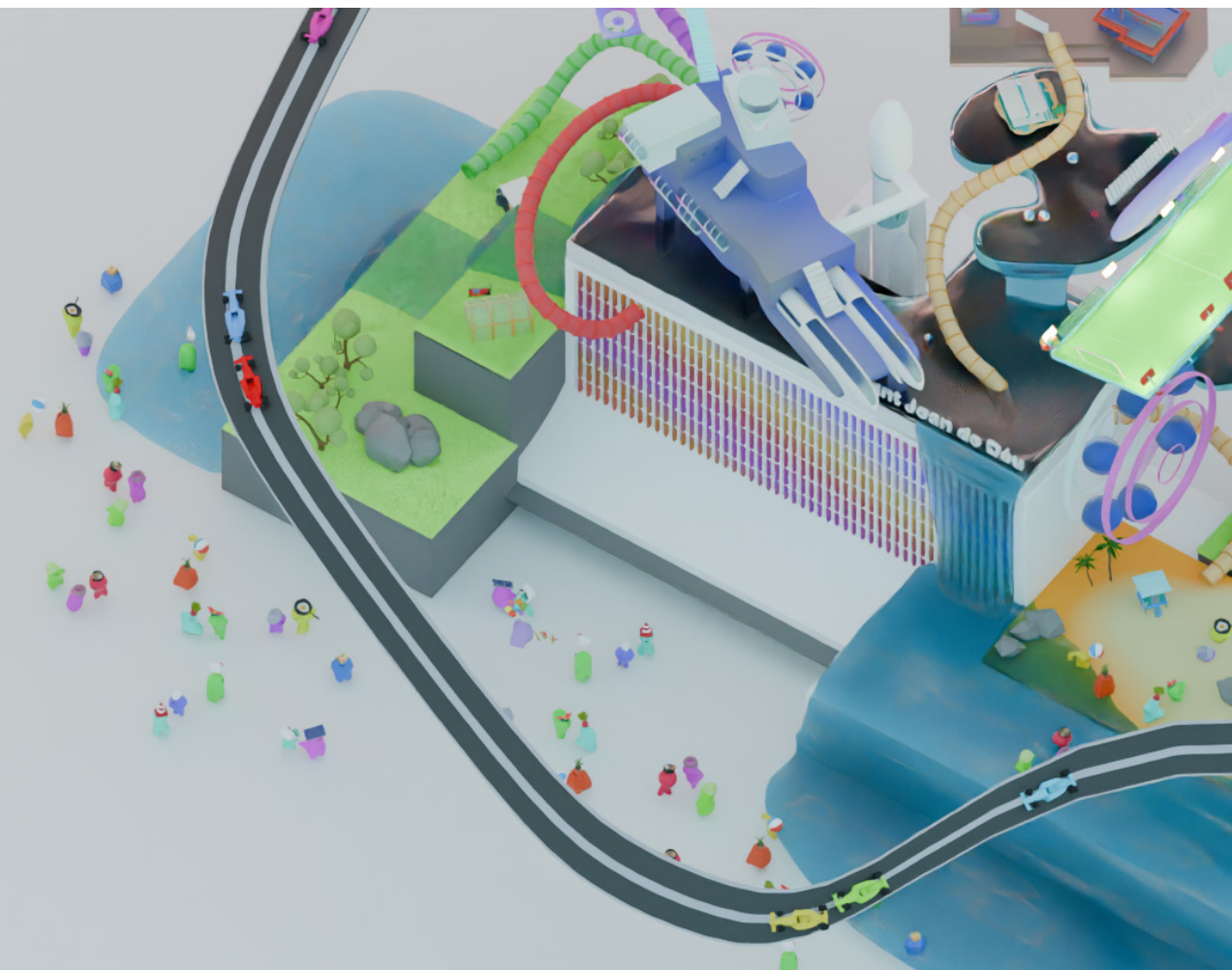
Herramienta terapéutica que acompaña y apoya a las víctimas de abusos sexuales infantiles. Propone una reflexión sobre el papel del diseño en la erradicación de esta problemática y contribuye a la visibilización de un tema tabú para la sociedad.

Premios
Medalla ADI Oro
Isola Design District Awards
Design Intelligence Awards – China

(106)



(107)



Graduado en
Diseño de Experiencias Interactivas

Tutorizado por
**Raul Goñi, Saúl Baeza,
Irene Peral**

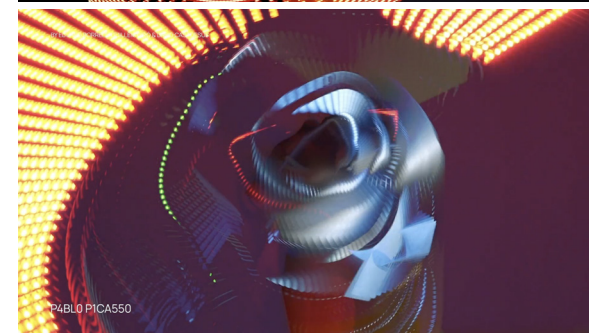
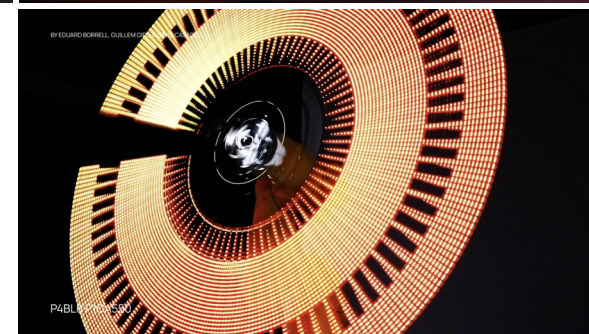
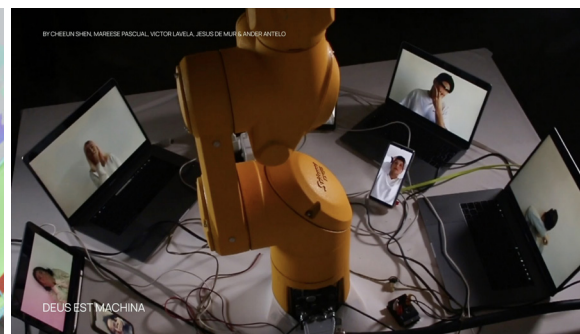
En colaboración con
Hospital Sant Joan de Déu

Roomies

Adrián Pascual

Experiencia interactiva en el Hospital Sant Joan de Déu para adolescentes con enfermedades minoritarias. Videojuego en línea para potenciar las conexiones sociales que favorecen el bienestar emocional y psicológico, para ayudar en el proceso de curación y mejorar un modelo de crecimiento holístico.

Premio
Premi ei!



Graduados en
Diseño de Experiencias Interactivas

Tutorizado por
**Raúl Goñi y un equipo docente
multidisciplinar**

En colaboración con
Stäubli Robotics

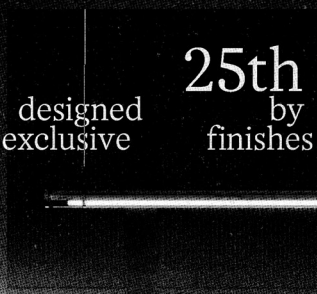
Robotics and Ethics

Varios estudiantes

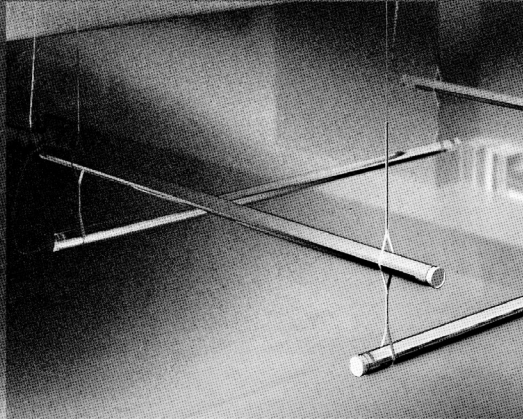
Proyecto que reflexiona sobre el papel de los robots en nuestra sociedad, y profundiza en aspectos como la innovación, la tecnología y la ética de la Inteligencia Artificial.

marset
Launching
 New version Available in 2 designed exclusive finishes by 25th May and 2 Gaspar versions

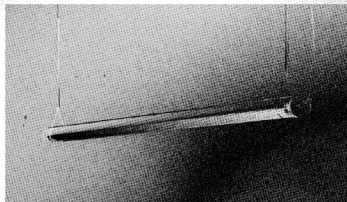
img 01



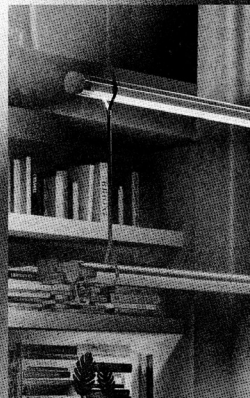
img 02



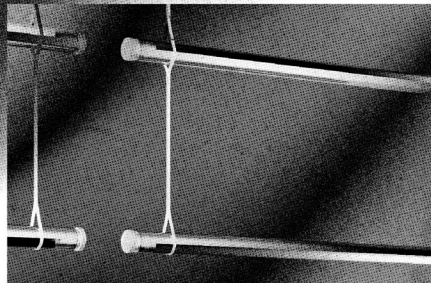
img 03



img 04



img 05



marset

axis



Graduados en
Diseño Gráfico

Tutorizado por
Francesc Ribot y un equipo docente multidisciplinar

En colaboración con
Marset

AXIS

Varios estudiantes

Diseño de un sistema para la identidad y comunicación gráfica de la empresa Marset a través de la realización de diferentes piezas (logotipos, cartelería, merchandising) que buscan recuperar la esencia de aquello analógico y hecho a mano.



Graduada en
Diseño de Productos

Tutorizado por
Daniele Porretta

Humo y Olvido Claudia Fernández

Proyecto especulativo que presenta una silla 808 hecha de cera para expresar los límites cada vez más difusos entre el diseño y el pensamiento, entre la creatividad y la saturación.



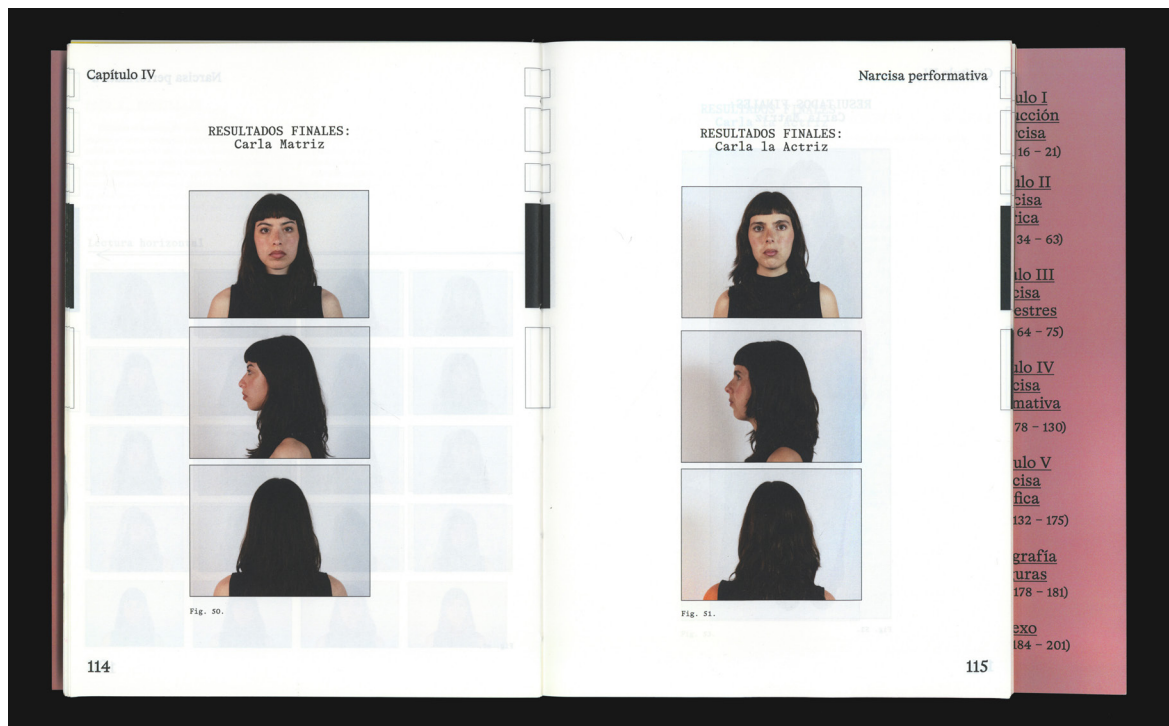
Graduada en
Diseño de Productos

Tutorizado por
Pablo Figuera

En colaboración con
Kettal

Noma Lamp Helena Sans

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.



Graduada en
Diseño Gráfico

Tutorizado por
Rocío Hidalgo

En colaboración con
Llibreria Finestres

Narcisa Carla Salcedo

Proyecto editorial que reflexiona de manera crítica sobre el narcisismo contemporáneo y la obsesión con la imagen como forma de validación. Culmina en un manifiesto que denuncia los peligros de una sociedad hiperindividualista, atrapada en la lógica de la autoexplotación, la opinión externa y la necesidad de ser vistos.

Premios
Brut!
Crema - Festival Blanc

Difusión en medios

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

Designwanted

“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.”

Mashable

“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.”

La Vanguardia

“Un techo de pantallas que simula el paisaje exterior, una butaca curva que abraza el 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.”

Wallpaper*

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

Telecinco

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

Dezeen

“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.”

La Vanguardia

“Los trabajos presentados por estudiantes de Elisava pretenden ofrecer una solución al derroche alimentario y mejorar el sistema agroalimentario tanto desde el punto de vista cultural como social, económico o técnico.”

Innova Group

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

Betevé

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

National Geographic

“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.”

Ràdio 4

“Escuchar música a través de los dientes mediante una piruleta. Es posible y es el ingenio de una alumna del Grado en Diseño e Ingeniería de Elisava. El dispositivo se basa en tecnología ósea y sirve como herramienta de inclusión para personas con dificultades auditivas.”

(03) Estudiar en Elisava

En Elisava encontrarás un ecosistema que va más allá del aprendizaje académico: espacios inspiradores, una comunidad vibrante y un acompañamiento integral durante toda tu experiencia universitaria.



Instalaciones de la escuela

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

(01) Biblioteca Enric Bricall

Un espacio de conocimiento de referencia en el sector del diseño. Cuenta con dos zonas diferenciadas: la 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.



(02) Colección Materials Narratives

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

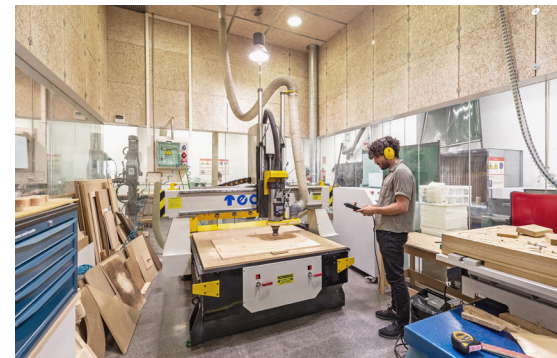
(03) Taller de Prototipos

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



(04) Taller Gráfico y Print Lab

Espacios para experimentar las diferentes técnicas de impresión y manipulación que intervienen en la realización de prototipos y maquetas de elementos gráficos. Están equipados con las herramientas y las máquinas necesarias para desarrollar trabajos de impresión y encuadernación artesanal, impresión digital de gran formato, risografía y corte de vinilo adhesivo de originales vectorizados.



(05) Media Lab

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

(06) Laboratorio de Interacción y Electrónica

Espacio de trabajo práctico y experimentación en electrónica y tecnología interactiva. Está dotado de la equipación necesaria para el diseño y la medida de circuitos electrónicos y para el montaje de prototipos interactivos.



(07) Laboratorio de Ciencia y Tecnología

Taller dedicado a la ciencia de los materiales, con herramientas propias de ingeniería, para la investigación y la experimentación científica.

(08) Motion Capture

Sala configurada para la captura y el procesamiento de movimiento con 12 cámaras especiales OptiTrack Prime 13. Además, contamos con una cabina de grabación de podcasts de Aha Radio y otros proyectos.





(09) Taller de Espacio y Materialoteca

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

(10) Bio Lab

Laboratorio biotecnológico para hacer investigación de apoyo biológico.

(11) 3D Lab

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

(12) Elisava Engineering Lab

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

(13) Ágora y Atrio

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

(14) Sala de estudiantes

Espacio de encuentro donde podrás hacer proyectos en grupo, estudiar, descansar o hacer un café.

(15) 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.

(16) Salas de ordenadores

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

(17) Párquing de bicicletas

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

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

Otras instalaciones: la Escuela Distribuida

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.

También organizamos clases, talleres, presentaciones y eventos en otros espacios de la ciudad como la Sala Apolo, el Canódomo, IDEAL Barcelona, Urbine, Nau Bolivia-Poblenou, Fundación Vila Casas, Arts Santa Mònica, El Borsí, KBr Fundación Mapfre, Hangar, Museo Frederic Marès, Soho House Studio, Galería Mutuo...

(18) **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.

(19) **My Fucking Studio**

Laboratorio y plató fotográfico para realizar proyectos de comunicación.

(20) **Taller TMDC**

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



Comunidad

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

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

Grupo de teatro Dirigido por las Elisava Alumni Mònica Molins y Nuria 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 a Elisava en varias funciones durante el mes de mayo.

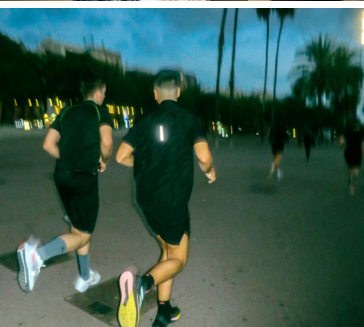
Aha Radio Plataforma de radio online universitaria y autogestionada por estudiantes abierta a cualquier miembro de la comunidad Elisava. Aha Radio cuenta con una oferta de programas de lo más variada: desde entrevistas y tertulias sobre temas como la Inteligencia Artificial, la natura, la moda o el medio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

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

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

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

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.



Students Wellbeing

Plan de Acción Tutorial

Tendrás un/a tutor/a o mentor/a del equipo pedagógico que hará un acompañamiento educativo y personal a través de sesiones personales periódicas, durante los cuatro cursos del grado.

Hacemos adaptaciones curriculares para estudiantes:

- ↘ Con aspectos de carácter 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.



Acceso

Principales vías de acceso

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

- ↳ Bachillerato y PAU
- ↳ Ciclos Formativos de Grado Superior (consulta en nuestra web todos los reconocimientos de créditos que tenemos)
- ↳ Otros estudios universitarios

Preinscripción universitaria

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

Consulta las fechas para el próximo curso en la web accesusuniversitat.gencat.cat.

Una vez hayas recibido la confirmación de tu admisión por parte de la Generalitat de Catalunya, tendrás que hacer la matrícula de forma online o presencial en Elisava.



Financiación

Te ofrecemos tres modalidades de pago:

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

Becas Elisava

↳ Becas Talento con Criterio Económico
Ofrecemos 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 Excelencia
Además, ofrecemos 3 becas del 10% sin tener en cuenta criterios económicos. La beca solo se otorga el primer año del grado.

↳ Becas de colaboración
Prácticas remuneradas en varios departamentos y talleres de Elisava, a partir del tercer curso. Estas plazas se convocan anualmente.

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 Becas y Ayudas de la Universidad de Vic — Universidad Central de Cataluña (UVic-UCC).

Bonificaciones

- ↳ Familia Numerosa General / Especial: 5%
- ↳ Familia Monoparental General / Especial: 5%
- ↳ Matrícula Honor Bachillerato / Premio Extraordinario: 10%

* Para ver más bonificaciones, consulta nuestra web.

Más información

Si quieres recibir más información, visitar la escuela o venir a las Jornadas de Puertas Abiertas, no dudes en reservar a través de nuestra web o enviando un correo a grau@elisava.net.

Elisava Alumni

Elisava Alumni es la comunidad de antiguos alumnos de Elisava. Desde hace 15 años, Elisava Alumni conecta estudiantes actuales y antiguos, profesorado, empresas, universidades y sociedad en general con el objetivo de promover el 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:



Pau García & Marta Handenawer
Domestic Data Streamers



Emili Padrós
Emiliana Design



Gerard Sanmartí
La Granja



Verónica Fuerte
Hey Studio



Alex Trochut



Albert Romagosa



Marta Cerdà



Gonzalo Milà



Guillermo Santomá



Javier Mariscal



Júlia Esqué



Isabel López Vilalta



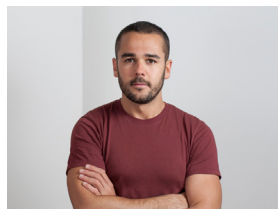
Borja Martínez
LoSiento



David Ruiz
Ruiz+Company



Lucía Castro & Iris Tàrraga
P.A.R



Pablo Figuera
Goula Figuera



Raúl Arribas & Gonzalo Sánchez
Kiwi Bravo



Juan & Alejandro Mingarro
Brosmind



Curro Claret



Octavi Serra



Xavier Roca
Run Design

La Rambla 30–32 08002 Barcelona
T(+34)933174715

Facultad de Diseño e Ingeniería de Barcelona