

24/25

ESAPPA (ESCUELA SUPERIOR DE ARTE DE ASTURIAS) E

ANUARIO ©

ESAPA

ANUARIO

24/25

CONTENIDOS

INDEX

SALUDO	6
SOBRE LA ESAPA	8
LOCALIZACIÓN	10
NOTICIAS	22
DISEÑO GRÁFICO	52
DISEÑO DE PRODUCTO	84
CONTACTO	104

HELLO	6
ABOUT ESAPA	8
LOCATION	10
NEWS	22
GRAPHIC DESIGN	52
PRODUCT DESIGN	84
CONTACT	104

SALUDO

HELLO

6

Este anuario reúne una muestra de los Trabajos Finales presentados por el alumnado durante el curso 2024/2025, correspondientes a las especialidades de Diseño Gráfico y Diseño de Producto de la Escuela Superior de Arte de Asturias.

Las páginas que siguen son el reflejo de años de esfuerzo, experimentación y talento. Cada proyecto aquí expuesto demuestra la capacidad de nuestros estudiantes para transformar ideas en soluciones reales, combinando innovación, estética y compromiso social.

This yearbook brings together a showcase of the Final Projects presented by our students during the 2024/2025 academic year, representing the specialties of Graphic Design and Product Design at the Escuela Superior de Arte de Asturias.

The following pages reflect years of dedication, experimentation, and talent. Each project displayed here demonstrates our students' ability to transform ideas into real-world solutions, blending innovation, aesthetics, and social commitment.

7

SOBRE LA ESAPA

La Escuela Superior de Arte del Principado de Asturias es un centro educativo público fundado en 2002 que imparte Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, en las especialidades de Gráfico y Producto, y Enseñanzas Artísticas Superiores de Conservación y Restauración de Bienes Culturales, en las especialidades de Documento Gráfico, Escultura y Pintura, todas ellas son titulaciones de Grado.

ABOUT ESAPA

The Superior School of Art of the Principality of Asturias is a public educational institution founded in 2002. It offers Higher Artistic Education in Design, specializing in Graphic and Product Design, as well as Higher Artistic Education in Conservation and Restoration of Cultural Heritage, specializing in Graphic Documents, Sculpture, and Painting. All of these programs grant Bachelor's degrees.

LOCALIZACIÓN

La Escuela Superior de Arte del Principado de Asturias está situada en Avilés, la tercera ciudad del Principado de Asturias y la más próxima al aeropuerto de nuestra comunidad autónoma.

LOCATION

The Superior School of Art of the Principality of Asturias is located in Avilés, the third largest city in the Principality of Asturias and the closest one to our autonomous community's airport

El Monumento a la Siderurgia" (Aura) Obra del escultor Benjamín Menéndez. Esta pieza zigzagueante, que se eleva sobre el muelle local, rinde un homenaje visual al pasado industrial de la ciudad, utilizando precisamente el material que definió su crecimiento: el acero. Su diseño dinámico no solo rompe con la horizontalidad del puerto, sino que actúa como un nexo entre la ría y el casco urbano, recordándonos que el hierro está en el ADN de los avilesinos.

Monument to the Steel Industry" (or simply "Aura"). Created by sculptor Benjamín Menéndez, this imposing steel structure stands tall over the pier as a visual tribute to the city's industrial heritage. Its jagged, zigzagging design uses the very material that defined the region's growth: steel. By breaking the horizontal skyline of the port, the sculpture acts as a bridge between the estuary and the city center, serving as a powerful reminder that iron and industry are woven into the very DNA of Avilés.





(1, 2, 3, 4) Fotografías de José Ferrerero, antiguo profesor de fotografía del centro.

A escasos metros de la sede de Estibadores se encuentra el Centro Niemeyer. Un emblemático complejo cultural diseñado por el legendario arquitecto brasileño Oscar Niemeyer. Inaugurado en 2011, este espacio vanguardista se ha convertido en un símbolo de modernidad y dinamismo cultural, albergando exposiciones, conciertos, cine, teatro y eventos internacionales.

Just a few meters from the Estibadores headquarters, you'll find the Niemeyer Center. This emblematic cultural complex was designed by the legendary Brazilian architect Oscar Niemeyer. Opened in 2011, this avant-garde space has become a symbol of modernity and cultural dynamism, hosting exhibitions, concerts, cinema, theater, and international events.



La sede de diseño se encuentra en el Palacio de Camposagrado en pleno casco histórico de Avilés. Muy cerca se encuentran las estaciones de autobuses y ferrocarril (FEVE) que conectan Avilés con el resto de la región. En tan solo media hora se puede llegar desde Oviedo o Gijón usando cualquiera de estos medios de transporte.

The design headquarters is located in the Camposagrado Palace, right in the heart of Avilés' historic center. The bus and train stations (FEVE) are located very close by, connecting Avilés with the rest of the region. You can travel from Oviedo or Gijón in just half an hour using either of these means of transportation.

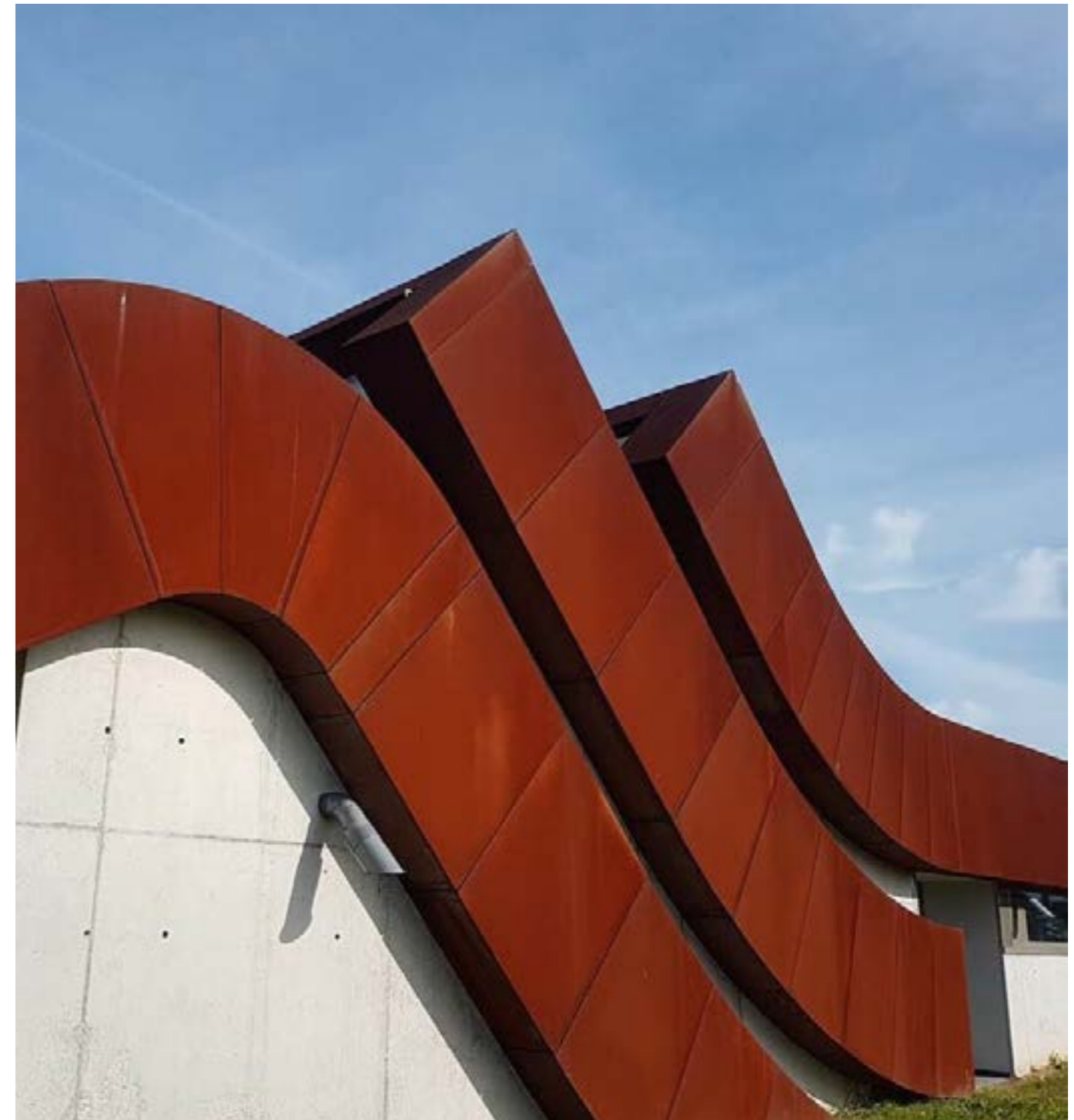
Vías de contacto:
Pl. de Camposagrado, s/n.
33402 Avilés (Asturias)
Teléfono / 984836725
Fax / 984836745



La sede de restauración se encuentra en el Polígono Empresarial del Principado de Asturias, próxima al Centro Niemeyer y a unos 2 Km del centro de Avilés. Para llegar en transporte público se puede usar la línea del Consorcio de Transportes de Asturias que une Avilés con Luanco.

Vías de contacto:
C/ Estibadores nº 3.
33490 Avilés (Asturias)
Teléfono / 985129104
Fax / 985129060

The restoration headquarters is located in the Business Park of the Principality of Asturias (PEPA), close to the Niemeyer Center and about 2 km from the center of Avilés. To get there by public transportation, you can take the Asturias Transport Consortium (CTA) bus line that connects Avilés with Luanco



NOTICIAS

Este curso académico ha sido una verdadera explosión de talento, esfuerzo e innovación en la Escuela Superior de Arte del Principado de Asturias. A lo largo de estos meses, nuestras aulas y talleres han bullido con proyectos que desafían los límites del diseño gráfico y de producto.

NEWS

This academic year has been a true explosion of talent, hard work, and innovation at the Superior School of Art of the Principality of Asturias. Throughout these months, our classrooms and workshops have been buzzing with projects that push the boundaries of graphic and product design.

El viernes hemos estrenado la temporada de exposiciones del ventanal, dentro de la programación de la **Noche Negra de Avilés**, con la exposición de **Alacuerno** (@alacuerno). Ha sido un placer recibir y escuchar a Eva Canal, directora creativa de Alacuerno y graduada en 2015 en Diseño Gráfico en la ESAPA.

Muchas gracias también por la presencia de la concejala de Cultura Yolanda Alonso y de Anabel Barrio, directora de La Factoría Cultural de Avilés, y de la coordinadora de las exposiciones, la profesora Blanca Prendes.



VENTANAL



@ALACUERNO

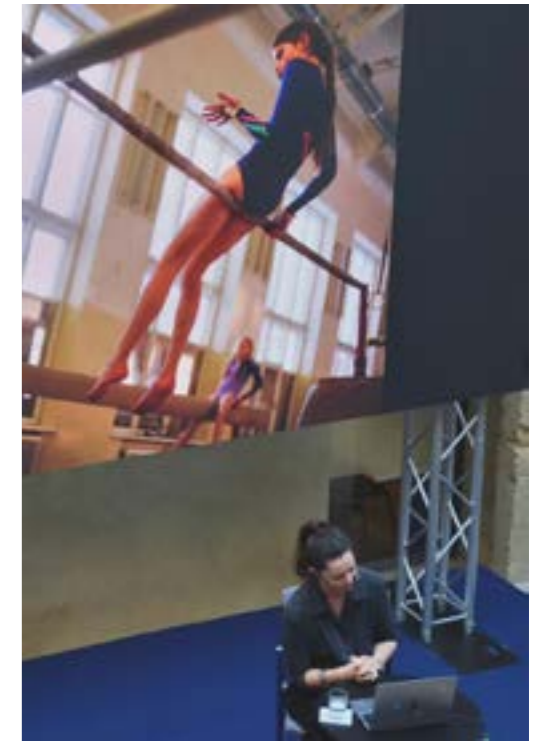
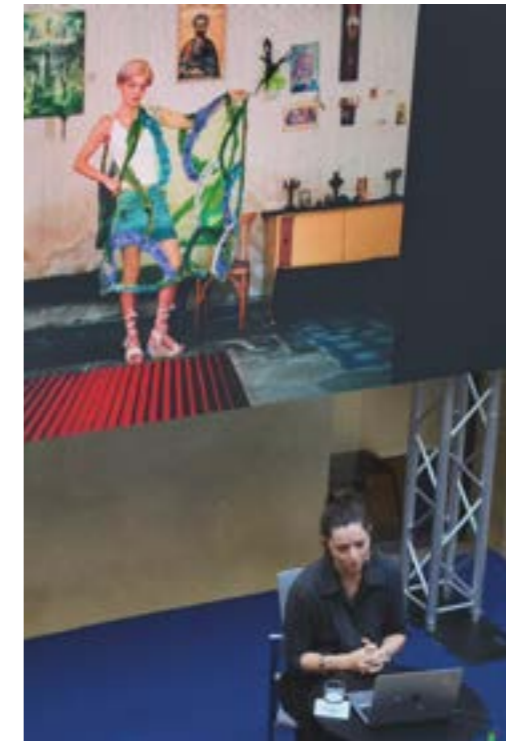


OLIVIA ARTHUR
MAGNUM

Hoy hemos tenido el lujo de disfrutar de un día muy especial con **Olivia Arthur** (@oliviARTHUR), que nos ha ofrecido una muestra de su trabajo fotográfico más personal captando por completo la atención del público. Una conferencia muy interesante que ha quedado plasmada en la intensa rueda de preguntas,

prolongada durante casi media hora, por parte de un alumnado muy motivado que ha planteado preguntas de todo tipo a la fotógrafa británica de la agencia **MAGNUM** (@magnumphotos), premio Princesa de Asturias de la Concordia 2024. Olivia también nos ha acompañado a las

aulas de Proyectos donde ha mantenido un emotivo encuentro con el alumnado, a quien dio opiniones y recomendaciones in situ sobre algunos de sus trabajos académicos realizados en los grados de Diseño y Restauración de la ESAPA.



Agradecemos a la @fundacionprincesadeasturias la perfecta organización de este encuentro y, por supuesto, a Olivia Arthur y a la profesora de Fotografía Belinda Rodríguez Guerrero (@brodgue), que han estado maravillosas.



CONFERENCIA

@NONSENSEBANI

Bani Brusadin con el título “La niebla del sistema” que nos dio en el salón de actos del Palacio de Camposagrado, en colaboración con **LABoral Centro de Arte y Creación Industrial**.

Bani Brusadin es comisario investigador y colaborador de Laboral Gijón, y según sus palabras “conversaremos sobre una nueva y monstruosa revolución industrial que se está desarrollando a múltiples escalas, desde la planetaria hasta la más íntima. Propondremos cuatro aproximaciones prácticas a este panorama emergente: el estudio y desarrollo de tecnologías críticas — la imaginación especulativa — la representación e interacción con lo más-que-humano — la experimentación artística. Cada una de ellas redefine las fronteras de la imaginación en diseño y sugiere inéditas oportunidades profesionales”.



25 alumnos de la ESAPA están participando en un taller de **Fotografía** impartido por Olivia Arthur (@oliviARTHUR), Cristina de Middel (@lademiddel) y Thomas Dworzak (@thomasdworzak), miembros de la agencia de fotoperiodismo **MAGNUM** (@magumphotos), en una de las enormes naves de la antigua **Fábrica de Armas**, en Oviedo.



@LABORALCENTRODEARTE



Finalizado el mercadillo navideño de la ESAPA y hemos recaudado 200€ de ayuda para los afectados por la **dana de Valencia**. Una pequeña aportación que donaremos a la @fundaciohortasud, una fundación comunitaria valenciana con muchos años en activo que está canalizando recursos y ayudas dirigidas a múltiples asociaciones locales de las zonas más afectadas por la dana.

Agradecemos especialmente la colaboración del alumnado de Restauración y de Diseño que se ha implicado en esta causa solidaria.



@FUNDACIOHORTASUD



SOS DANA

Con esta iniciativa completamos la acción que habíamos iniciado con la colocación de dos lonas en las fachadas de la sede de Restauración y de la sede de Diseño con un PANTONE de barro expuesto a la intemperie como recordatorio solidario.



MERCADILLO DE NAVIDAD



En el **mercadillo navideño** de la ESAPA, en la sede de Diseño de Camposagrado y en la sede de Restauración, se están vendiendo cositas variadas hechas por el alumnado, entre ellas unas cuantas tote bags para recaudar fondos de ayuda para afectados por la dana de Valencia.



¿Sabéis qué es esto?

Pues otro invento del alumnado del grado de Diseño de Producto, que no para de producir cosas ;)

Se trata de una mini catapulta diseñada por un grupo de alumnos y alumnas de 3ºPI en la asignatura Diseño para la producción II. Inspirándose en las antiguas máquinas de asedio y sus mecanismos, este grupo de alumnos presenta esta reinterpretación en miniatura fabricada en aluminio y diseñada con un enfoque minimalista de cuerpos geométricos y

líneas limpias. Una pieza de diseño que va un paso más allá del objeto decorativo convencional al rendir homenaje a la mecánica de aquellos formidables artilugios históricos.

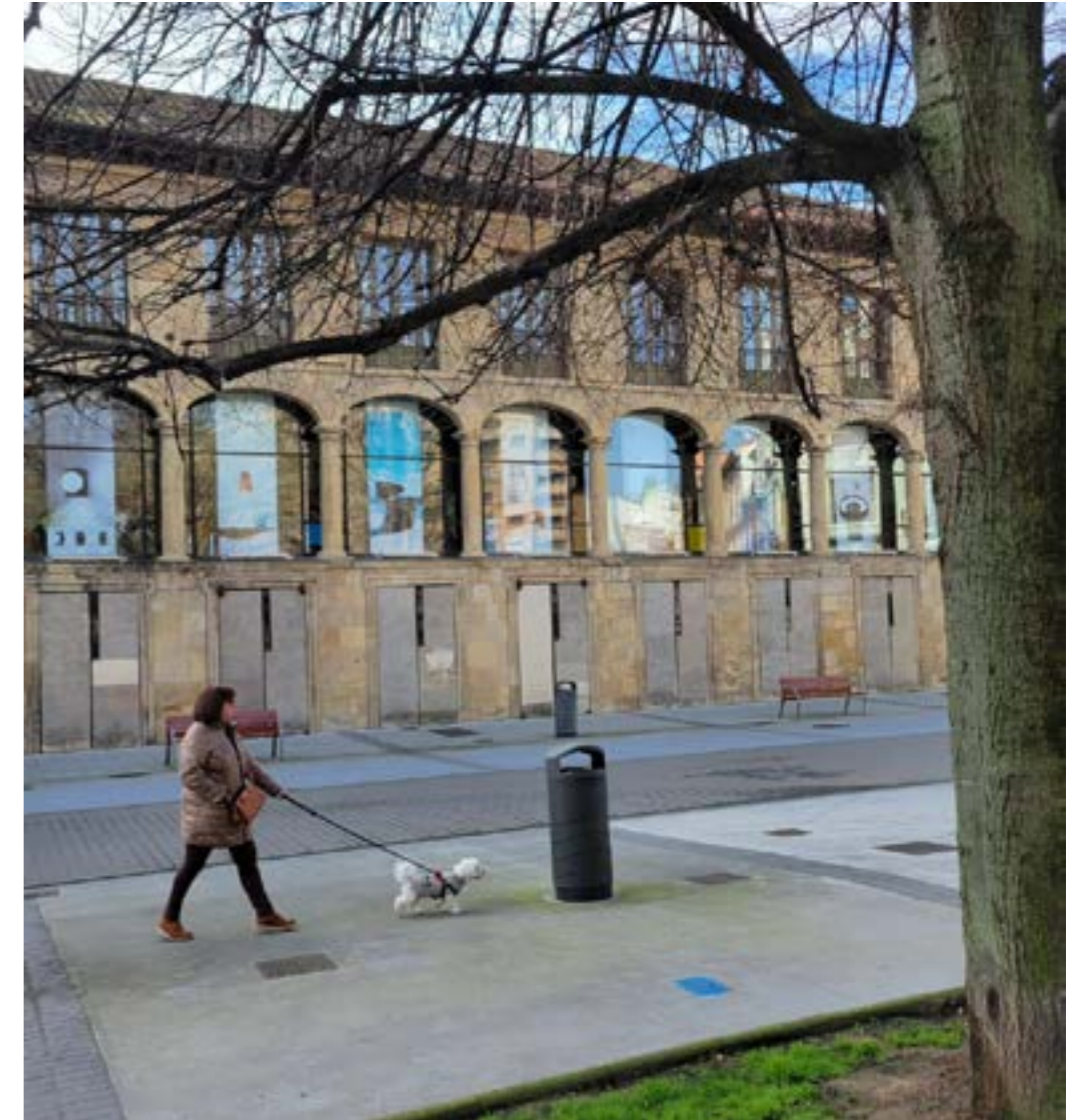
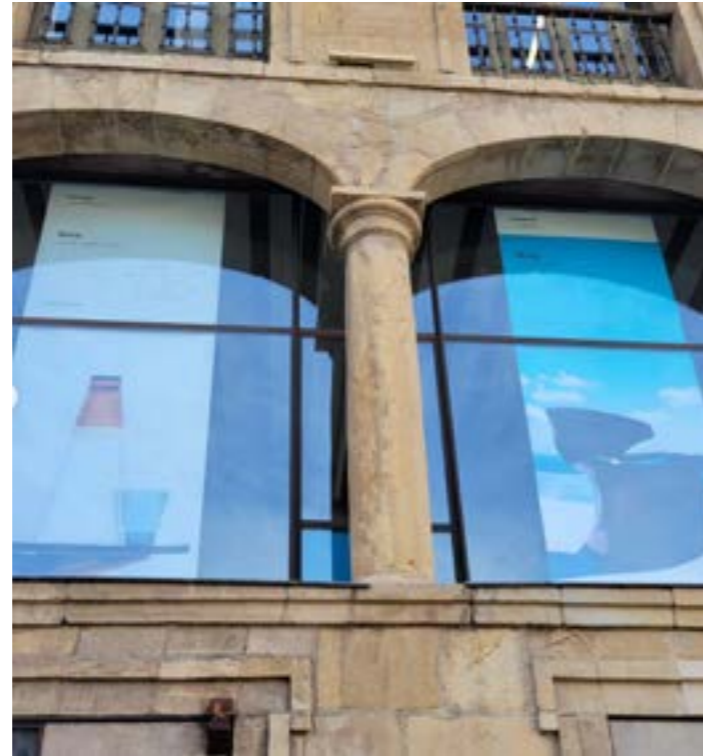
El mecanizado de aluminio ha corrido a cargo del **GEDO, estudiantes del Instituto Revillagigedo de Gijón**, con quien la ESAPA mantiene un convenio de colaboración para la ejecución sobre plano de proyectos puntuales de producción metálica realizados en la especialidad de Diseño de Producto.



Inauguración de la exposición del **Ventanal** de la ESAPA en compañía del diseñador industrial madrileño **Álvaro Álvarez Jiménez** y de la arquitecta ovetense **María López Iglesias**, quienes dirigen a partes iguales el estudio invitado **NEGROIMPAR**, con sede en Oviedo.

Álvaro nos ha explicado las piezas que aparecen expuestas (algunas de ellas han pasado por Milán o EEUU llevándose premios internacionales) destacando la importancia de saber escuchar y entender las necesidades que busca un cliente o la convivencia que debe producirse entre estética, creatividad y función al diseñar un producto, pero

sobre todo la importancia de saber escuchar, de “escuchar al objeto hasta que alcance su propia personalidad”, ha apuntado Álvaro. Un encuentro muy interesante que nos ilusiona especialmente al estar Álvaro completando su extensa formación cursando actualmente el grado de Diseño de Producto en la ESAPA.



XIZ. JORNADAS
DE DISEÑO

Lunes 28 de abril
ALACUERNO
@alcuerno
MUSH
@mush_mycotech
NAGAMI
@nagami.design

Martes 29 de abril
LORENA SAYAVERA
@sayavera.studio
LONGO+ROLDÁN
ARQUITECTURA
@ester.rolan.calvo
VERÓNICA GRECH
@veronicagrech

Miércoles 30 de abril
ORA LABORA
@oralaborastudio
OMAR CAREAGA
@omarcareaga
ROTOR STUDIO
@rotorstudio
TOYZONE
@toyzone
TRIGGERS
@trytriggers



**Imagen Jornadas
alumnado 4DG:**
Alba Rubio
(@con.amorrrrr)
Raquel Mañana
(@rachelmrrw)
Sandra Picos
(@sandra.picos)





Ester Roldán, acompañada por **Víctor Longo**, ambos arquitectos fundadores de **LONGO+ROLDÁN ARQUITECTURA**, estudio afincado en Gijón y galardonado en tres ocasiones con el Premio Asturias de Arquitectura, exponiendo un proyecto particular realizado en LABoral centro de Arte y Creación Industrial, deteniéndose en el montaje expositivo de arte contemporáneo, la arquitectura de interiores, la intervención del espacio, los materiales y la aplicación del dibujo a mano como método de desarrollo, fuente de creación y huella humana fundamental que el digital no posee.



Verónica Grech, que ha publicado en numerosos medios como The Washington Post, Los Angeles Times, The Telegraph, Vogue, entre muchos otros, y cosechado múltiples premios internacionales, nos mostró su amplio trabajo como ilustradora desde sus orígenes hasta

la actualidad, salpicando la charla con divertidas anécdotas vividas en su trayectoria profesional e incidiendo en la importancia de mantenerse siempre fiel al lápiz, ese instrumento manual de potencial infinito y mínimo coste que, entre otras muchas virtudes, no sufre apagones.

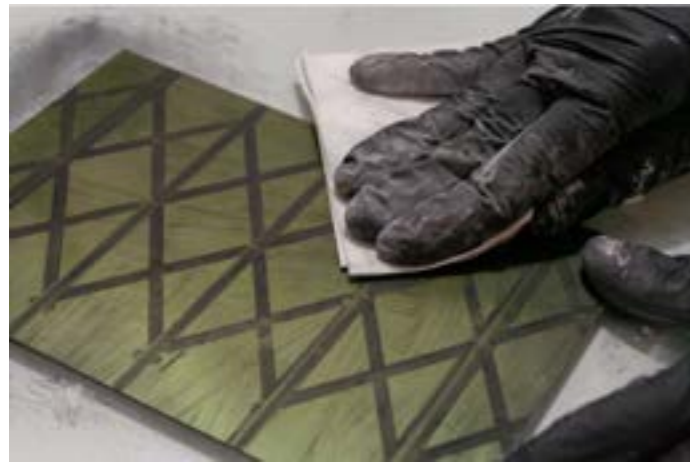
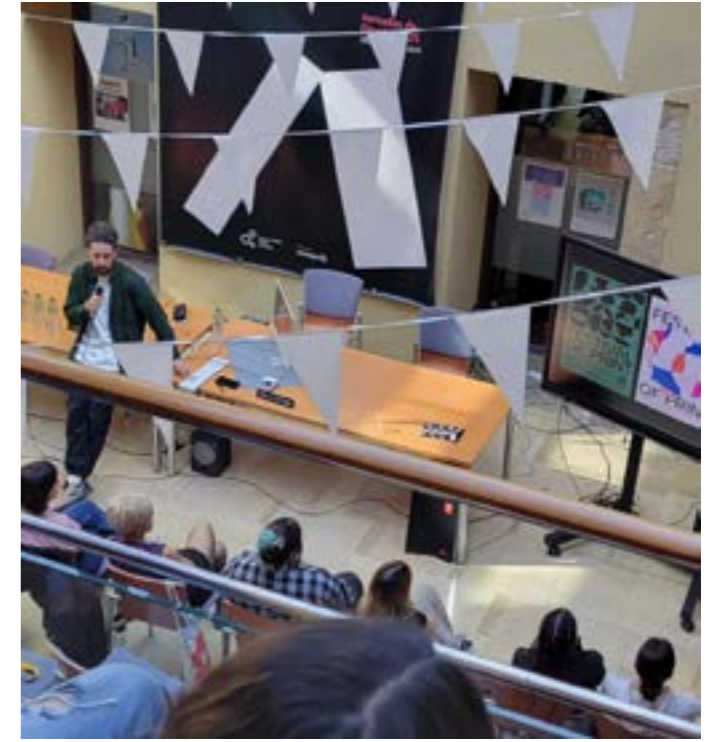


ORALABORASTUDIO Han intervenido **Ainoa y Manu** hablándonos de su estupendo estudio gijonés de serigrafía, risografía y grabado **ORA LABORA** (@oralaborastudio).



OMARCAREAGA

A continuación, nuestro exalumno de la ESAPA y diseñador multidisciplinar **OMAR CAREAGA** (@omarcareaga) ha expuesto una impresionante muestra de algunos de sus trabajos desarrollados en Londres demostrando su gran capacidad para moverse entre el diseño y el arte experimental en cualquier campo que se le ponga por delante.



ROTORSTUDIO

Ángeles y Román presentaron, acto seguido, **Rotor Studio** (@rotorstudio), un estudio de arte contemporáneo ubicado en Gijón que fusiona y explora diversos aspectos de la tecnología, el diseño industrial, la artesanía digital, ciencia y sociedad.



TOYZONE

Les siguieron **Paula Pitiot** (@paulapitiot) y **Ainhoa Fernández** (@ainhofdezzz), ambas exalumnas graduadas recientemente en la ESAPA, que nos han contado cómo es el trabajo que desempeñan en **TOYZONE** (@toyzone.es) y cómo se planifica el diseño de juguetes en esta empresa asturiana de alcance internacional.



TRIGGERS

Finalmente, **Alejandro Masferrer**, acompañado de **Lucía Aranaz**, también exalumna graduada en la ESAPA, cerró la rueda de ponencias hablándonos de **TRIGGERS** (@trytriggers) y sus reveladores métodos para activar con eficacia los procesos creativos, una charla bajo presión de tiempo en la que Masferrer puso en práctica y con éxito su propia metodología.



Para terminar, se formó la **mesa redonda** de ponentes a la que se sumó como invitado especial del día el diseñador **GOYO RODRÍGUEZ** (@concepciones) para hablarnos de la evolución y situación actual de la asociación **ASTURIAS DISEÑA** (@asturiasdisena).



Queremos compartir esta estupenda iniciativa de **Omar Careaga** (@omarcareaga), que ha creado una fuente tipográfica con el nombre **XIZ (.otf)** a partir de los resultados obtenidos en el taller "Tipografía experimental" que impartió durante las recientes Jornadas de Diseño ESAPA 2025.

Omar ha digitalizado cada una de las letras experimentales realizadas por el alumnado participante y generado una fuente exclusiva de libre uso con la que cierra su objetivo final del taller. Un broche de oro que nos regala uno de nuestros exalumnos favoritos de la ESAPA, gran talento y excelente persona, que desde Londres nos manda un abrazo, en especial al alumnado participante del taller.

XIZ.otf

Alternates 01+02

V.01



XIZ Regular

ESAPA

30/04/25



Dentro de la programación de la **Noche Blanca de Avilés**, se inauguró la exposición del ventanal «**Susurros de un verano en flor**», creada por la diseñadora **Dana Riesgo**, exalumna graduada en Diseño Gráfico.

Dana, residente en Londres, no comenta sobre sus ilustraciones «hechas para ese espacio específico del ventanal, inspiradas en la naturaleza, en las praderas que florecen y en las noches mágicas de verano»



VENTANAL



@DANARIESGO



DISEÑO GRÁFICO

GRAPHIC DESIGN

LUCÍA ALLEN FANO⁵⁴

PAULA ÁLVAREZ VALLINA⁵⁶

PEDRO ÁVILA ARRANZ⁵⁸

CELIA BENEITO VEGA⁶⁰

LEO CASADO BARRIOS⁶²

SABELA CASQUEIRO ÁLVAREZ⁶⁴

DAVID COSTALES BALLESTEROS⁶⁶

SANDRA GONZÁLEZ PICOS⁶⁸

LUCÍA GUTIÉRREZ GARCÍA⁷⁰

COVADONGA HERNÁNDEZ⁷²

RAQUEL MAÑANA BLANCO⁷⁴

RAÚL PÉREZ RIVERO⁷⁶

AMANDA REUS MENÉNDEZ⁷⁸

ALBA RUBIO GARCÍA⁸⁰

CECILIA TAMARGO AMADO⁸²

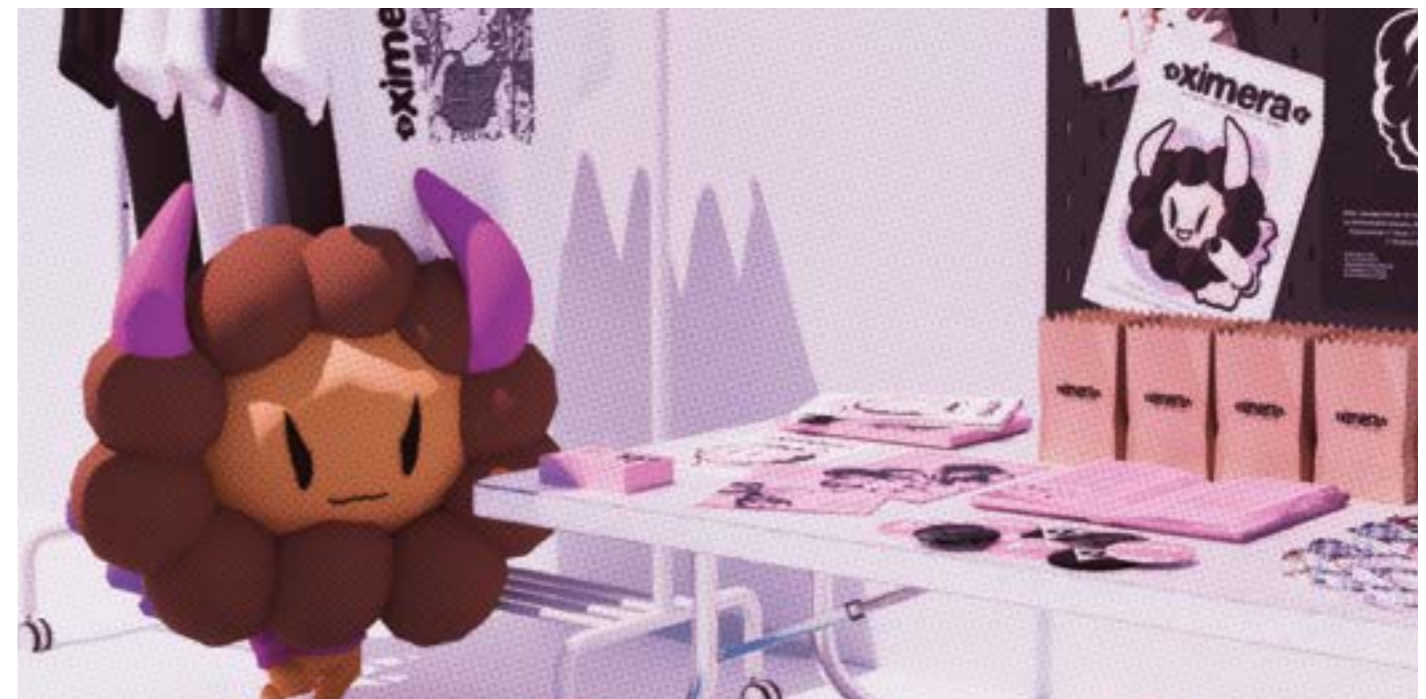
XIMERA. IDENTIDAD ASOCIACIÓN LGTBIQ

El presente Trabajo de Fin de Estudios tiene como objetivo la creación y desarrollo de la identidad corporativa de una asociación ficticia LGTBIQ+ para artistas queer, concebida como una herramienta de visibilización, respeto, concienciación e inclusión. La propuesta busca aportar valor comunicativo y simbólico a través de una identidad visual coherente y representativa del colectivo. El proyecto contempla el diseño del manual de identidad corporativa, así como la aplicación de sus elementos gráficos en distintos soportes. Está dirigido a personas pertenecientes al colectivo LGTBIQ+, a aquellos artistas que forman parte del colectivo, y a una audiencia más amplia interesada en el activismo y en la comunicación visual.

El stand tiene la finalidad de que en diferentes eventos de gran escala, la asociación esté presente para darse a conocer y captar nuevos socios. En él se ofrecerá merch, yers, ponencias e información relevante sobre Ximera. El stand es portátil, por lo que podrá trasladarse fácilmente a eventos y actividades por toda la región. El stand es sencillo y económico y se compone de distintas partes que han sido diseñadas para cumplir con la línea gráfica de Ximera.



El personaje principal y mascota de la asociación es una quimera o Ximera. Este ser mitológico, está compuesto por partes de distintos animales, simbolizando la transformación y por ende la ruptura con lo normativo. Su propia existencia desafía la idea de un solo cuerpo posible o correcto, lo que la convierte en una poderosa metáfora visual de la diversidad del colectivo.



TUTORA > MARÍA GALLEGO LÓPEZ

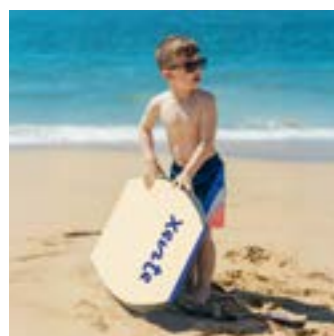
Este proyecto abarca el branding y diseño corporativo, desde el proceso de naming hasta el desarrollo íntegro de la marca para su posterior aplicación en diferentes formatos, incluso una campaña publicitaria, para una nueva organización sin ánimo de lucro que acerca el deporte a personas en riesgo de exclusión social.

Se procura crear una gráfica adecuada y completa que resuelva las posibles necesidades comunicativas que la organización requiera, adaptable a todos los formatos o aplicaciones necesarias, creando unas bases de estilo acordes a los valores y objetivos de la organización y asegurando que la marca sea memorable, original y llamativa para el público objetivo.

La Asociación Xente es una organización sin ánimo de lucro fundada en la ciudad asturiana de Gijón cuyo objetivo es fomentar la inclusión social de cualquier colectivo en riesgo de exclusión social, independientemente de las causas. Estos perfiles pueden ser: personas ancianas, con discapacidad, inmigrantes en situación de vulnerabilidad, víctimas de maltrato, personas con poca capacidad económica, etcétera.

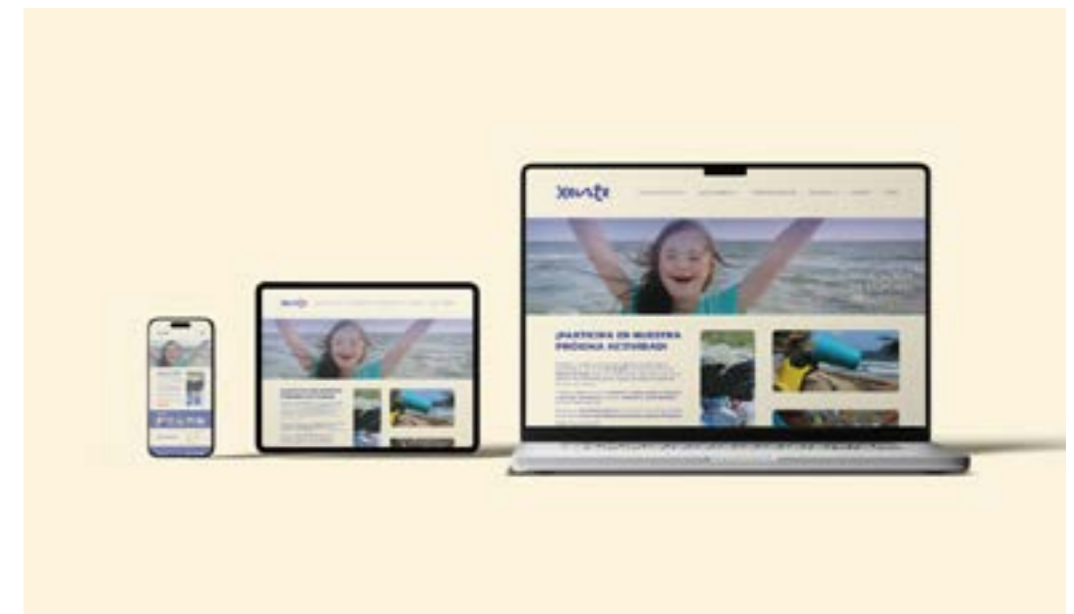


PALABRAS CLAVE > ASOCIACIÓN > DEPORTE > INCLUSIVIDAD > NATURALEZA > IGUALDAD > COMPROMISO



Además de a estos colectivos, la asociación también quiere dirigirse a otras asociaciones que sean afines a la labor de la organización en busca de participación y colaboración en las actividades que sean organizadas. De igual forma, se busca también impactar

a un público institucional en busca de implicación con la causa. En el caso del equipo de voluntariado de la organización, se pretende captar en su mayoría a personas jóvenes, afines con los valores de la organización y con un carácter solidario.



FIAT LUX. REVISTA MUSICAL INDEPENDIENTE

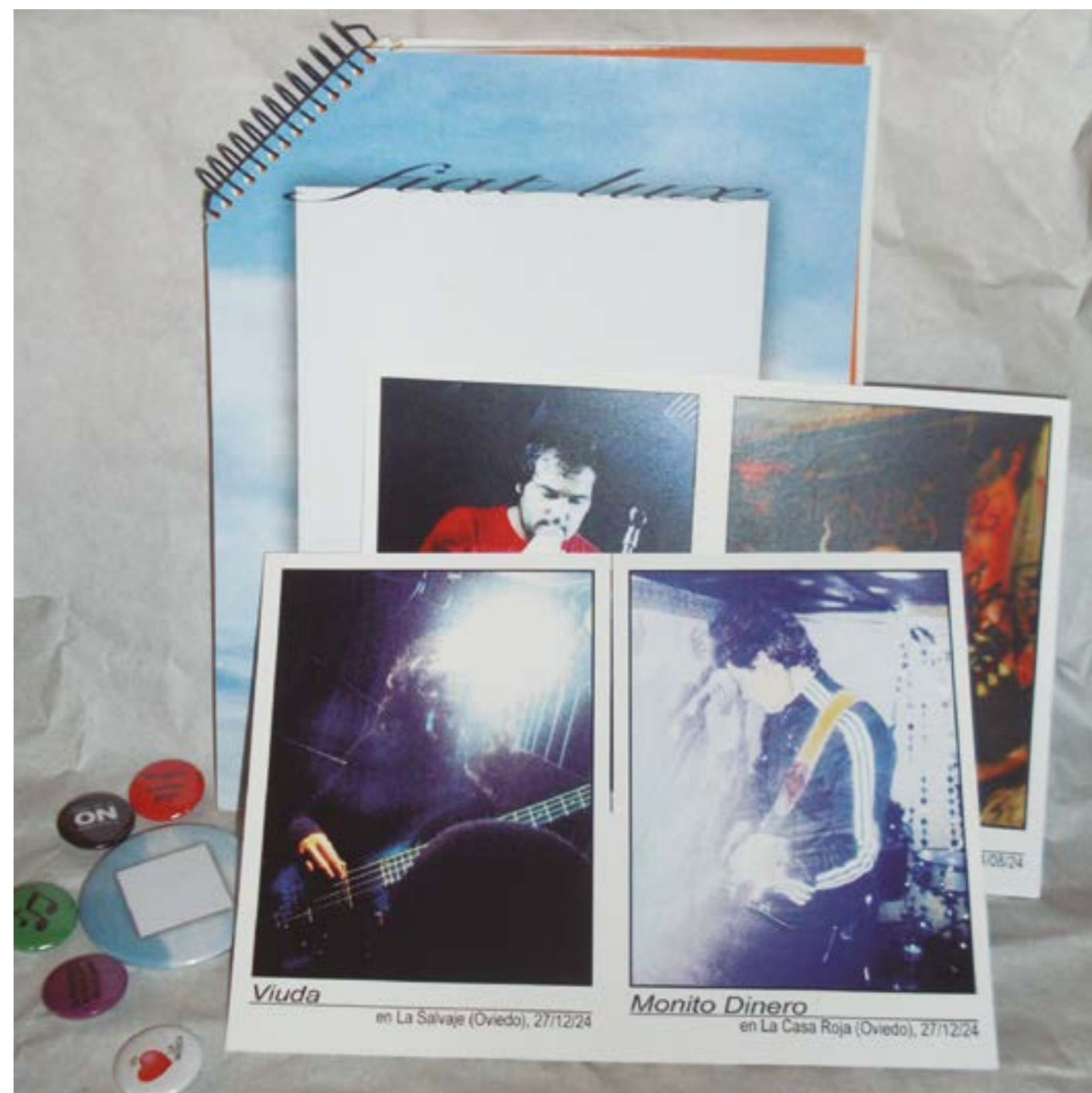
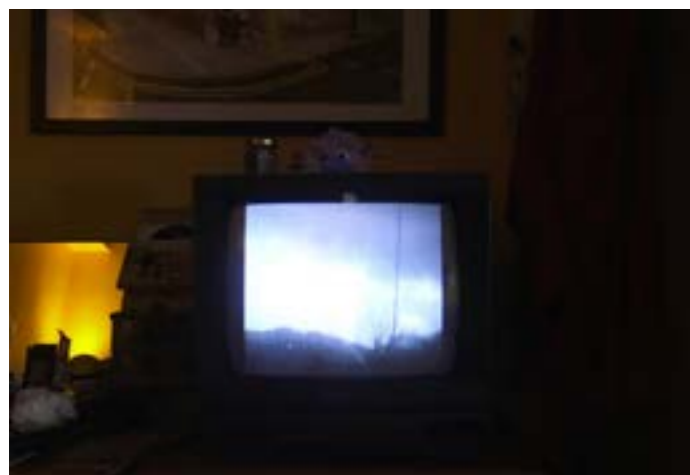
TUTORA > ARÁNTZAZU MONTEJO

Usando el fanzine como punto de inspiración y centrándose en las distintas escenas musicales independientes que existen en nuestro país, la revista Fiat Lux tiene como objetivos fomentar la interacción interpersonal frente a la proliferación de espacios online (y la potencial alienación que estos pueden suponer) y la creación de una obra que funcione como homenaje a estos conceptos y que, además, se aproveche de su trasfondo académico para dar con un acabado más profesional y que la acerque a los libros de artista y otros tipos de publicaciones que buscan experimentar con el formato impreso.

Como puede verse a lo largo de todo el proyecto, su conceptualización como herramienta de reivindicación y difusión cultural es sin duda su aspecto más importante. Todas sus otras dimensiones como pueden ser su estética, maquetación, encuadernación o canales de difusión vienen determinados por ello. Aunque resulté extraño

de decir, especialmente al final de esta memoria, el resultado final es, por lo menos para mí, una de las fases menos importantes a tener en cuenta, ya que valoro mucho más el cómo este proyecto fue transformándose a sí mismo a partir de las ideas que fueron germinando durante su proceso de trabajo. Lo conceptual tenía influencia sobre el acabado físico y

viceversa, con las ideas que se buscaban explorar en sus contenidos llevándome a tomar decisiones sobre su representación impresa, lo cual a su vez me ayudó a expresar e incluso a replantearme aquellos aspectos que buscaba explorar.



ZONA ZEN. ASOCIACIÓN
JUVENIL DE SALUD MENTAL

TUTORA > M^a AMPARO RODRÍGUEZ

Este proyecto recoge un proceso de revalorización de la manta candasina, producto artesanal perteneciente al pueblo de Candás. Mi propuesta ha desarrollado el diseño publicitario de la manta y mejorado la experiencia del usuario a través del packaging. Asimismo, se incluyen una serie de pautas de cara a la promoción y difusión en redes sociales, adjuntando un presupuesto ante el posible interés de alguna entidad sobre esta propuesta publicitaria.

El hecho de contribuir al fomento del uso de un producto con más de 100 años de legado y que formó parte de mi infancia me produce nostalgia y emoción, siento que estoy reviviendo el espíritu costumbrista característico de Candás. Pese al carácter ficticio de este proyecto, la creación real del mismo podría suponer una gran visibilidad del patrimonio cultural no solo de Candás, sino también del Principado de Asturias.



Esta caja es un paseo de los recuerdos y tradiciones de Candás, desde las mujeres conserveras, hasta el festival de la sardina, pasando por el baile regional asturiano, es decir, la danza prima.



Prestaríame dedicar esti trabayu a toes aquellos persones que contribuyeron al caltenimientu d'un bien cultural como lo ye la manta candasina, pero más específicamente, a les muyeres de la mio familia por enseñame esta tradición y vistime cada añu de sardinera.

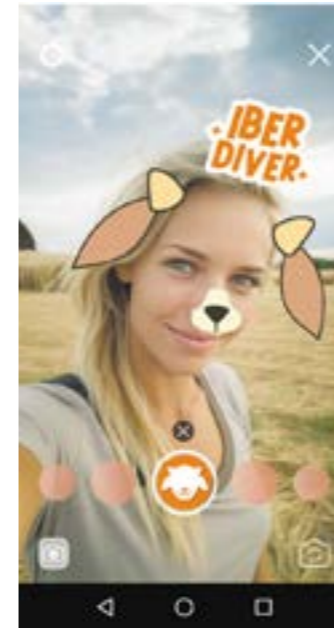


TUTOR > MIGUEL LOMBA

Este proyecto tiene como objetivo crear y aplicar una identidad visual atractiva y funcional a un campamento juvenil ficticio, cuyo concepto e idea se basarán en los planteamientos recogidos en el trabajo de Fin de Master de Diana Casado Barrios (Licenciada en Historia de Arte en la Universidad de León). Se creará un manual corporativo de la marca así como las aplicaciones pertinentes que reflejarán la identidad visual del campamento, desde los valores y especificaciones del cliente y autora de la idea original. El proyecto también tiene como objetivo ensalzar la cultura, la educación y el arte a través del diseño.



PALABRAS CLAVE > BRANDING > DISEÑO SOCIAL > SALUD MENTAL JUVENIL > PSICOLOGÍA > MARKETING DE GUERRILLA.



Los juegos RA nos permitirán ofrecer una experiencia inmersiva y atractiva de presentar a Iber Diver a través de una plataforma muy notoria a día de hoy. Se trata de una forma excelente de promocionar la marca y llegar a nuestro público objetivo mediante un sencillo mini juego que es tanto divertido como lúdico.



Las mascotas corporativas son un excelente recurso para dotar de personalidad a la marca y acercarnos más al público infantil. Tomando el recurso gráfico que ya aparece en nuestro imago tipo: La cabra, he creado un personaje que represente el espíritu de Iber Diver.

Esta pequeña cabrita antropomórfica aparecerá como en muchas de las aplicaciones de nuestra

gráfica, en el marketing de Iber Diver, las redes sociales..

El nombre Alex fue escogido por su ambigüedad de género, aunque nos referimos a ella como femenino al estarnos refiriendo a una cabra realmente no tiene un género determinado, para que cualquier niño pueda verse identificado con el personaje..



ZONA ZEN. ASOCIACIÓN JUVENIL DE SALUD MENTAL

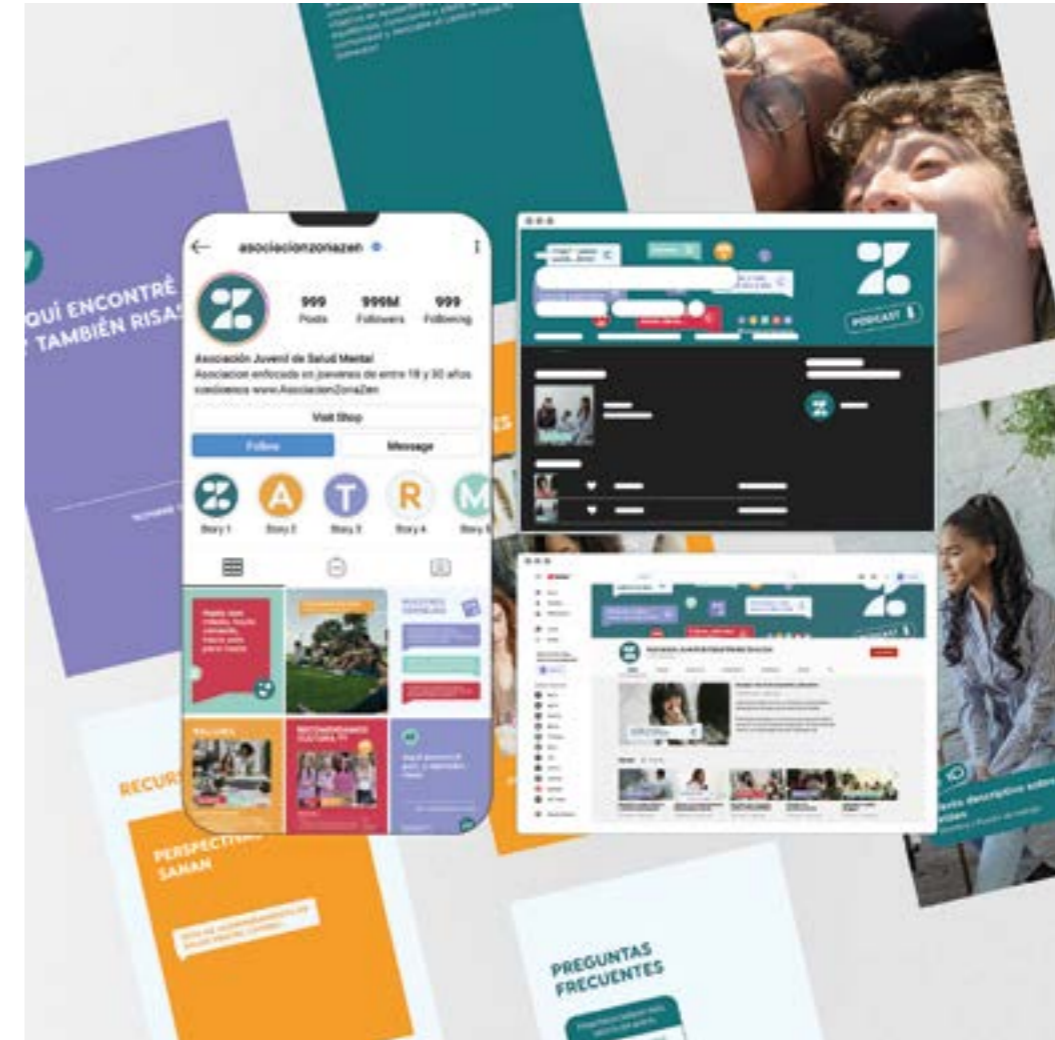
El presente Trabajo de Fin de Estudios se centra en el campo del diseño gráfico aplicado a la identidad corporativa de una asociación de salud mental dirigida a jóvenes. Su propósito es promover el bienestar emocional, combatir el estigma y ofrecer un entorno de apoyo. La propuesta integra al diseño como herramienta de cambio social, articulando una estrategia que abarca desde la identidad visual y los soportes digitales hasta una campaña de concienciación a través del marketing de guerrilla.



La decisión de usar formas y bordes redondeados no es solo estética, sino que se basa en el efecto bouba/kiki, un principio de la psicología de la percepción.



La campaña visibiliza el impacto de las microagresiones a través de una dinámica participativa. Se usarán grandes carteles con estética de "bingo" para atraer al público, quienes podrán interactuar de forma anónima en stands autoatendidos.



El trabajo combina referencias teóricas y prácticas de los campos del diseño, la psicología y la comunicación. El resultado es un proyecto integral que incluye la creación de la identidad visual, diseño web, diseño de redes sociales y la conceptualización de una campaña participativa. La propuesta final es una solución coherente, emocional y visualmente accesible que aspira a conectar con los jóvenes y a contribuir al cambio social desde lo gráfico y lo humano.

ZONA ZEN. ASOCIACIÓN DE OCIO JUVENIL DEPORTIVO

Este proyecto trata la creación de la identidad visual de una marca de ocio deportivo juvenil, es una marca que organiza eventos de baloncesto en las pistas de la calle de Gijón. El proyecto aborda todos los elementos de la identidad de marca y sus aplicaciones.

El proceso comienza trazando una estrategia fundamentada en los valores de marca y la transfiere finalmente a todas las extensiones de la identidad visual. En este trabajo se busca crear un diseño versátil y adaptable mediante un sistema bien detallado que facilite la reproducción de la marca en cualquier formato. Por último, el trabajo plantea la estrategia de medios y presupuesto para realizar un evento al mes durante un año.



PALABRAS CLAVE > BALONCESTO > DEPORTE > COMUNI-
DAD > GIJÓN > CALLE > JÓVENES

Este proyecto me ha enseñado porque diseñar es más que hacer productos estéticos ajustándose simplemente a una necesidad, diseñar es programar, es crear métodos y sistemas que nos permitan expandir los diseños de manera sencilla. Las reglas bien trabajadas, lejos de limitar el proyecto, le aportan muchísima más libertad.



REDISEÑO IDENTIDAD CORPORATIVA FUNDACIÓN PROTECTORA DE ANIMALES DE ASTURIAS

Este proyecto presenta el rediseño integral de la identidad corporativa de la Fundación Protectora de Animales del Principado de Asturias, aportándole una imagen más moderna a través de la actualización de elementos tanto visuales como verbales.

Para ello, se desarrollan diversas aplicaciones en soportes digitales e impresos, garantizando una comunicación coherente. Adicionalmente, se propone una campaña de concienciación contra el abandono animal, buscando sensibilizar al público y fomentar la adopción responsable.

Todo ello pretende reforzar la presencia e impacto de la fundación, mejorando además la comunicación entre organización y voluntarios.



PALABRAS CLAVE > REDISEÑO PROTECTORA > MARCA > IDENTIDAD CORPORATIVA > CONCIENCIACIÓN > ABANDONO ANIMAL



La problemática de las campañas de concienciación sobre el abandono animal es la facilidad con la que pueden malinterpretarse, ya que para hacer reflexionar al receptor es necesario plantear las partes negativas de la adopción. Al exponerlas de manera tan directa, podría interpretarse como una desmotivación hacia la adopción, disuadiendo a posibles adoptantes. Por ello se deberá tener muy en cuenta las diferentes lecturas del copy antes de seguir adelante con la idea.



IDENTIDAD PARA UN EVENTO FICTICIO DE DISEÑO GRÁFICO

Mi propuesta se centra en el desarrollo de la construcción de marca y la identidad visual para un evento ficticio de diseño gráfico, con carácter itinerante, que busca adaptarse a las características de esta sociedad. Por medio de este proyecto, se busca explorar el diseño gráfico como un medio efectivo para la innovación, la educación y la difusión cultural, acercando las nuevas tendencias del sector a públicos diversos



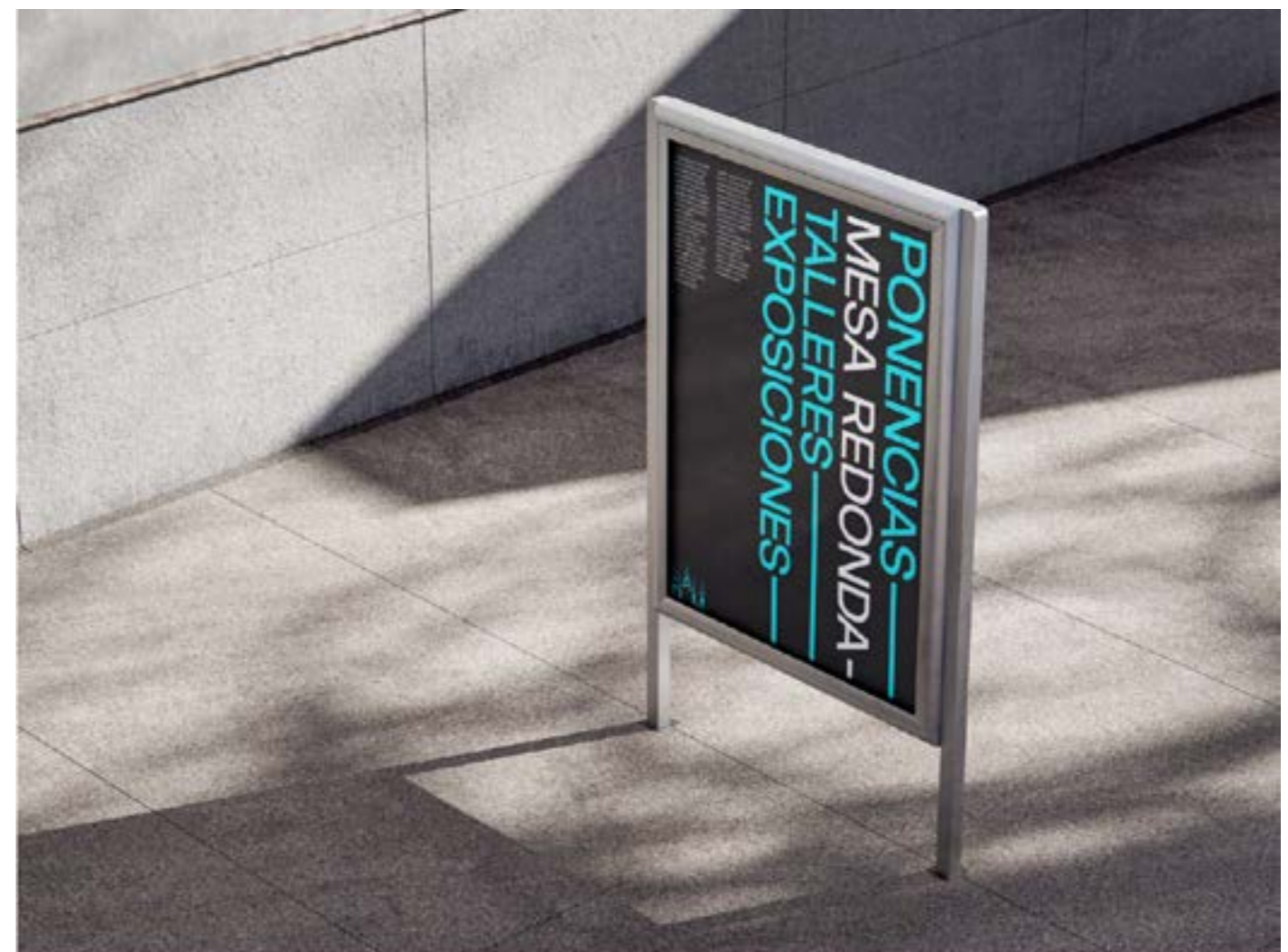
El proyecto se enmarca dentro del desarrollo de una identidad visual flexible que cubra todas las necesidades para la organización de un evento con unas características determinadas.



PALABRAS CLAVE > EVENTO > DISEÑO GRÁFICO > MOVIMIENTO > ITINERANTE > ACTUALIDAD > FLEXIBILIDAD



El desarrollo de la identidad visual busca reflejar la esencia del evento, ofreciendo un enfoque dinámico y adaptable. Buscando transmitir la idea de las nuevas tendencias y la innovación dentro del diseño gráfico. La idea es poder generar una imagen gráfica completa que refleje el concepto de evento y tenga la capacidad de adaptarse a los distintos soportes y aplicaciones.



ALZA TU MIRADA

En este documento se recoge todo el proceso de diseño de la edición limitada de Alza tu mirada, un libro de artista que documenta, revaloriza y preserva el patrimonio gráfico de Avilés, poniendo el foco en sus rótulos comerciales. La propuesta consiste en el diseño de una pieza editorial visualmente potente, cuidada y emocional, que combina fotografía documental, diseño gráfico y técnicas artesanales. A través de un enfoque reflexivo e intergeneracional, el proyecto invita a redescubrir lo cotidiano, conectar con la identidad urbana y generar una memoria visual compartida.



Mantengo un vínculo especial con Avilés. Es un afecto que ha ido creciendo con los años. Durante mi adolescencia, lo viví como un lugar de paso, entre actividades extraescolares y paseos con amigas. E^ora cotidiano y, quizás por eso, me parecía poco especial. Me crié en Salinas, entre calles vacías en invierno y desbordadas en verano. Para mí, Avilés era el espacio del estudio, del movimiento, de los compromisos y las responsabilidades. Salinas, en cambio, significaba libertad, mar y risas.

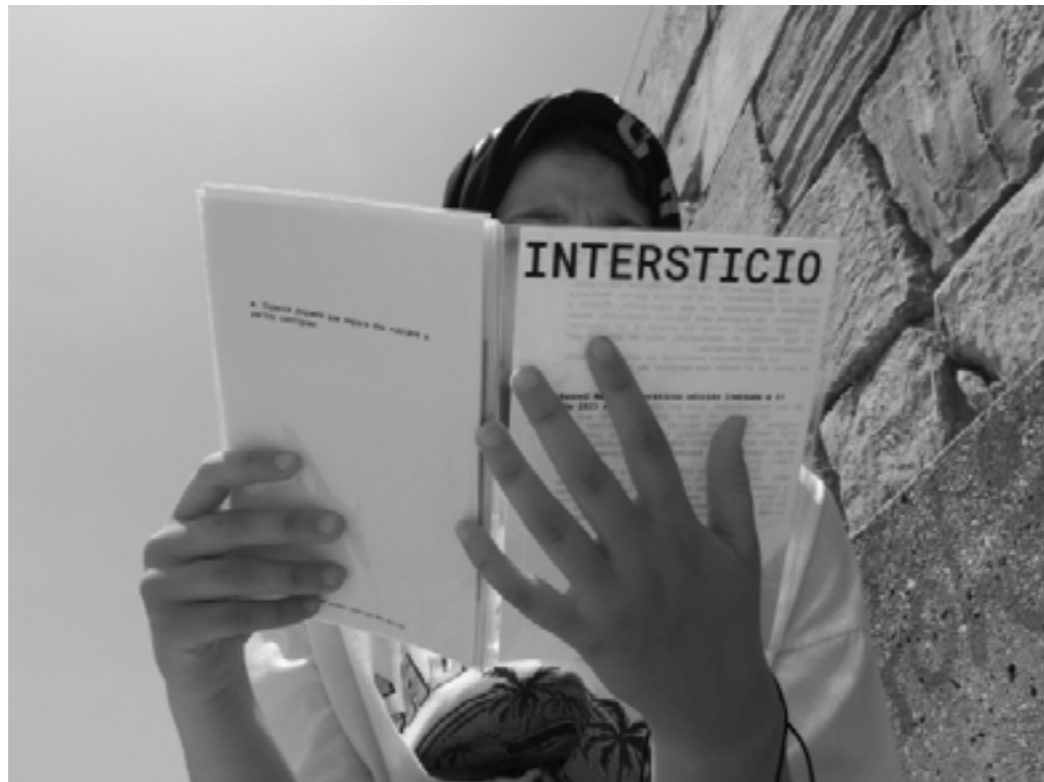
Hace ya algunos años me mudé a Avilés. Comencé lo que ahora está a punto de concluir: mis estudios en diseño gráfico. Desde entonces, mi mundo se ha ampliado.



TUTORA > BLANCA PRENDES

Creación de una pieza editorial de edición limitada en formato acordeón que reflexiona sobre la sensación constante de mirar el mundo sin llegar a formar parte de él. Una publicación física y cuidada que convierte la distancia emocional en objeto visual, utilizando materiales interesantes que apelan al tacto, a la textura y a las sensaciones. El proyecto parte de fotografías tomadas desde el interior de un coche, donde el cristal actúa como símbolo del intersticio: esa capa invisible que separa lo propio de lo externo. Una edición limitada, con valor artístico, pensada para observarse poco a poco, como quien contempla el mundo desde detrás de una ventana.

El intersticio no es el lugar desde donde yo miro, es lo que está entre mi mirada y el mundo.



PALABRAS CLAVE > FOTOLIBROE > DIRECCIÓN DE ARTE
> OBSERVACIÓN > EDICIÓN LIMITADA > AUTOEDICIÓN > DESCONEXIÓN

Este proyecto parte de una sensación que llevo arrastrando desde hace años: la de no terminar de estar en el mundo, la de mirar desde detrás de una capa que me separa de lo que ocurre fuera. Como si existiera una distancia constante entre yo y el resto, entre lo interno y lo externo, entre lo vivido y lo observado. Esa es la base del trabajo: representar visualmente y táctilmente esta percepción.

Desde esa idea surge la necesidad de materializar una pieza editorial que no sea un libro al uso, sino un objeto que dialogue directamente con el concepto que lo origina. La forma elegida, un acordeón cuyas palas se crean mediante plástico termosellado, apoya esta intención. Es una pieza que se comporta de manera no convencional: se observa poco a poco, no tiene un principio y un final estrictos, podría ser más bien un bucle, y su propio cuerpo habla de fragmentación, de conexión forzada, de recorrido visual en tránsito.



DISCO RECOPIULATORIO DE LOS 35 AÑOS DE CARRERA DEL DJ OSCAR MULERO.

En este Trabajo Fin de Estudios de diseño gráfico se presenta el desarrollo integral de una edición especial en vinilo para conmemorar los 35 años de trayectoria de Óscar Mulero, figura clave del techno nacional e internacional. El proyecto abarca desde la investigación de su universo sonoro y visual hasta el diseño de la identidad gráfica incluyendo packaging, libro fotográfico, merchandising y la planificación de una campaña de lanzamiento con presentaciones en clubes nacionales e internacionales. Finalmente, se define el presupuesto para 500 unidades y los canales de venta, integrando ferias especializadas y plataformas en línea.

El concepto visual trata de plasmar la estética sobria, minimalista e industrial de la propia obra de Oscar Mulero. Se busca capturar los paisajes sonoros y envolventes que caracterizan sus obras. La gráfica busca reproducir las texturas de sus canciones,

su fotografía artística con los contrastes de luces, la arquitectura, la penumbra de la noche... De este modo el diseño quiere mostrar la tensión entre los sonidos más oscuros y las notas agudas que caracterizan sus ritmos y, que el mismo refleja en su obra fotográfica.



PALABRAS CLAVE > OSCAR MULERO > TECHNO > VINILOS > EDICIÓN LIMITADA > DJ

Dentro del universo de la música electrónica, Mulero toma como referencia directa a los grandes pioneros del techno: el minimalismo mecánico de Juan Atkins y Kevin Saunderson, representantes del techno detroit, la crudeza británica de Surgeon y Regis, característicos del sonido Birmingham y la precisión milimétrica de

Jeff Mills, cuyas secuencias repetitivas e intensas influyeron notablemente en sus primeros EPs. También está presente la estética de Kraftwerk, con su visión futurista y esa sobriedad geométrica que él mismo trasladó a sus portadas y proyectos audiovisuales como Biolive o Light and Dark, donde el equilibrio entre forma y vacío cobra protagonismo.



TUTORA > MARIA JOSÉ RODRÍGUEZ

Este Trabajo de Fin de Estudios desarrolla el proyecto de identidad visual para *Ánima*, una marca de bisutería artesanal con un fuerte compromiso con la sostenibilidad y la producción responsable. El proyecto recorre todas las fases del proceso de diseño, desde la investigación inicial, que incluye el análisis del sector, tendencias y público objetivo, hasta la definición completa del universo visual de la marca, incluyendo logotipo, isotipo, tipografías, cromatismo, estilo fotográfico y aplicaciones gráficas.



El resultado final de este proyecto es la creación integral de una identidad de marca para una firma de bisutería artesanal sostenible, diseñada desde una perspectiva estratégica, emocional y estética. El trabajo culmina en el

desarrollo de un universo visual y verbal coherente y profundamente conectado con los valores de la marca, reflejando el alma del proyecto y ofreciendo herramientas sólidas para su implementación y crecimiento.



PALABRAS CLAVE > IDENTIDAD VISUAL > ARTESANÍA > BISUTERÍA > MARCA EMOCIONAL > DISEÑO SOSTENIBLE > ESTÉTICA ORGÁNICA



La fotografía de *Ánima* es un reflejo directo del alma de la marca: natural, serena y auténtica. Las imágenes seleccionadas buscan transmitir calma, calidez y un vínculo íntimo con la artesanía.



COMPÁS. ECONOMÍA CIRCULAR,
MATERNIDAD Y PATERNIDAD.

Del deseo de formar parte del cambio hacia una economía más consciente, nace un proyecto que pone el foco en el alquiler de artículos de puericultura.

Más que una empresa, es una invitación: a reflexionar, a transformar, a aprender, a conectar, a unirse y, sobre todo, a cuidar. Cuidar del planeta, de quienes crían y de quienes están llegando al mundo.

Nuestra misión será cuidar de las familias y del planeta ofreciendo soluciones sostenibles para una crianza del futuro. La visión es transversal y quiere transformar el cuidado infantil en un acto colectivo, consciente y respetuoso con el entorno. Los valores se resumen en crianza compartida, sostenibilidad real, apoyo social, espacio de paz y educación transformadora.



DISEÑO DE UNA PIEZA EDITORIAL BASADA EN LA EXPERIENCIA PERSONAL CON DIABETES

TUTORA > ARANZAZU MONTEJO

Diseño y desarrollo de una pieza editorial que aborda la diabetes tipo 1 desde la propia experiencia, a través del diseño gráfico como herramienta de representación autobiográfica y visibilización social.

A través de composiciones gráficas que incluyen una muestra de las glucosas diarias, se construye una narrativa íntima que traduce visualmente el impacto físico, psicológico y social de convivir con la enfermedad. Los datos glucémicos reales reflejados en cada representación son registrados por la propia autora a lo largo de un mes, generando un total de 30 representaciones gráficas, recogidas en una misma pieza editorial.



A través de estas páginas

decido tomar la palabra, o en este caso la imagen, para contar mi historia, y la de otros muchos, con la férrea convicción del poder comunicativo-social del diseño gráfico. Desde mi papel de diseñadora, no trato de responder a cuestiones médicas ni tecnicismos, sino observar la enfermedad desde una mirada sensible, consciente y humana, traduciendo emociones, errores y aprendizajes en un mismo entorno gráfico.



PALABRAS CLAVE > DIABETES TIPO 1 > VISIBILIZACIÓN > DISEÑO EDITORIAL > COMUNICACIÓN VISUAL > ACTIVISMO GRÁFICO > CARA B



Papel vegetal. Simboliza la dimensión invisible de la enfermedad a través de las transparencias. Lo translúcido alude a lo no visible a simple vista. La tinta blanca es capaz de perderse con el fondo.



DISEÑO DE PRODUCTO

NORA ALAMINOS VÁZQUEZ ⁸⁶

DIEGO AMADO RODRIGO ⁸⁸

ALEJANDRO BRAÑA MARTÍNEZ ⁹⁰

AINHOA CEÑERA SAN JUAN ⁹²

MARÍA DÍAZ PAREJA ⁹⁴

JULIA MAROTO GIMENA ⁹⁶

LARA MORTERA MARTÍN-ANTONAYA (MH) ⁹⁸

LUCÍA RODRÍGUEZ ROSA ¹⁰⁰

NORA SORS MACÍAS ¹⁰²

PRODUCT DESIGN

SENSORIAL MAZE.
MOBILIARIO EXCÉNTRICO
Y SENSORIAL

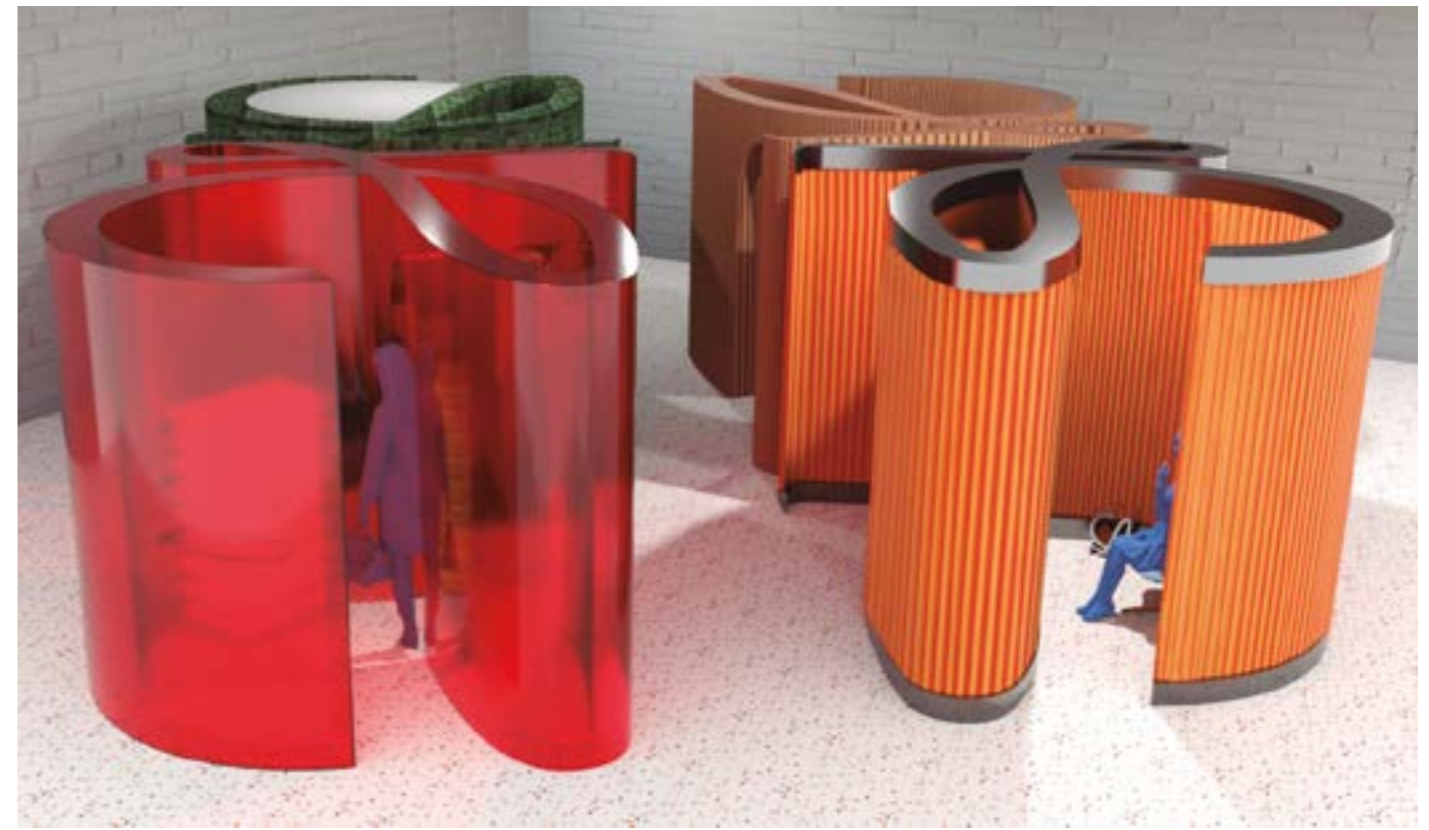
TUTOR > ANDRÉS DIESTRE INSA

En este proyecto se recoge el proceso de creación de mobiliario excéntrico con un cierto valor escultórico para un espacio en el que exponer diferentes productos seleccionados de LOEWE. El lugar elegido para exhibir estas estructuras es la tienda multimarca Dover Street Market, donde combinan arte, mobiliario y moda en partes iguales, concibiendo una tienda de ropa como si de una galería de arte se tratase.

Estos módulos ocultan un secreto y es que cuando el usuario se acerque al espacio, de manera inconscientemente mirará al techo y verá reflejado en un espejo que las cuatro estructuras conforman la silueta de las cuatro L de LOEWE del isotipo.

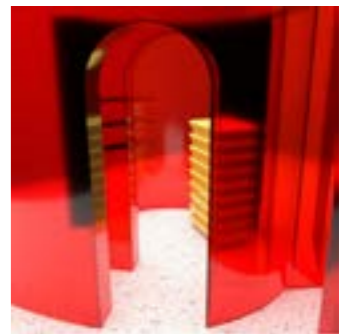


PALABRAS CLAVE > EXCÉNTRICO > VALOR ESCULTÓRICO
> DOVER STREET MARKET > EXPOSITORES > LABERINTO
SENSORIAL



El diseño final elegido se trata de cuatro módulos que representan los sentidos (el olfato, el tacto, la vista, el gusto y el oído) y cada uno de ellos posee una función diferente. La forma a primera vista recuerda a un laberinto en el que uno

se debe adentrar para descubrir que hay, pero cuando el usuario miré al techo verá reflejado en un espejo que las cuatro estructuras conforman la silueta de las cuatro L de LOEWE del isotipo.



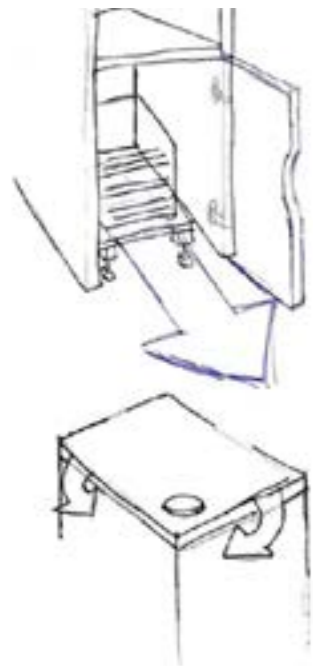
Primordialmente se pretende sorprender e impresionar a los clientes, provocando en el usuario la necesidad de adentrarse y descubrir cada espacio que lo compone.

HEMODIÁLISIS DOMICILIARIA: DISEÑO DE MOBILIARIO ADAPTADO A PACIENTES

TUTORA > CRISTINA CARLOTA FLETA

Este proyecto aborda el diseño de un mobiliario funcional destinado a facilitar la realización de la hemodiálisis domiciliaria y a mejorar la calidad de vida de los pacientes en su día a día. La hemodiálisis domiciliaria es una alternativa creciente al tratamiento hospitalario tradicional que permite al paciente realizar el proceso desde su hogar. No obstante, esta variante presenta una serie de problemas relacionados con la organización y almacenamiento de elementos médicos que el mobiliario actual no soluciona.

La propuesta final de mobiliario se compone de cuatro muebles diferentes. Dos de ellos son los carritos, el destinado a mover y sostener el monitor, y el encargado de transportar las bandejas. Uno se introduce dentro del otro, ahorrando espacio y pudiendo transportarlos en conjunto. Estos son los dos muebles de los que van a disponer todos los pacientes



Las dos propuestas de mobiliario han sido diseñadas para un usuario definido como "paciente de hemodiálisis domiciliaria", que no tiene unos gustos o preferencias específicas, porque su condición no las define. Sin embargo, todas las personas que cumplen esa condición, tienen las mismas necesidades y problemas.

MOBILIARIO QUE INSPIRA LA CURIOSIDAD ANIMAL

En las últimas décadas, la forma en la que nos relacionamos los humanos con los animales de compañía ha cambiado por completo, especialmente en contextos urbanos y en sociedades occidentales.

Lo que antes era una convivencia práctica orientada al beneficio humano como la protección o el control de plagas ha evolucionado hacia un vínculo afectivo y emocional, cada vez más reconocido legalmente. En este contexto, los gatos han ganado terreno como una de las especies preferidas, no solo como mascotas, sino como miembros plenos del núcleo familiar.



Este trabajo aborda el diseño de mobiliario bajo esta premisa de nueva configuración social y concepción de los animales domésticos, con especial atención al caso de los gatos.



La Butaca Cato 01 se integra naturalmente en entornos respetando no solo la estética sino también la presencia del gato en el hogar. 61



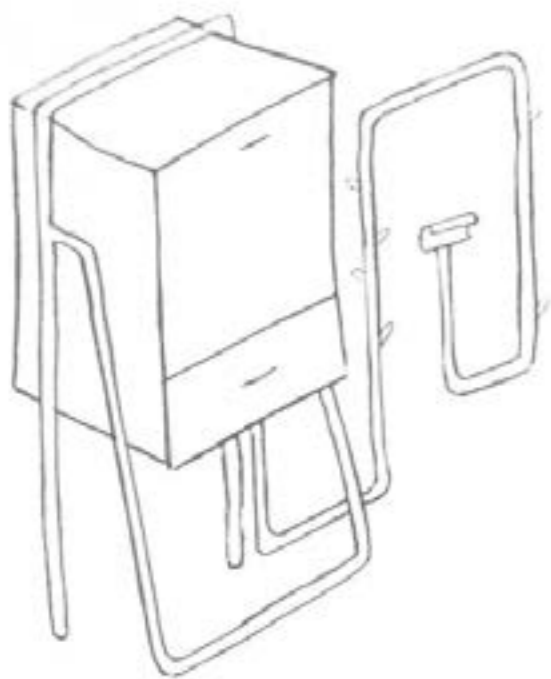
PALABRAS CLAVE > DISEÑO DE PRODUCTO > ESPACIOS REDUCIDOS > MASCOTAS EN VIVIENDAS URBANAS > ECODISEÑO > MOBILIARIO MULTIFUNCIONAL

TUTORA > CRISTINA CARLOTA FLETA

Este Trabajo de Fin de Estudios presenta el diseño de un mueble multifuncional pensado para espacios domésticos contemporáneos, donde la optimización del espacio y la versatilidad son elementos muy importantes. Inspirado por el estilo Mid-Century Modern y otras corrientes como el vintage moderno o la Bauhaus, el proyecto apuesta por un diseño que combina funcionalidad, estética y adaptabilidad.

La propuesta nace de una reflexión sobre la evolución del mobiliario en el siglo XX, especialmente en los años 50 y 60, cuando los espacios comenzaron a reducirse y surgió la necesidad de crear muebles más compactos, prácticos y polivalentes. Así, el diseño incluye soluciones como un escritorio extraíble, módulos de almacenaje y estructuras metálicas, que permiten transformar el espacio de forma sencilla.

El Mid-Century. Fue desarrollado entre los años 40 y 60 fue una transformación radical en el mobiliario en entornos domésticos y profesionales, surgió como respuesta a los cambios sociales y económicos del periodo de posguerra, hubo un crecimiento urbano y una reducción del tamaño de las viviendas, se empezó a necesitar espacios más versátiles y se empezaron a crear muebles más compactos, ligeros y adaptables.



PALABRAS CLAVE > MULTIFUNCIONAL > MID CENTURY MODERN > OPTIMIZACIÓN > INTERIORISMO > MODULAR > ESPACIOS REDUCIDOS



UEGO MODULAR PARA LA ESTIMULACIÓN FÍSICA Y COGNITIVA DEL PERRO

Este proyecto de diseño de producto tiene como objetivo principal la creación de un sistema de agility para perros de tamaño mediano, pensado específicamente para ser utilizado en interiores. La propuesta responde a la necesidad de ofrecer actividad física y estimulación mental a los perros dentro del entorno doméstico, especialmente en viviendas con espacio limitado. El sistema está construido íntegramente en madera, sin el uso de herrajes, lo que refuerza tanto su sostenibilidad como la seguridad del animal durante el uso.



PALABRAS CLAVE > DISEÑO DE PRODUCTO > AGILITY DOMESTICO > MOBILIARIO ENCAJABLE > ESTIMULACIÓN CANINA > BIENESTAR ANIMAL

Posibilidades de uso:

1) Subida por la rampas:

Para esta modalidad, el perro puede subirse a la mesa principal a través de la rampas laterales, buscando el desarrollo de la coordinación y el equilibrio.

2) Salto, sin rampas sobre la mesa:

Al eliminar la rampas, el perro puede saltar directamente sobre la plataforma central, fortaleciendo, su musculatura y su capacidad de impulso.

3) Paso por el centro de los laterales:

El diseño incorpora una apertura central en ambos lados de los laterales, lo que permite al animal que pase por debajo de la mesa, para trabajar la confianza al pasar por un espacio cerrado.

4) Zigzag:

Gracias a la utilización de las barras y de los elementos laterales, se puede configurar un recorrido de esalon que estimula la actividad y la agilidad, ayudando a mejorar la concentración del animal y adquiriendo un nuevo comando.

5) Juego de olfato:

Como mencionamos antes, en la base incorporamos una serie de huecos en los que guardar alimentos para la estimulación olfativa. El animal debe utilizar su olfato para explorar, buscar y encontrar estas recompensas para fomentar su estimulación mental y olfativa..

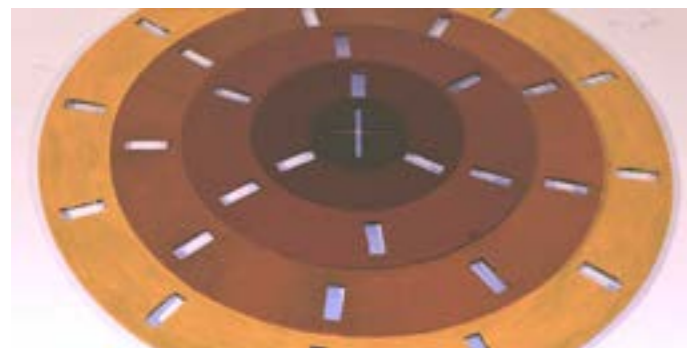


TUTOR > ANDRÉS DIESTRA INSA

La finalidad de este juego es ofrecer una experiencia estratégica, en la que los jugadores asumen el papel de exploradores subterráneos que deben competir o cooperar para desarrollar sus estructuras, extraer recursos, sortear peligros y sabotear el progreso ajeno.

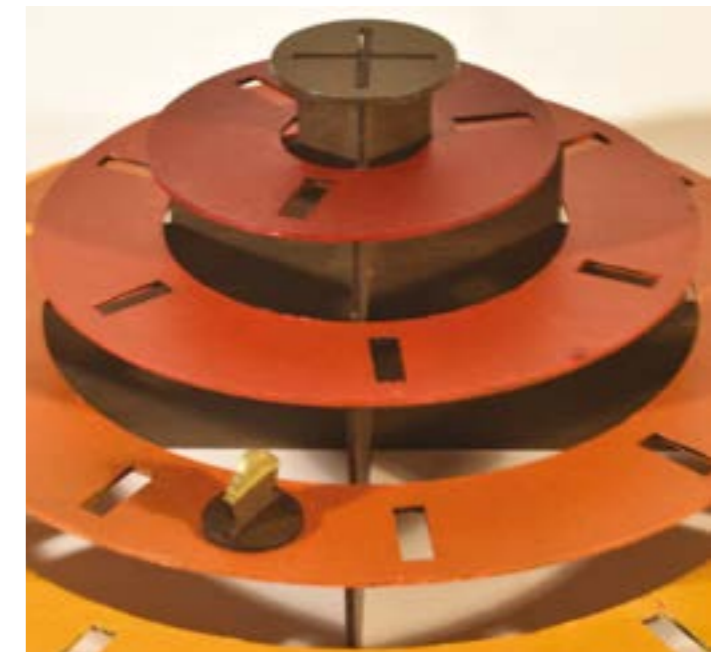
A través de las dinámicas de construcción, sabotaje, gestión de recursos y enfrentamientos con peligros del subsuelo, el juego estimula la toma de decisiones, la planificación y la interacción entre jugadores.

Más allá del entretenimiento, el juego busca ser un producto físico funcional y fabricable que aporte valor desde la perspectiva del diseño de producto. Su finalidad es estudiar cómo puede ser concebido no solo como un sistema de reglas, sino como una experiencia táctil, ergonómica y visual. Así, se abordan aspectos como la usabilidad de las piezas, la durabilidad de los materiales y el sistema de montaje.



Los jugadores son exploradores subterráneos que deben excavar, construir y sobrevivir en un mundo modular apilable, enfrentándose a criaturas, sabotajes y desastres naturales.

Este juego se posiciona como un objeto interactivo que, mediante su componente físico, despierta el interés por el diseño estructural, el pensamiento espacial y la colaboración competitiva. Su finalidad es ofrecer un producto coherente innovador y atractivo tanto en su funcionalidad como en su forma.



COMPONENTES DEL JUEGO

- Piezas para formar los tableros: 21
- Piezas para colocar las cartas: 60
- Cartas de acción: 165
- Cartas de materiales: 105
- Cartas ilustrativas: 110
- Ficha de personaje: 2
- Dados de 12 caras: 2
- Dados de 6 caras: 2
- Manual de cartas de acción: 1



PAUTAS DE DISEÑO PARA LA PRODUCCIÓN MEDIANTE LA PARAMETRIZACIÓN

Este trabajo pretende desarrollar principios de diseño para muebles parametrizables en Autodesk Inventor, para su implementación en PYMES. Se realizó una investigación sobre el estado actual del sector, la maquinaria utilizada y las metodologías de diseño existentes. Posteriormente se exploraron dos enfoques: iLogic y Excel, optando por este último por su facilidad de uso y accesibilidad a empresas con pocos recursos. La propuesta busca optimizar tiempos de diseño y fabricación, mediante unas pautas de diseño claras, que reduzcan la complejidad del proceso y facilitando la integración a operarios con poca formación técnica, permitiendo una producción más eficiente y adaptable a las necesidades actuales del mercado.

En el contexto en el que nos encontramos, observo que las pequeñas y medianas empresas se enfrentan un entorno altamente competitivo que exige soluciones rápidas, innovadoras y adaptables para mantenerse en el mercado. En el sector del mueble, esta presión se acentúa debido a la demanda creciente de productos personalizados.

Con esto observo la necesidad de optimizar tiempos de diseño y producción aprovechando al máximo la maquinaria que tienen estas empresas y que en muchas ocasiones no aprovechan todo su potencial.



PALABRAS CLAVE > PARAMETRIZABLE >
PERSONALIZACIÓN > PYMES > PRODUCTIVIDAD >
METODOLOGÍA > DISEÑOS



El diseño parametrizado surge como una solución innovadora que permite a las empresas reducir tiempos, errores, incrementar la precisión y agilizar procesos mediante la automatización y personalización del diseño de forma automática



EL AUDÍFONO COMO OBJETO DE DISEÑO

Este proyecto se centra en la fabricación e innovación de audífonos con el objetivo de transformar su imagen tradicional. A través de un diseño moderno, la incorporación de materiales avanzados y tecnologías de última generación, se busca desvincular el audífono de estereotipos negativos asociados a la vejez y la ortopedia, posicionándolo como un accesorio contemporáneo y deseable. El desarrollo incluye la creación de prototipos que combinan funcionalidad, comodidad y estética, así como estrategias para promover su aceptación social.

Por tanto, el proyecto apunta a mejorar la calidad de vida de los usuarios jóvenes y fomentar una sociedad de inclusión y normalización, en la que el audífono sea un accesorio visible y valorado por las generaciones actuales y futuras.



El diseño consiste en un audífono a medida cuya morfología representa la real del usuario, siendo así diferente entre una y otra, con esto conseguimos mayor comodidad y sujeción en el uso del día a día.

PALABRAS CLAVE > BALONCESTO > DEPORTE > COMUNIDAD > GIJÓN > CALLE > JÓVENES

Este proyecto me ha enseñado porque diseñar es más que hacer productos estéticos ajustándose simplemente a una necesidad, diseñar es programar, es crear métodos y sistemas que nos permitan expandir los diseños de manera sencilla. Las reglas bien trabajadas, lejos de limitar el proyecto, le aportan muchísima más libertad.



El audífono está fabricado principalmente con una resina sanitaria biocompatible, adecuada para impresión 3D y conforme a las normativas del sector salud.

A este material se le pueden aplicar lacas y colorantes, lo que permite ofrecer una amplia variedad de colores y efectos visuales, como acabados fluorescentes o con distintas texturas cromáticas.



Este cambio en la percepción es esencial para fomentar una mayor aceptación social, especialmente en un momento donde la inclusión y la normalización de la diversidad son cada vez más valoradas.

TUTORA > RUTH RODRÍGUEZ FLÓREZ

Este proyecto resuelve una problemática en el mercado de stands expositivos temporales, detectada tras un estudio y contacto con usuarios. Se identificó un descontento general con las estructuras actuales, lo que motivó el diseño de un producto más centrado en sus necesidades. El proceso incluyó bocetos, selección de propuestas y materiales hasta lograr una estructura ligera, estable, fácil de ensamblar y transportar. Su modelo open source fomentará una comunidad colaborativa donde los propios usuarios puedan compartir accesorios y mejoras, permitiendo que el diseño evolucione según las necesidades de los comerciantes.



Al ser una estructura versátil, se le pueden dar usos muy distintos, por lo que no se quiere limitar mucho el público objetivo al que va destinado. Si es cierto que inicialmente el propósito principal iba destinado a crear una estructura expositiva para ferias y mercadillos, pero se le pueden dar otras aplicaciones, área de descanso chill out, caseta de jardín, puestos de información para festivales, etc.

PALABRAS CLAVE > STAND > EXTERIOR > MODULAR > MERCADO > INNOVACIÓN

El proyecto ha permitido dar respuesta a una necesidad real del mercado de stands expositivos temporales, desarrollando una solución funcional, ligera y accesible. A través del diseño centrado en el usuario y un enfoque open source, se fomenta la colaboración y evolución continua del

producto. Este modelo no solo mejora la experiencia de los comerciantes, sino que también abre la puerta a futuras innovaciones impulsadas por la comunidad. El resultado es una propuesta versátil, sostenible y adaptable a las exigencias cambiantes del sector.



Producto hecho principalmente de materiales respetuosos con el medio ambiente. Está diseñado de forma que sus componentes pueden ser separados y reciclados sin necesidad de ejercer mucho esfuerzo.



CONTACTO

esapa ⁽ⁱⁿ⁾

esapa_aviles ^(X)

esapa_aviles ^(IG)

CONTACT

984 83 67 25 ^{tlfno.}

esapa.org ^{web.}

FRIC

ESAPPA

ESCUELA
SUPERIOR
DE ARTE
DE ASTURIAS

ES