



Jornadas de Diseño 2025

28, 29 y 30 de abril



ESCUOLA SUPERIOR
DE ARTE
DE ASTURIAS

XIZ

Bajo el nombre genérico «XIZ», palabra asturiana que significa yeso o tiza, las Jornadas de Diseño ESAPA 25 se presentan como un espacio múltiple donde simbólicamente se trazarán con tiza ideas y proyectos de todo tipo con el fin de proponer direcciones, caminos y posibilidades dentro del campo profesional y creativo del Diseño Gráfico y del Diseño de Producto.

Con una participación de más de 12 ponentes y una mayoritaria presencia local –entre la que se encuentra alumnado graduado en la ESAPA que ya se ha establecido con relevancia en el sector laboral–, asistiremos a una puesta en escena del diseño en Asturias desde diversos prismas. Contaremos también con profesionales de otros lugares que ampliarán el radio de visión aportando nuevas ideas con sus proyectos y trabajos.

Como colofón, se pondrán en marcha 10 talleres especializados que irán dirigidos al alumnado de ambas especialidades, constituyendo uno de los incentivos principales de estas Jornadas de Diseño con los que la ESAPA busca impulsar el acercamiento profesional, estimular el flujo creativo y la retroalimentación colectiva.

LUNES 28 ABRIL

9:30 a 9:45 - INAUGURACIÓN

Acto de inauguración en el atrio del Palacio de Camposagrado por parte del Director General de Cultura y Patrimonio del Principado de Asturias, **Pablo León Gasalla**, la alcaldesa de Avilés, **Mariví Monteserín**, y el director de la ESAPA, **César Menéndez Iglesias**.

9:45 a 10:00 - PRESENTACIÓN

Imagen gráfica de las Jornadas

Breve presentación de la imagen gráfica de las Jornadas ESAPA 25 por alumnado de 4DG

- **Equipo Jornadas de Diseño**
Alba Rubio, Raquel Mañana y Sandra Picos

- **Equipo Jornadas de Restauración**

Leo Casado, Lucía Allen, Sabela Casqueiro y Simón Ávila.

10:00 a 10:45 - ALACUERNO

Bajo la alfombra del estudio

Eva Canal, codirectora del estudio creativo de Gijón **Alacuerno**, y graduada en la ESAPA en 2015, nos hablará de metodología y creatividad, de diseño y futuro, de marcas sostenibles y de la combinación de branding estratégico y procesos creativos que dan forma a marcas con identidad propia.

10:45 a 11:30 - MUSH

La colaboración con organismos vivos para el diseño de nuevos materiales

Con sede en Cabranes, Asturias, **MUSH** apuesta por cambiar la manera de diseñar nuestro mundo. **Cristina Anoro** nos contará los avances en biotecnología que están permitiendo tener alternativas a las granjas industriales, la agricultura intensiva y los recursos fósiles para producir las materias primas en un mundo más sostenible. Los materiales juegan un papel fundamental en el cambio climático antropogénico y MUSH quiere aportar su granito de arena en esta revolución colaborando con los grandes recicladores de la naturaleza, "el mundo Fungi" para la creación de un material orgánico muy innovador.

11:30 a 12:30 - NAGAMI

Modelar un futuro sostenible

Con sede en Ávila, **Nagami** lleva desde 2016 explorando las posibilidades del diseño sostenible en la era de la eco-innovación y desarrollando importantes proyectos nacionales e internacionales. **Manuel Jiménez**, cofundador y consejero delegado de Nagami, hablará de la necesidad de un futuro sin desechos plásticos y de cómo esta marca combina creatividad, tecnología, robótica y sostenibilidad para desarrollar proyectos en impresión 3D con plásticos reciclados a medida, llevando los límites de la imaginación a nuevos territorios.

12:30 a 13:00 - MESA REDONDA Y RUEDA DE PREGUNTAS

13:00 a 13:30 - DESCANSO. Aperitivo y encuentros

13:30 a 15:00 - TALLERES

- Taller 1 (Diseño Gráfico) - *De la personalidad al packaging*. Alacuerno

Así como en cada grupo de amigos hay un líder, un alma creativa o el que siempre pone orden, los perfumes también transmiten personalidades únicas. En este taller analizaremos distintas esencias y, atendiendo a los códigos de comunicación de la marca propuesta, ilustraremos personajes que reflejen sus características aromáticas, culminando en un diseño de packaging que comunique su identidad

- Taller 2 (Diseño de Producto) - *Diseñar con biomateriales*. MUSH

En el taller desarrollaremos un proyecto conjunto de diseño creando biomateriales que imitan los procesos de reciclaje de los ecosistemas como alternativa al plástico y otros materiales contaminantes. Mediante moldes, generaremos formas de diseño con material orgánico observando sus propiedades naturales, su ligereza, resistencia, colores y texturas.

- Taller 3 (Diseño de Producto) - *Diseño en 3D para un Futuro Sostenible*. Nagami

En este taller exploraremos métodos innovadores de diseño digital para la impresión 3D en gran formato con plástico reciclado. Aprenderás a modelar objetos en 3D optimizados para ser fabricados con robots industriales, combinando creatividad, tecnología y sostenibilidad. Descubriremos cómo transformar residuos en nuevas oportunidades de diseño a través de herramientas avanzadas de modelado y estrategias específicas para la impresión 3D, con un enfoque en la escalabilidad y la eficiencia del material.

12:30 a 13:00 - MESA REDONDA Y RUEDA DE PREGUNTAS

13:00 a 13:30 - DESCANSO. Aperitivo y encuentros

13:30 a 15:00 - TALLERES

- Taller 4 (Diseño Gráfico)

Piensa en imágenes. Lorena Sayavera

Las palabras tienen trucos y las imágenes también. En este taller usaremos figuras retóricas para pensar ideas gráficas que sorprendan, diviertan y comuniquen. A través de juegos y ejercicios, investigaremos cómo metáforas, oxímoron o exageraciones pueden convertirse en un concepto de cartel. Porque diseñar es mucho más que hacer bonito: es hacer pensar.

- Taller 5 (Diseño de Producto)

(Con)teniendo ideas. Longo + Roldán Arquitectura. Ester Roldán

La arquitectura de interiores está a su vez contenida en otra mayor; uno de los retos a la hora de afrontar un proyecto es, por tanto, entender la escala y aceptar las preexistencias, su lenguaje formal, para establecer un diálogo y no una competencia.

- Taller 6 (Diseño Gráfico)

La arquitectura de las ideas. Verónica Grech

En un mundo lleno de estímulos y herramientas que, si bien facilitan, también pueden entorpecer la creatividad, propondremos ejercicios para entrenar el pensamiento a partir de un instrumento básico y fundamental: el lápiz. Aquel con el que comenzamos a dibujar en la infancia y que nunca deberíamos abandonar.

MARTES 29 ABRIL

10:00 a 10:45 - LORENA SAYAVERA

Pasado, presente y diseño

Desde Valencia, **Lorena Sayavera**, diseñadora gráfica y directora creativa con un amplio abanico de clientes destacados y numerosos premios internacionales, hablará del diseño como herramienta para contar historias, de su capacidad para conectar con las personas y transformar necesidades en soluciones gráficas que comuniquen, ordenen, seduzcan y reflejen su personalidad y esencia.

10:45 a 11:30 - LONGO + ROLDÁN ARQUITECTURA

Arquitectura contenida

Componente de este estudio de arquitectura ubicado en Gijón, con obras galardonadas en tres ocasiones con el Premio Asturias de Arquitectura, la arquitecta **Ester Roldán** compartirá sus impresiones profesionales centrándose en la arquitectura de interiores, invitándonos a reflexionar sobre el diálogo que se produce entre espacio, forma, entorno, materiales y funcionalidad.

11:30 a 12:30 - VERÓNICA GRECH

Ilustrar con propósito

La ilustradora avilesina **Verónica Grech**, que publica en medios como The Washington Post, The Telegraph, Los Angeles Times, Vogue, entre muchos otros, y que ha cosechado múltiples premios internacionales, nos mostrará una selección de sus vibrantes trabajos donde el color, los personajes, la forma y el espacio desempeñan un papel clave en su manera de capturar la vitalidad del entorno.

10:00 a 10:30 - ORA LABORA

"Todo está fatal", "no tenéis futuro", "buscaos un trabajo de verdad" y otras frases que no escucharéis en esta charla

Ora Labora Studio es, al mismo tiempo, una pequeña galería de arte y un estudio de serigrafía, risografía y grabado situado en Gijón que edita, reproduce, asesora y acoge proyectos artísticos heterogéneos que requieren algo más que una simple impresión digital.

10:30 a 11:00 - OMAR CAREAGA

Parallel Universe

El diseñador avilesino multidisciplinar **Omar Careaga**, graduado en la ESAPA en 2006, viene desde su estudio de Londres para contarnos sus diversas incursiones en el diseño tipográfico, diseño de marca, fotografía, diseño digital, *motion graphics*, procesos creativos y un largo recorrido por terrenos artísticos de toda clase en constante experimentación.

11:00 a 11:30 - ROTOR STUDIO

Mecanismos de fascinación

Ángeles Angulo y Román Torre, creadores de **Rotor Studio**, con sede en Gijón, nos mostrarán su experiencia en diversos campos artísticos, fusionados con un fuerte componente tecnológico, haciendo reflexionar sobre diferentes aspectos contemporáneos de nuestra tecnología, ciencia y sociedad. La creación de dispositivos físicos que mezclan la artesanía digital, el diseño industrial y las experiencias audiovisuales constituyen su base de trabajo.

11:30 a 12:00 - TOYZONE

Diseñar para jugar

Ainhoa Fernández y **Paula Pitiot**, graduadas en la ESAPA en 2023 en las especialidades de Diseño Gráfico y Diseño de Producto respectivamente, nos hablarán del trabajo que desempeñan en la empresa asturiana de alcance internacional, Toyzone, del proceso de estudio y gestión de un juguete, modelado 3D, fabricación y todo lo que conlleva hasta su lanzamiento al mercado.

12:00 a 12:30 - TRIGGERS. Diseño de procesos creativos

Desde Barcelona, **Alejandro Masferrer**, fundador de **Triggers**, consultor y autor de dos libros

sobre creatividad para la editorial GG, y firme defensor de que el proceso creativo se puede

dominar y diseñar según necesidades, estará presente para ofrecernos una metodología

innovadora que desbloquee y haga fluir nuestras habilidades de una forma diferente,

imaginativa, divertida, y práctica.

MIERCOLES 30 ABRIL

12:30 a 13:00 - MESA REDONDA Y RUEDA DE PREGUNTAS

13:00 a 13:30 - DESCANSO. Aperitivo y encuentros

13:30 a 15:00 - TALLERES

- Taller 7 (Diseño Gráfico) - *Serigrafía y otras técnicas de creación gráfica*. Ora Labora

A través de la estampación de un diseño en serigrafía y la revisión de distintas técnicas gráficas, tanto tradicionales como contemporáneas, exploraremos una serie de recursos artísticos para la creación de discursos visuales. Además, compartiremos nuestra experiencia construyendo un espacio de producción gráfica independiente, los retos que enfrentamos, y cómo hicimos de la serigrafía la base de nuestro sustento.

- Taller 8 (Diseño Gráfico) - *Tipografía experimental*. Omar Careaga

Un taller para experimentar con letras y técnicas analógicas, creando un alfabeto único. Exploraremos contrastes, formas y texturas tipográficas para desarrollar nuevos lenguajes visuales.

- Taller 9 (Diseño Gráfico y Diseño de Producto) - *El ADN del juguete*. Toyzone

Este taller se dividirá en un grupo de alumnado de Diseño de Producto, impartido por Paula Pitiot, para crear un juguete electrónico con módulos electrónicos reales; y otro grupo de alumnado de Diseño Gráfico, a cargo de Ainhoa Fernández, para desarrollar packaging, displays y gráficas de un juguete que el alumnado defenderá en una presentación tutelada.

- Taller 10 (Diseño Gráfico y Diseño de Producto) - *Diseño de procesos creativos*. Triggers

Alejandro Masferrer, fundador de Triggers, consultor y autor de dos libros sobre creatividad para la editorial GG, es firme defensor de que el proceso creativo se puede pautar, dominar y diseñar como necesites. Solo te hace falta entenderlo para luego poder jugar con él y así hacerlo tuyo, construyendo tus propias formas de desbloquearte y potenciar las habilidades que prefieras. En este imaginativo taller práctico aprenderás a ver el proceso de diseño desde un lado totalmente diferente, y a jugar con piezas, herramientas y pasos para resolver cualquier proyecto al que te enfrentes.