



Máster en Diseño Gráfico

MÁSTER EN DISEÑO GRÁFICO

Inicio

Septiembre

Créditos ECTS

60

Duración

400 horas

Idioma

Una edición en español (MDG) y una edición en inglés (MGD). En ambas ediciones la mayoría de los *workshops* emplean el inglés como lengua vehicular con apoyo del español de acuerdo con las necesidades de la audiencia. Casi la totalidad de las conferencias y algunos *showcases* o *case studies* se realizan en inglés.

Titulación

Máster en Diseño Gráfico, título propio expedido por la Universitat de Vic – Universitat Central de Catalunya (UVic-UCC).

Horario

Lunes, martes y miércoles de 17h a 21,15h. Los *workshops* se realizan de lunes a viernes. Excepcionalmente, por motivos académicos, pueden programarse sesiones fuera de este horario.

Ediciones

Cada año se realizan dos ediciones del Master, una en español y la otra en inglés. MDG, Master en Diseño Gráfico es la edición en español. MGD, Master in Graphic Design es la edición en inglés. Este es el programa de la edición en español del Máster, el MDG.

Requisitos de acceso y admisión

Título universitario oficial de Grado o equivalente a Diseño Gráfico. Eficiencia en la utilización de *softwares* especializados.

Este Master te prepara para ser un pensador crítico y un agente de progreso para la sociedad. El diseñador contemporáneo hace preguntas, enfrenta retos y busca respuestas a los problemas del mañana.

Presentación

¿CÓMO SE CONVIERTE UN DISEÑADOR GRÁFICO EN DIRECTOR CREATIVO? EN UN ENTORNO EN CONSTANTE TRANSFORMACIÓN EL DISEÑADOR DEBE SER VERSÁTIL Y DOMINAR LAS DISTINTAS DISCIPLINAS, PROCESOS Y LENGUAJES DEL DISEÑO GRÁFICO.

En la actualidad el diseño tiene más sentido que nunca. Forma parte del proceso de decisión de cualquier empresa y se ha integrado con éxito en ámbitos como la economía, el mundo empresarial y el institucional, en la forma en que se definen productos y servicios.

El diseñador ya es una figura habitual en los equipos que desarrollan nuevas actividades e iniciativas, son los encargados de crear estrategias integradoras, de dotar a cualquier nueva propuesta de coherencia conceptual, formal y funcional.

Desde la identidad verbal y visual hasta el diseño digital y audiovisual, pasando por el diseño editorial, de *packaging* o la gráfica del entorno, el diseñador aporta coherencia y singulariza cada proyecto en un tránsito que parte del concepto y desemboca en la implementación.

Este Master está dirigido a estudiantes dinámicos y curiosos, dispuestos a explorar caminos creativos poco concurridos y a plantear soluciones singulares e innovadoras.

→ mdg.elisava.net

Metodología

MEDIANTE EL DESARROLLO DE UN PROYECTO INTEGRAL, EL MASTER EN DISEÑO GRÁFICO QUIERE DOTAR A LOS DISEÑADORES DE UNA VISIÓN GLOBAL, MULTIDISCIPLINAR Y ACTUAL DE LA PRÁCTICA DEL DISEÑO.

El programa del Master se ha concebido desde una perspectiva holística para que los alumnos puedan acercar su práctica a la figura del director creativo, un profesional capaz de elaborar una dirección global de los proyectos, de transitar entre distintas disciplinas del diseño gráfico coordinando y supervisando equipos.

La práctica del diseño requiere profesionales con mentalidad resolutiva, con criterio propio y con una amplia perspectiva del diseño contemporáneo. Queremos que el programa de este Master facilite estas cuestiones a través de la experimentación y de un aprendizaje activo y práctico, con el apoyo de grandes profesionales.

El Master desarrolla un proyecto integral que reúne siete disciplinas del diseño gráfico: identidad verbal, identidad visual, editorial, *packaging*, gráfica del entorno, digital y audiovisual. Los estudiantes recibirán el apoyo constante de los profesores durante todo el proceso para que puedan extraer el máximo de sus proyectos manteniendo el equilibrio entre reflexión, planificación y acción.

Fundamentos

APRENDE HACIENDO: DESARROLLA PROYECTOS CON EL APOYO DE LOS PROFESIONALES QUE DEFINEN QUÉ SIGNIFICA DISEÑO GRÁFICO HOY.

TRABAJO EN EQUIPO

Actualmente, la práctica del diseño se desarrolla de manera colectiva y queremos que esta transformación también se refleje en este Master. Trabajar con eficacia, calidad y de un modo inteligente implica contrastar, colaborar y compartir, por eso, durante el Master, cada estudiante trabaja formando equipo con otro estudiante en busca de una colaboración significativa y fructífera.

LA PRÁCTICA ES LA CLAVE

La teoría es importante; pero el auténtico desarrollo del diseñador gráfico culmina en la práctica del diseño. El Master incide directamente en esta realidad y se desarrolla desde una perspectiva eminentemente práctica: la experiencia nos ofrece la mayoría de las respuestas del diseño.

CERCA DE LA REALIDAD

Este Máster se ha desarrollado como un proceso de transición fluida entre el mundo académico y el profesional. Por eso, queremos que los estudiantes desarrollen lo mejor de sí mismos, que mantengan su motivación y generen un ambiente de trabajo cercano al que se experimenta en un entorno profesional.

PROFESORES Y ALUMNOS: UNA COLABORACIÓN

El profesorado del master está formado por prestigiosos profesionales del diseño que juegan un papel activo en el desarrollo de los estudiantes. Su experiencia y conocimientos permitirán que los estudiantes cuenten con una asesoría constante en la búsqueda de soluciones, en la toma de decisiones propias y en el desarrollo de su criterio.

Programa

EL MASTER ABORDA LA PRÁCTICA DEL DISEÑO GRÁFICO DESDE MÚLTIPLES PERSPECTIVAS Y A TRAVÉS DE DISTINTOS SOPORTES Y FORMATOS.

CREEMOS Y BUSCAMOS LA VERSATILIDAD DEL DISEÑADOR GRÁFICO, QUE DEBE TENER LA CAPACIDAD PARA ADAPTARSE A UNA PROFESIÓN CAMBIANTE EN LA QUE ASUMIRÁ NUEVAS CAPACIDADES EN DISTINTOS ENTORNOS PROFESIONALES.

El curso se estructura en torno a diferentes proyectos y formatos lectivos:

1/ FUNDAMENTOS

Cada curso se articula a partir de un tema de actualidad, propuesto por los directores del Master, que permitirá a los estudiantes explorar y experimentar cómo el diseño gráfico puede ser una herramienta de cambio y progreso de la sociedad. Los estudiantes trabajarán por parejas, y cada equipo definirá su propio brief tomando el tema propuesto como punto de partida.

- **Formación de equipo**
Antes de empezar a trabajar con los contenidos del programa, los estudiantes tendrán tiempo para conocerse mediante ejercicios prácticos. Esta es la fase inicial para elegir a su compañero durante el proyecto. Se trata de proporcionar a los estudiantes técnicas y herramientas de colaboración y creación conjunta que puedan utilizar a lo largo del año.
- **Pensamiento estratégico**
La marca es la parte visible de la estrategia de la organización que conecta con su audiencia. Hoy con tanta información es vital crear conexiones fuertes, duraderas y llenas de significado. En el proceso de creación de marca intervienen varios perfiles, y conviene unificar lenguajes y alinear procesos. Cualquier decisión “expresiva” de una marca, en la que intervendrá un diseñador gráfico, debería ir anclada en su “definición” estratégica. Por ello conviene pensar, antes de diseñar.

- **Investigar para el diseño**
Integrar la investigación en un proceso de diseño nos permite, por un lado, aumentar nuestro conocimiento sobre el contexto del encargo al que nos enfrentamos. Y por otro, establecer un punto de partida desde el que diseñar basado en la empatía y la consciencia crítica. El objetivo de esta asignatura es aprender y poner en práctica técnicas de investigación para el diseño sencillas, pero de gran trascendencia.

2/ PROYECTO MÁSTER

Aplicamos una dinámica de problem-solving, cercana a la del mundo profesional, para desarrollar en paralelo 7 áreas o disciplinas del diseño gráfico: se trata de emular un proyecto gráfico integral.

Mientras, profundizamos en la versatilidad que el diseñador debe adoptar ante las diferentes necesidades, entornos, procesos y lenguajes, desarrollamos una visión global y multidisciplinar de la práctica del diseño.

- **Identidad verbal**
A muchos diseñadores no les gusta escribir. Pero tranquilos, esto va de pensar. Porque un nombre no es solo un nombre, es una base conceptual sobre la que construir una marca. Un *baseline* es una frase que explica, pero que también es capaz de conectar emocionalmente. Un tono, si está pensado, crea una personalidad única que te hace memorable. Y un discurso, cuanto más claro y más sintético, mejor llega a la gente. Así que pensemos mucho y escribiremos lo justo.
- **Identidad visual**
Todo es identidad. Todo desprende un determinado carácter. Los diseñadores aspiramos a ofrecer una definición consciente y controlada de ese carácter. En esta asignatura, desarrollaremos un lenguaje conceptual y gráfico que pueda concretarse en una marca y expandirse en todas sus aplicaciones.
- **Editorial**
La creatividad editorial sintetiza en sí misma una buena parte de las disciplinas del diseño: identidad, tipografía, dirección de arte, narrativa visual, materialización... En este módulo experimentaremos diseñando publicaciones:

exploraremos —y llevaremos al límite— cada una de estas facetas, aprendiendo a proponer contenido relevante, a estructurar la información para favorecer la lectura, y a sacar el máximo partido de la publicación impresa.

- **Packaging**

¿Puede un producto ser el principal modo de expresión de una marca?

Producto y *packaging* son una potente herramienta que permite hacer tangible el espíritu de la marca, conceptos abstractos se materializan en objetos que consiguen conectar la marca con su público. Definiremos un producto, su *packaging* y un *display* efímero. El producto y su *packaging* deben fusionarse, generar interés, memoria y emoción, estableciendo un vínculo personal con el destinatario.

- **Gráfica del entorno**

El entorno también tiene necesidades de comunicación y estas se resuelven con el diseño gráfico, el cual, dependiendo del *brief*, tendrá forma de señalización, exposición y/o ambientación. Más allá de las funciones específicas de cada proyecto, la gráfica de entorno proporciona identidad al espacio, lo personaliza y destaca.

- **Digital**

Internet es la herramienta y el medio esencial para conectar con la audiencia y poner en valor la marca. Diseñaremos las plataformas digitales del proyecto, para aprender a definir la estrategia, funcionalidades, contenidos y la formalización final. La toma de decisiones define patrones y narrativas únicas que dan identidad al proyecto. Dotaremos al estudiante de visión y criterio para conceptualizar, producir y gestionar todo tipo de proyectos digitales.

- **Audiovisual**

La ubicuidad de la inspiración nos plantea desarrollar la sensibilidad necesaria para absorberla creativamente. En esta asignatura crearemos una pieza audiovisual desde la visualización creativa y sin límites desde el punto de vista técnico. En el desarrollo del curso, cada paso nos irá llevando al siguiente de manera natural y exploraremos las técnicas necesarias para lograr nuestro objetivo, partiendo desde lo abstracto e irracional a lo formal.

3/ CONSULTORÍAS

El desarrollo del Proyecto master reclama una asistencia y un apoyo constante durante el curso. Los estudiantes tienen la oportunidad de plantear sus dudas a distintos expertos que les ayudarán a llevar a cabo su Proyecto Master, tanto conceptual como formalmente. Estas consultorías se refieren a los grandes aspectos comunes en cualquier proyecto gráfico.

- **Tipografía**

La tipografía es uno de los elementos principales de comunicación en todo proyecto de diseño gráfico. Más allá de aspectos funcionales y técnicos, la tipografía puede ser muy expresiva y comunicar por sí sola un concepto. Las consultorías pretenden orientar e incitar a la investigación y a la creatividad para dar con la mejor solución tipográfica para cada proyecto.

- **Visión global**

Otro objetivo de este Master es establecer una visión transversal que cohesione las siete disciplinas que articulan el proyecto Master. Primero, nos centraremos en los aspectos conceptuales y estratégicos que establecen los fundamentos del Proyecto. A medida que avancemos con las siete disciplinas del Proyecto, trabajaremos para lograr la coherencia entre todas las expresiones de la marca y consolidar las conexiones entre ellas.

- **Design Crit**

Un profesional invitado y un profesor en una discusión informal sobre los puntos fuertes y débiles del Proyecto Máster. La crítica considera el trabajo en relación a las metas y los objetivos previamente definidos y explora por qué se tomaron decisiones y qué tan efectivas (o no) son en el contexto del proyecto. Un diálogo más allá de la revisión formal. Retroalimentación constructiva y específica para avanzar en el proyecto y ayudarlos a crecer como diseñadores.

4/ PROYECTO TRIMESTRAL

Es un ejercicio práctico, previo a la puesta en marcha del Proyecto máster, que acerca a los estudiantes a la idea de globalidad y les muestra cómo desarrollar los elementos comunes que son la base de cualquier proyecto gráfico multidisciplinar.

- **Sistemas gráficos:** En cualquiera de sus formas, un buen sistema gráfico permite a las personas conectar, comunicar e interactuar con cualquier medio de una manera dinámica, sólida y fiable. Exploraremos las grandes posibilidades de los sistemas gráficos y por qué se los puede considerar “la navaja suiza” del diseño. Mediante teoría, talleres prácticos y ejemplos de proyectos, alcanzaremos un doble objetivo: realizar un proyecto de identidad global a través de la creación de un sistema gráfico.

5/ WORKSHOPS

Los *workshops* nos permiten complementar y profundizar conocimientos de otras disciplinas del diseño gráfico. Son experiencias interactivas desarrolladas por profesionales y especialistas reconocidos.

- **Visualización de datos**

Díselo con números. La infografía es una herramienta más en la caja de habilidades del diseñador, una herramienta que podemos utilizar para contar, convencer, probar o insinuar. También para engañar... pero ese es otro tema. Un taller de inmersión en la práctica de la infografía y la visualización de datos como herramienta de expresión y comunicación. Un reto en el que aprenderemos como conseguir que los datos vertebran nuestros proyectos de comunicación.

- **Cartel y contexto**

El grafista que observa, se posiciona, colabora, se implica, se adapta, escribe y debate para la creación de una propuesta gráfica en formato cartel. El diseñador como emisor de mensajes utilizando las herramientas del diseño gráfico. Del concepto al cartel instalado, pasando por la dirección de arte.

- **Motion Graphics**

- **Experiencia**

La investigación, la experimentación y la observación son esenciales para nutrir el talento. En este sentido, proponemos a los estudiantes que compartan y aprendan durante una semana con una figura de la escena del diseño internacional que haya desarrollado un lenguaje visual distintivo y reconocible.

- **Degree Show**

El último *workshop* del Master consiste en mostrar al público las experiencias del curso a través de distintos formatos. En este caso los estudiantes se enfrentan a un proyecto expositivo y editorial, real y completo, un proceso intenso que se desarrolla en un tiempo muy ajustado y que culmina en el *Degree Show*.

6/ NEGOCIO

El diseño gráfico no trata solo de concepto, forma, color y tipografía; también es un negocio: realizar buenas presentaciones a los clientes, establecer relaciones humanas, trabajar en equipo, buscar oportunidades, facturar proyectos rentables... En Negocio tratamos temas que forman parte del día a día del diseño gráfico y que los alumnos deberán dominar si deciden que este sea su medio de vida.

- **Diseño de negocio**

Los diseñadores, por nuestra capacidad inherente de pensamiento creativo, podemos aportar propuestas de valor en ámbitos tan aparentemente alejados como el mundo de la emprendeduría. En esta asignatura, el alumno aprenderá a convertir una simple idea en un modelo de negocio sostenible, que responda a una necesidad real, sea valiosa para un colectivo concreto y que dicho valor sea mayor al coste de materializar dicha idea.

- **Gestión del diseño**

El objetivo es dotar al estudiante del conocimiento necesario para coordinar, analizar y maximizar los recursos tanto humanos como financieros de un equipo creativo o estudio. Estos conocimientos darán una visión más completa al diseñador o creativo y lo harán mejor profesional al entender todas las fases por las que pasa un proyecto, más allá de la estrictamente creativa o de diseño.

- **Facilitación y diseño de procesos**

En muchas organizaciones, el diseñador está considerado como un agente de cambio. Con las herramientas adecuadas, podemos co-crear y propiciar procesos que impliquen mejoras importantes. Para ello es esencial entender los desafíos a los que se enfrentan la sociedad y la industria del diseño.

- **Técnicas de presentación en público**

¿Cómo estructurar la información usando el *storytelling* cuando presentamos un proyecto? ¿Cómo captar el interés del oyente utilizando técnicas de *pitching*? ¿Cuál es la importancia del lenguaje corporal en nuestra relación con los clientes? Esta cápsula intentará responder a todas estas cuestiones.

7/ SHOWCASES Y CASE STUDIES

Organizamos encuentros con diseñadores locales que, a través de sus experiencias, nos permiten identificar fenómenos actuales y obtener nuevos puntos de vista, reflexiones y referencias que ampliarán nuestro conocimiento de la práctica del diseño gráfico.

8/ CONFERENCIAS INTERNACIONALES

Invitamos a diseñadores internacionales de reconocido prestigio a realizar una conferencia que permita a los estudiantes conocer sus experiencias, proyectos y *Case Studies* en distintos campos del diseño gráfico.

Una experiencia única

AMPLÍA TU VISIÓN

Te proponemos este Master en Diseño Gráfico como el comienzo de algo nuevo y no como un paso inevitable en tu carrera. Queremos que este curso te prepare para encontrar tu propio camino profesional y por eso te animaremos a potenciar tu independencia y talento para explorar las distintas disciplinas del diseño gráfico.

DESCUBRE TU POTENCIAL

Aprende a conectar distintas ideas y perspectivas para abrir posibilidades en tu futuro. Te ofrecemos las herramientas y la experiencia adecuada para diseñar, para crear la estrategia o el contenido, para dirigir o liderar el proceso.

CONSTRUYE UN PORTFOLIO EXCELENTE

Los proyectos que realizarás a lo largo del curso te dotará de los conocimientos y las habilidades necesarias para crear un portfolio excelente, una cuestión clave para realizar una buena transición al mundo profesional.

UNA EXPERIENCIA ÚNICA

La combinación de proyectos, *workshops*, *showcases*, conferencias y tutorías convierten a este Master en una experiencia única donde ampliar tus conocimientos y experiencia.

UNA CIUDAD QUE RESPIRA DISEÑO

Barcelona respira diseño, cultura, gastronomía y eventos de todo tipo; lo que la convierte en una ciudad perfecta para aprender y disfrutar. Barcelona te inspirará y hará que tu estancia sea una experiencia inolvidable.

UN AMBIENTE MULTICULTURAL Y ENRIQUECEDOR

Nuestros estudiantes provienen de todo el mundo y crean una atmósfera cultural vibrante donde el intercambio de ideas, puntos de vista y culturas se produce de un modo natural.

Profesorado

LOS ESTUDIANTES TRABAJARÁN HOMBRO CON HOMBRO BAJO LA GUÍA DE EXPERTOS PROFESIONALES Y PROFESORES DE REFERENCIA PARA PONER SUS IDEAS EN ACCIÓN

TUTORES PROYECTOS MASTER

Santi Fuster (Bendita Gloria), Junior Martínez, Roseta Mus Pons (Roseta y Oihana), Javier Pereda (Esiete), Xavier Roca (Run Design), Pol Pérez (Affaire), Marc Torrell (Usted)

CRÍTICOS

Pablo Juncadella (Mucho), Marc Panero

GUEST SENIOR CRITIC

Natasha Jen (Pentagram)

PROFESORES

Raimon Botey, Gerard Condal, Rosa Llop, Fran López, Alejandro Masferrer, Marc Panero, Olga Pérez, Alex Prieto, Mikel Romero, Salvador Rubio

INSTRUCTORES DE LOS WORKSHOPS

David Galar (Gimmewings), Raúl Goñi, Gerard Mallandrich (Gimmewings), Sergi Opisso (Opisso Studio), Paadín, Xavi Roca (Run Design)

PROFESOR INVITADO

Anthony Burrill

GRAPHIC.ELISAVA LECTURES 19.20

Noël Leu (Grilli Type), Hamish Muir y Paul McNeil (MuirMcNeil), Matthias Kreutze y Jens Schildt (Our Polite Society), Mark van Wageningen (Novo Typo), Radim Pesko, Peter Bil'ak (Typotheque), Chi-Long Trieu (Office for Typography), Johannes Breyer t Fabian Harb (Dinamo)

SHOWCASES Y CASE STUDIES 19.20

Daniel Ayuso (Clase), Albert Folch (Folch), Verónica Fuerte (Hey), Pablo Juncadella (Mucho), Borja Martínez (Losiento)

Dirección

MARC PANERO

Director. Barcelona 1970.

Estudios de diseño gráfico en Eina.
Fundador de BaseDesign en 1997, socio y director creativo hasta 2014. Premio Ciutat de Barcelona de Disseny en 2007.
Desde el 2010 dirige los másteres en diseño gráfico y diseño editorial en Elisava.

Información práctica

EDICIONES

Cada año se realizan dos ediciones del Master, una en español y la otra en inglés. MDG, Master en Diseño Gráfico es la edición en español. MGD, Master in Graphic Design es la edición en inglés.

NÚMERO DE ESTUDIANTES

Cada año se seleccionan un máximo de 20 estudiantes para cada edición del Master. Una vez abierto el plazo de inscripción, el proceso de selección de estudiantes es continuo y se realiza a medida que las pre-inscripciones se hacen efectivas.

A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO

Preferentemente a graduados superiores en diseño gráfico y a perfiles profesionales con experiencia acreditada. Excepcionalmente, de acuerdo con su portfolio y trayectoria, se aceptan licenciados en comunicación, bellas artes y publicidad. El candidato debe ser una persona eficiente y autónoma en el manejo de *software* de diseño gráfico.

IDIOMAS

Una edición en español (MDG) y una edición en inglés (MGD). En ambas ediciones la mayoría de los *workshops* emplean el inglés como lengua vehicular con apoyo del español de acuerdo con las necesidades de la audiencia. Casi la totalidad de las conferencias y algunos *showcases* o *case studies* se realizan en inglés.

NOTA

Debido a nuestro interés por mejorar constantemente el programa y a la realidad profesional de nuestros docentes, nos reservamos el derecho a realizar cambios en el contenido y el profesorado del Master.

MÁS INFORMACIÓN

→ elisava.net

→ graphic.elisava.net

Antiguos Alumnos: Los Alumni Bold se beneficiarán de un 15% de descuento sobre el importe de los cursos que se imparten en la Escuela.

La relación de profesores del programa es susceptible a variar en función de condicionantes ajenos al programa. Elisava se reserva la posibilidad de introducir cambios en la programación, así como el derecho de suspender el curso dos semanas antes de su inicio si no se alcanza la cifra mínima de participantes, sin otra obligación que la devolución de las cantidades satisfechas a cada participante.

Los horarios de los programas de Máster y Postgrados pueden ampliarse en función de las actividades del curso (fines de semana incluidos).