



# Máster en Diseño Visual

# MÁSTER EN DISEÑO VISUAL

## Inicio

Septiembre

## Créditos ECTS

60

## Duración

400 horas

## Idioma

Dos ediciones: español e inglés  
En ambas ediciones la mayoría de los *workshops*, *showcases*, *case studies* y conferencias son en inglés.

## Titulación

Máster en Diseño Visual, 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.

## Requisitos de admisión

Preferentemente graduados superiores en diseño gráfico y perfiles profesionales con experiencia acreditada. Excepcionalmente, de acuerdo con su portfolio y trayectoria, se aceptarán licenciados en comunicación, bellas artes, publicidad, etc. Los candidatos deben ser eficientes y autónomos en el manejo de *software* de diseño gráfico.

## Equipo

Thais Caballero, Coordinadora  
Marc Panero, Director

¿Cómo pueden los diseñadores gráficos ser agentes de cambio y de transformación social?

Una visión expandida del diseño gráfico para pensadores críticos, que cuestionan el presente para construir nuevos futuros.

## Presentación

Vivimos en un mundo que nos plantea continuamente desafíos. Desafíos sociales, medioambientales, económicos, culturales... Y necesitamos generar soluciones inteligentes que planteen nuevos futuros. El diseño gráfico es una disciplina que cambia y evoluciona constantemente, con potencial para incidir en todos los medios: digitales, impresos y del entorno.

Necesitamos diseñadores gráficos versátiles, críticos con la sociedad. Que se pregunten sobre su responsabilidad social como profesionales contemporáneos. Con energía para abordar los desafíos que plantean los nuevos medios en constante evolución. Que sean capaces de desarrollar conceptos disruptivos de comunicación visual. Y que busquen respuestas a los problemas del mañana.

El Máster Diseño Visual de Elisava es un programa avanzado de un año enfocado a la práctica contemporánea del diseño gráfico. Un curso para encontrar tus propios rasgos distintivos como profesional y para explorar nuevos lenguajes visuales.

Este enfoque se lleva a cabo a través de la realización de un proyecto integral en el que ponemos en práctica todas las áreas tradicionales del diseño gráfico: identidad visual, editorial, digital, *packaging*, gráfica ambiental y audiovisual; así como otras disciplinas indispensables en la actualidad: estrategia, investigación, identidad verbal, diseño de procesos y facilitación, gestión, experimentación...

Queremos trabajar con estudiantes inquietos, inconformistas, decididos a utilizar el diseño para incidir en la sociedad. Que se hagan preguntas, que cuestionen el rol del diseño gráfico y que sean conscientes de que esta disciplina puede cambiar los contextos sociales, medioambientales, económicos y culturales.

Una visión expandida del diseño. El enfoque holístico del programa comprende todos los requisitos de la práctica actual del diseño gráfico. Una formación global para desarrollar tu carrera en una amplia gama de formatos, temas, plataformas y escalas.

Nuestro proceso es colaborativo.

Contamos con un gran equipo de profesores, profesionales en activo, expertos e invitados, apasionados por lo que hacen y que disfrutan compartiendo y generando sinergias semana tras semana. Además, la experiencia se completa con otros eventos, como conferencias, *showcases* y *case studies*, que permiten conectar con diferentes campos del diseño.

Desarrollo personal y acompañamiento profesional. ¿Quién eres? ¿Qué te interesa? ¿Qué quieres hacer? Para encontrar tu propia voz, exploraremos y buscaremos nuevos lenguajes, formatos y maneras de trabajar. Aprenderemos a leer y a entender la realidad profesional.

Seguiremos profundizando en tipografía, columna vertebral del diseño gráfico, una potente herramienta funcional con muchísimo potencial expresivo. Continuaremos aprendiendo tipografía desde distintas perspectivas, desde la más tradicional hasta la que nos ofrece las nuevas tecnologías.

## Dirección

### MARC PANERO

Barcelona 1970. Se graduó en la escuela Eina en 1991. Desde 1989 hasta 1996 trabajó y se formó profesionalmente en diversos estudios de Barcelona, Bruselas y Buerdeos.

Es fundador de Base Design en 1997 junto a 4 socios más para llegar a crear una red de estudios de diseño gráfico en Barcelona, Bruselas, Ginebra, Madrid, Nueva York y Santiago de Chile. Obtiene el Premio Ciutat de Barcelona de Diseño en 2007. En 2015 comienza una nueva iniciativa profesional: Outcome. Desde 2010 es el Director del Máster en Diseño Visual, el Máster en Diseño Editorial y el Máster Beyond Packaging, y Codirector del Master in Data and Design.

# Metodología

La metodología de este programa está pensada para formar a directores creativos polivalentes, capaces de liderar proyectos globales de cualquier área del diseño gráfico.

Por eso, este curso se desarrolla alrededor del Proyecto Máster en el que se plantean todas las áreas tradicionales del diseño gráfico junto a nuevas disciplinas de estudio, consiguiendo una visión integral y completa.

En pocas palabras, el Máster Diseño Visual aglutina la perspectiva práctica, el acompañamiento profesional y personal, y un formato muy conectado al mundo profesional, con expertos que nos darán las claves para incidir con nuestro trabajo en la sociedad.

Tú, como diseñador o diseñadora, ¿qué quieres aportar a la sociedad? En el actual contexto complejo y cambiante hay infinitos caminos para explorar. Tú decides.

# Valores

## PENSAMIENTO CRÍTICO

¿Qué está pasando en el mundo? Las temáticas sobre las que trabajamos siempre tienen un vínculo directo con la actualidad. En el máster, vivirás un proceso de transición fluida entre el mundo académico y el profesional, aportando una visión crítica del diseño que impacte de forma positiva en la sociedad.

## TRABAJO EN EQUIPO

Los diseñadores gráficos acostumbramos a trabajar de forma colectiva, en equipos multidisciplinares o especializados, grandes o pequeños. Debemos aprender a relacionarnos, compartir y conectar con nuestros compañeros, clientes, proveedores y colaboradores para trabajar de forma eficaz y resolutive.

## APRENDIZAJE MEDIANTE LA PRÁCTICA

Crece como diseñador gráfico en este programa 100% práctico, creado a partir de proyectos. La teoría es importante, nadie dice lo contrario, pero el proyecto en el que incide especialmente este máster te ofrecerá una visión holística.

## SINERGIAS ENTRE PROFESOR Y ALUMNO

Un gran tándem. Prestigiosos expertos internacionales del diseño serán tus guías, mentores, acompañantes. Durante todo el curso, tendrás el apoyo constante de profesores e invitados que te acompañarán para obtener el máximo en tus proyectos, estableciendo un equilibrio entre reflexión, planificación y acción.

¿Nuestra pasión? El diseño gráfico. Estamos comprometidos con la educación y la investigación abierta, flexible y multidisciplinar, orientada al mundo profesional.

# Programa

## 1/ PROYECTO MÁSTER

Cada curso se articula a partir de un tema de actualidad para explorar y experimentar cómo el diseño gráfico puede ser una herramienta de cambio y transformación de la sociedad. Trabajaremos por parejas y cada equipo definirá su propio *brief*. Realizaremos un proyecto gráfico integral, para buscar la versatilidad ante las diferentes necesidades, entornos, procesos y lenguajes.

### 1.1 Investigación y contexto.

El objetivo es que los estudiantes desarrollen una conciencia crítica como ciudadanos y como diseñadores. Vamos a reflexionar sobre el actual modelo económico y social para entender de dónde viene y adónde puede ir, poniendo el foco en el papel que el diseño debe desempeñar. Además de ofrecer este bagaje teórico, se enseñará a los estudiantes a elaborar un plan de investigación que les ayude a afrontar su proyecto final de máster.

### 1.2 Estrategia e Identidad verbal.

Un buen diseñador es, sobre todo, un buen pensador. La estrategia es una herramienta esencial para definir y acotar los objetivos y las particularidades de cualquier proyecto de diseño aportando valor a nuestro trabajo. A partir de la estrategia, la identidad verbal nos permite dar forma al proyecto con palabras a través del  *naming*, el concepto, la narrativa, el tono de voz y la creación de todo tipo de textos, un complemento necesario a la identidad gráfica.

### 1.3 Proyecto integral.

A partir de la temática del curso y del *brief* definido por cada pareja de trabajo desarrollaremos un proyecto de diseño holístico. Crearás la identidad y un lenguaje visual desplegando el proyecto en distintas áreas: editorial, digital, *packaging*, *motion graphics* y gráfica del entorno. Aprenderás a presentar el proyecto de manera concisa, atractiva y potente para poder compartirlo de la mejor manera posible.

#### 1.4 *Showcases* y *case studies*.

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.

#### 1.5 *Design crit*.

Sesiones críticas de discusión informal sobre los puntos destacables y mejorables de los Proyectos Máster con un profesional invitado y con el director del máster. La crítica considera el trabajo en relación a las metas y los objetivos previamente definidos, y explora por qué se toman las decisiones y qué tan efectivas (o no) son en el contexto del proyecto.

## 2/ FUNDAMENTOS

Nunca se sabe suficiente tipografía. Seguiremos profundizando en la disciplina que define el diseño gráfico desde varias perspectivas. Pensar el diseño gráfico con una mirada sistémica nos permite crear soluciones sólidas, escalables, consistentes y al mismo tiempo originales. Profundizar y fortalecer los lenguajes visuales a través de la dirección de arte desde el punto de vista de un diseñador. Experimentar es una parte intrínseca del diseño que no debemos olvidar nunca.

#### 2.1 Tipografía.

La tipografía nos ayuda a mostrar ideas e información de una manera ordenada y entendible. Exploramos diferentes vertientes del tratamiento de la tipografía en varias aplicaciones, tanto en soportes físicos como digitales, sin dejar de lado los aspectos más técnicos. Desarrollamos formas de comunicación con lo más esencial, la letra.

#### 2.2 Sistemas gráficos.

Pensar el diseño gráfico con una mirada sistémica nos permite crear soluciones sólidas, escalables, consistentes y al mismo tiempo originales. En este curso discutiremos los límites y alcance de los sistemas gráficos e identificaremos sus elementos básicos. Exploraremos las ventajas y posibilidades de una mirada sistémica a los problemas de diseño y desarrollaremos un sistema gráfico que ponga en práctica lo aprendido.

#### 2.3 Dirección de arte.

La abrumadora cantidad de información a la que estamos expuestos en el día a día, requiere un esfuerzo de diferenciación y desarrollo de códigos visuales propios para conseguir la atención con una audiencia definida, a través de cualquier tipo de medio. La dirección de arte es la herramienta que tenemos para construir los códigos visuales, ya sean estéticos y/o conceptuales, en cualquier soporte comunicativo que requiera de imagen para lograr el objetivo de un mensaje.

#### 2.4 Experimentación.

El diseño gráfico al ser una práctica de producción masiva y dependiente de un sistema que pide mucha eficiencia y eficacia pierde muchas veces espacios para explorar y ejercitar sin tener un objetivo claro, a pesar de que muchas de estas exploraciones no tienen un foco definido son sumamente útiles a la hora de diferenciarse y también de definir el sello o identidad de un diseñador.

#### 2.5 Taller gráfico.

Sesiones para conocer algunas técnicas gráficas y descubrir las posibilidades de producción en las instalaciones de la escuela.

## 3/ NEGOCIO

El diseño gráfico no trata solo de concepto, forma, color y tipografía. También es un negocio: establecer relaciones humanas, trabajar en equipo, buscar oportunidades, realizar buenas presentaciones a los clientes, facturar proyectos rentables... Estas cuestiones forman parte del día a día y se deben dominar a la perfección.

#### 3.1 Principios del nuevo trabajo en equipo.

Los tiempos en los que un diseñador podía trabajar exclusivamente en soledad sin la necesidad de colaborar con nadie más están caducos. La industria de hoy nos exige trabajar con clientes, usuarios y otros perfiles para completar nuestras tareas de forma brillante. Esas colaboraciones no ocurren por arte de magia. Debemos diseñar nuestros procesos de co-creación y establecer marcos que nos ayuden a trabajar de forma más fluida y eficiente.

#### 3.2 Gestión del diseño.

¿He recibido un buen *brief*? ¿Cómo me organizo el tiempo y las tareas? ¿Cuánto debería cobrar por un proyecto? ¿Cómo preparo un presupuesto que contenga todo el trabajo que voy a realizar? Esta asignatura nos dará herramientas para gestionar un estudio y/o equipo de trabajo, a la vez que nos ayudará a entender cómo funcionan los procesos inherentes al diseño.

#### 3.4 Proyección profesional.

¿Qué tipo de profesional soy? ¿Qué me falta para convertirme en quien quiero ser? ¿Siento a veces que vivo intentando alinear los proyectos con mis valores, emociones y creencias? Nos adentraremos en quiénes queremos ser, en cómo desarrollar nuestras habilidades y en cuáles son las mejores formas para que el mundo conozca nuestros superpoderes.

## 4/ WORKSHOPS

Los talleres nos permiten complementar y profundizar en otras competencias y disciplinas del diseño gráfico. Son encuentros de cinco días con especialistas y profesionales reconocidos en los que compartiremos experiencias y sinergias. Habitualmente están programados de lunes a viernes.

#### 4.1 *Design potential*.

Tras haber dedicado el primer trimestre a pensar en el proyecto máster definiendo el *brief*, elaborando la estrategia y creando la identidad verbal, en este *workshop* vamos a explorar el potencial de diseño de cada proyecto.

#### 4.2 Diseño sistémico de tipos.

Vivimos en una (nueva) edad de oro del diseño sistémico de tipos. Las nuevas tecnologías y los programas fáciles de usar han nivelado el campo de juego y nos dan la oportunidad de experimentar con nuevas ideas. El mundo de las fuentes display ha sido testigo de muchos impulsos nuevos: las tipografías se han vuelto más flexibles, variables y cinéticas que nunca.

#### 4.3 Experiencia.

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

#### 4.4 Colaboración.

La profesión del diseño gráfico se enriquece gracias a la colaboración con otras áreas. Realizaremos un *workshop* con otro programa de máster de Elisava, guiados por instructores invitados, para explorar y estimular las capacidades interdisciplinarias de los estudiantes.

#### 4.4 Degree Show.

El último *workshop* del máster consiste en mostrar al público las experiencias del curso a través de distintos formatos. Nos enfrentaremos 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*.

### 5/ EVENTOS

Escuchar es aprender. Sobre todo, cuando profesionales, emergentes o consolidados, comparten su experiencia de vida a través de su trayectoria profesional. La inspiración te debe encontrar trabajando, pero también escuchando.

#### 5.1 Conferencias internacionales.

Invitamos a prestigiosos diseñadores internacionales a dar conferencias que permitan aprender de primera mano sobre experiencias, proyectos y casos de estudio en diferentes campos del diseño gráfico.

#### 5.2 Master's Talks.

Organizamos charlas con destacados creadores de distintos ámbitos que nos permiten compartir experiencias, observar fenómenos del diseño, obtener nuevos puntos de vista, reflexiones y referencias que enriquecen nuestra perspectiva interdisciplinar del diseño.

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 en el profesorado del máster.

## Vive la experiencia

### EXPLORA TODAS LAS DISCIPLINAS

¿Cómo puedes cambiar el mundo a través del diseño gráfico? Encuentra tu camino profesional de forma independiente. Después de tus estudios universitarios de diseño gráfico, el Máster Diseño Visual te permitirá ampliar tus conocimientos para encontrar tu propio camino.

### DESCUBRE TU POTENCIAL

Este es el momento en el que empiezas tu propia aventura. En el que eliges tu futuro. Te ofrecemos las herramientas y la experiencia adecuada para investigar, diseñar, para dirigir y liderar el proceso creativo.

### CREA UN PORTFOLIO

Los proyectos que realizarás a lo largo del curso se convertirán en tu mejor portfolio. Durante todo el máster realizarás trabajos prácticos que te permitirán crear un portfolio completo, potente y multidisciplinar.

### UNA EXPERIENCIA ÚNICA

Tendrás la oportunidad de participar en un sinfín de proyectos, *workshops*, *showcases*, *case studies*, conferencias, tutorías... junto a una gran variedad de profesores e invitados internacionales.

### UNA CIUDAD QUE RESPIRA DISEÑO

Barcelona respira diseño, cultura, gastronomía y eventos de todo tipo. Barcelona es una ciudad con grandes oportunidades, innovadora, abierta, cosmopolita. Una ciudad de futuros. ¡Disfruta de tu tiempo en Elisava y de la vibrante vida en Barcelona!

### UN AMBIENTE MULTICULTURAL

Trabajarás con estudiantes de todo el mundo y compartirás con todos ellos puntos de vista, ilusiones, culturas, nuevas ideas y mil oportunidades en una atmósfera cultural emocionante.

## Profesorado

Tener guías de referencia es siempre importante en cualquier viaje o aventura. Trabajarás con expertos profesionales internacionales, que te ayudarán a sacar el máximo partido del máster.

#### Tutores

David Galar, Thru Motion  
Roseta Mus Pons, Roseta y Oihana  
Javier Pereda, Esiete  
Pol Pérez, Studiopol  
Xavier Roca, Run Design

#### Profesores

Mark Bohle, Studio Mark Bohle  
Sílvia Escursell  
Toni Llàcer  
Alejandro Masferrer, Triggers  
Damián 'Mich' Micenmacher  
Paadín  
Olga Pérez Estrada, Ajuntament de Barcelona  
Mikel Romero, León Romero  
Pablo Salas  
Laura Santarelli  
Malva Sawada  
Simón Sepúlveda  
Marc Torrell, Usted

#### Profesores invitados

Guido de Boer, High on Type  
Vincent de Boer, High on Type  
Thierry Brunfaut, Base Design  
Cyrus Highsmith, Occupant Fonts  
Martin Lorenz, TwoPoints.net

#### Colaboradores

Anna Berbiela, Pràctica  
Santi Fuster, Bendita Gloria  
Pablo Juncadella, Mucho  
Pau Garcia, Domestic Data Streamers

## MÁS INFORMACIÓN

→ [elisava.net](http://elisava.net)

→ [graphic.elisava.net](http://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).