

**Cursos de 3 años**

- Diseño Gráfico
- Diseño Digital (Web, Vídeo y Motion Graphics)
- Diseño Virtual (Animación 3D)



# IED Artes Visuales





## ESPECIALIDADES

- *Diseño Gráfico*
- *Diseño Digital (Web, Vídeo y Motion Graphics)*
- *Diseño Virtual (Animación 3D)*

TESIS\_MAGDALENA ARANCIBIA

## IED Artes Visuales

*Cursos de 3 años*

El sector de las artes visuales es, probablemente, el que mayores cambios ha sufrido en los últimos años y también el que ha experimentado un mayor crecimiento: vivimos en la sociedad de la imagen. El diseño gráfico, diseño digital y diseño virtual, la animación 3D, la fotografía, la ilustración, el vídeo y el audio son las disciplinas que estudia e investiga este área del IED Madrid.

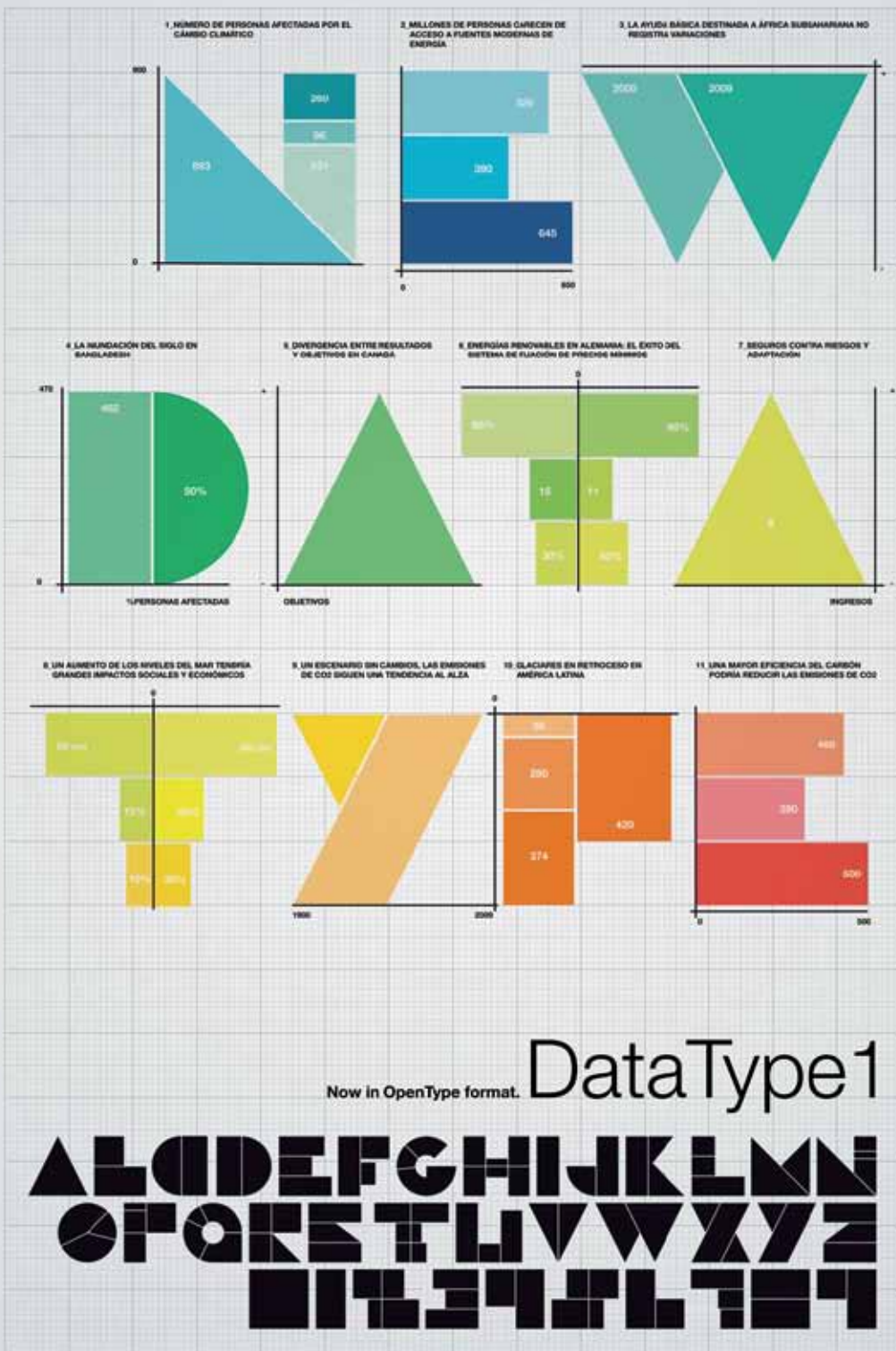
La Escuela de Artes Visuales es un laboratorio creativo donde se aprenden instrumentos, códigos lingüísticos y técnicas para la **transmisión y elaboración de imágenes**. La revolución tecnológica en la que estamos inmersos modifica constantemente tanto el contenido de las artes visuales como los parámetros que definen el perfil de sus

profesionales. En este panorama, la formación permanente y la puesta al día en los nuevos lenguajes expresivos, herramientas tecnológicas y formatos es fundamental. Por ello, el IED Madrid tiene entre sus prioridades desarrollar la madurez intelectual de sus estudiantes y su capacidad de aprendizaje.

Al graduarse, los alumnos están capacitados para trabajar en estudios de diseño, agencias de publicidad, empresas multimedia, periódicos, grupos editoriales, imprentas, estudios de infografía y animación 3D, empresas de señalización, de *packaging*, de comunicación y marketing, productoras audiovisuales y de cine, canales televisivos, imprentas o crear su propio estudio.

### VENTAJAS DE ESTUDIAR EN IED ARTES VISUALES

- ✓ La cultura del proyecto es el hilo conductor de nuestra didáctica.
- ✓ La metodología promueve el desarrollo de la capacidad analítica de los alumnos, que podrán aplicarla creando conceptos innovadores para la empresa.
- ✓ La implicación en la escuela de magníficos profesionales en activo como profesores y tutores de nuestros alumnos.
- ✓ El trato cercano con nuestros alumnos nos permite crear el ambiente más adecuado para optimizar su crecimiento profesional.



TESIS\_JAVIER LÓPEZ

## Diseño Gráfico

Curso de 3 años

La **comunicación visual** es el campo específico del diseñador gráfico, en cuya figura profesional se realiza un equilibrio entre **capacidades creativas y culturales**, entre impulso inventivo y conocimiento técnico-científico. Ha de saber desenvolverse tanto en la síntesis expresiva como en el análisis racional, **conjugando sentido de la forma y sentido de lo concreto**. Con el tiempo y el desarrollo de las nuevas tecnologías de la imagen, su labor se ha vuelto más multidisciplinar y exigente, requiriendo una formación integral.

La identidad visual de una empresa, la marca de un producto, la imagen de un libro o de un periódico, la estructura de un catálogo, la identificación de una sede, la señalización de un espacio o los envases y embalajes, son algunos de los campos de intervención del diseñador gráfico.

Uno de sus principales retos es conseguir que el **cliente se sienta reflejado en sus proyectos**, identificado con ellos, añadiendo cualidades conceptuales y formales, con belleza, eficacia y economía de medios.

### PERFIL PROFESIONAL

Un buen diseñador gráfico debe poseer una amplia formación cultural, una eficaz metodología de proyecto y un gran dominio de las últimas herramientas tecnológicas. Estas características le permitirán desarrollar su trabajo en una amplia variedad de empresas: estudios de diseño, agencias de publicidad, compañías multimedia, medios impresos, editoras, empresas de señalización, de envases, de embalajes, y un largo etc.

### VANTAJAS DE ESTUDIAR DISEÑO GRÁFICO

- ✓ Los alumnos alcanzan un sólido conocimiento del lenguaje visual.
- ✓ Aseguramos una buena formación tecnológica para poder abordar con eficacia la comunicación gráfica en los nuevos soportes.
- ✓ Preparamos futuros profesionales receptivos a las siempre cambiantes necesidades sociales, con una actitud de curiosidad permanente y sensibles a la innovación.



DE CUANDO EL  
**MUNDO**  
 SE  
**ACABÓ**



Proyecto de los estudiantes de diseño comunicativo en la escuela secundaria de México 2011  
 Del 1 al 30 de agosto al 30 de agosto • Todos los días hasta que al sol se ponga

1 2 EN LA PÁGINA ANTERIOR: 1. TESIS\_PATRICK DREIER  
 2. TESIS\_MIGUEL SÁNCHEZ-LINDO | 3. TESIS\_JULIA  
 3 4 MÉNDEZ | 4. TESIS\_ANA CODORNU

1|2 3 EN ESTA PÁGINA: 1. TESIS\_ÓSCAR ANÍBAL POZUELOS  
 2. TESIS\_ELENA MUÑOZ | 3. PROYECTO\_PATRIZIA CARRA-  
 4 5 ZANA | 4. TESIS\_LEONARDO CALVILLO | 5. TESIS\_CLARA  
 ONGIL





## Diseño Digital (Web, Vídeo y Motion Graphics)

Curso de 3 años

La consolidación de los procesos informáticos como instrumento y medio de creación ha provocado cambios en los lenguajes narrativos, las estrategias de comunicación y el diseño en general.

El diseño de servicios y productos interactivos, la elaboración de material videográfico, el conocimiento de soportes en desarrollo y la investigación de nuevos medios de expresión audiovisual, forman parte esencial de los contenidos a los que debe dar respuesta el **diseñador digital**. Estos trabajos son objeto de una fuerte demanda en sectores de mercado bien definidos, como pueden ser el cine y la televisión (producción audiovisual), estudios especializados en la producción multimedia y servicios en red, agencias de publicidad o editoriales.

El diseñador digital debe ser capaz de **gestionar de manera global proyectos vinculados a diversos géneros narrativos**, interactivos o no, con el fin de relacionar los desarrollos conceptuales, estéticos, humanos y tecnológicos implícitos en las diferentes manifestaciones audiovisuales.

### PERFIL PROFESIONAL

La formación de estos diseñadores les capacita para trabajar en productoras audiovisuales, televisión, televisión interactiva, agencias de publicidad, empresas de comunicación y marketing, estudios de diseño gráfico, editorial, web e interactivos, vídeo y postproducción.

### VENTAJAS DE ESTUDIAR DISEÑO DIGITAL

- ✓ Formamos diseñadores que entienden el concepto del diseño en un sentido amplio, con una base sólida y un bagaje técnico adecuado a la realidad profesional.
- ✓ La calidad de los proyectos de nuestros alumnos, año tras año, es premiada, reconocida y superada por las nuevas promociones. Trabajamos para que esta materialización del aprendizaje se promocio- ne y quede reflejada en una correcta incorporación laboral del alumnado.
- ✓ Diez años de experiencia en la formación de alto nivel dotan al área digital de una tradición de buen hacer, sumada a un profesorado inmejorable y al afán por mejorar. Existe un compromiso y una ética profesional que queremos inculcar a los nuevos diseñadores que construirán el futuro del diseño.



# 09 Tesis Digital



EN LA PÁGINA ANTERIOR: GRÁFICA TESIS\_MARÍA GRANDE



EN ESTA PÁGINA: 1. TÍTULOS DE CRÉDITO \_JESÚS LATUFF, JAVIER SÁNCHEZ MARÍN | 2. TÍTULOS DE CRÉDITO TESIS\_ALUMNOS IED | 3. CORTINILLAS PARA RTVE\_JAIME DE ASCANIO EN COLABORACIÓN CON EL ESTUDIO TAI CREATIVIDAD | 4. ORANGE IMAGINA\_ALUMNOS IED 5. ORANGE BICICLETAS\_ALUMNOS IED | 6. MTV\_JOSÉ LUÍS GARCÍA | 7. SERIAL CUT\_JAIME ASCANIO

edit by  
**Shelby Siegel**





1. QUÉ FUE DE ALICIA\_ÁNGEL REVUELTA | 2. TESIS\_GONZALO ARRANZ | 3. PROYECTO\_GUILLERMO CUADRADO

## Diseño Virtual (Animación 3D)

Curso de 3 años

Desde **Diseño Virtual** respondemos a los criterios manejados internacionalmente por la industria de la postproducción y los efectos visuales digitales. El objetivo es la comprensión del proceso de producción infográfico, desde la generación de la idea hasta la postproducción final. Nuestra didáctica estructura desde el conocimiento cultural, artístico, metodológico y técnico una formación que muestra el camino de una **profesión de vanguardia**.

Formamos a nuestros alumnos en materias técnicas y tecnológicas que les permitan adquirir los conocimientos clave para la resolución de proyectos de animación 3D y postproducción. Esta área se vertebra a través de la experiencia de nuestros docentes, todos ellos profesionales en activo con dilatadas trayectorias profesionales.

### PERFIL PROFESIONAL

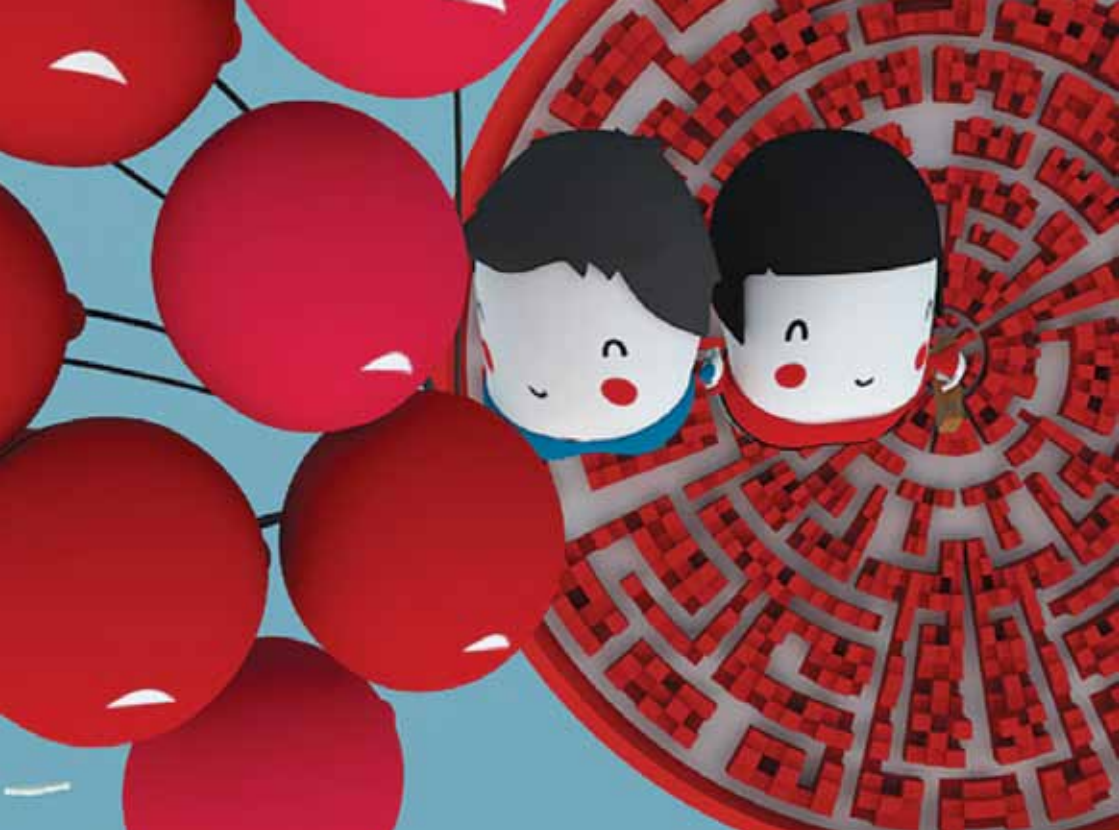
El diseñador virtual formado en el IED es un profesional resolutivo que busca soluciones creativas desde un profundo conocimiento técnico de sus herramientas de trabajo y es capaz, además, de planificar sus iniciativas desde la estructura de preproducción hasta el plan de comunicación y difusión del proyecto.

Estas características le permitirán desarrollar su trabajo en: producción audiovisual, efectos visuales para cine y publicidad, simulación en aplicaciones de I+D+I como, por ejemplo, la infoarquitectura o la industria de los videojuegos, que en la actualidad genera buena parte del empleo para infógrafos y animadores 3D.



### VENTAJAS DE ESTUDIAR DISEÑO VIRTUAL

- ✓ Partiendo de los conceptos tradicionales de la escultura, la fotografía, el dibujo y la animación, el alumno accede a las últimas técnicas de la infografía, la postproducción y los efectos visuales.
- ✓ El cine digital, la animación 3D y los efectos visuales implican a distintas especialidades de la creación visual que recorremos, con especial incidencia en el arte de la animación.
- ✓ La estructura didáctica no asume conocimientos previos. La formación parte de cero y hace la animación 3D y los efectos visuales accesibles a todo el mundo con un mínimo de inquietud y cultura visual.



1 EN LA PÁGINA ANTERIOR: 1. PERDIDO\_JULIANA RESTREPO  
2. CRESCENDO\_ALBA RIBERO

2

1 EN ESTA PÁGINA: 1. WAR\_JAVIER GÓMEZ | 2. TESIS\_SKULI  
OLAFFSON | 3. BARCO\_ALFONSO BADÍA | 4. BUNKER\_SKULI  
OLAFFSON

2

3  
4



GUILLERMO GARCÍA, CREADOR Y DIRECTOR DE POCOYO  
PARTICIPÓ EN COCKTAIL'07  
FOTO\_UNFAMOUS

## Docentes y Profesionales

*Enseñanza práctica con los mejores conocedores del medio*

Todos nuestros profesores son profesionales en activo procedentes de diversos sectores: el mundo empresarial, el diseño, el pensamiento, la comunicación o la investigación, con un perfil internacional. La experiencia profesional, el profundo conocimiento del contenido de su disciplina y una visión de la enseñanza centrada en el alumno, son las características fundamentales del equipo docente del IED Madrid.

**Profesionales** que colaboran con IED Artes Visuales son:

**Vittorio Pirajno.** Supervisor de animación. Socio fundador de Monigotes Estudio 2.0.

**Marco de Gregori.** Técnico de sonido en Imagen Líne. Ganador de un Goya a mejor sonido por *Secretos del Corazón*.

**Coque Rioboó.** Animador stop-motion y cortometrajista. Ganador de un Goya al mejor cortometraje de animación con *El viaje de Saïd*.

**Álvaro Muñoz de la Rubia.** Ilustrador y dibujante de cómic y storyboard. Autor de *Manual del buen dibujante* de Dolmen Editorial.

**Javier Andrés.** Realizador de televisión en canales como Antena 3 o La Sexta.

**Tomás Peña.** Creador y artista digital (Espaun 256).

**Fernando de Pablos (Murphy).** Diseñador y postproducción en Frameng TV.

**David Rodríguez.** Montador de sonido en Pecera Estudio.

**Angela Ramos.** Artista digital y programadora.

**Félix Beltrán.** División de Ciencias y Artes para el Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana de Mexico D.F.

**Isidro Ferrer.** Estudio Isidro Ferrer.

**José Ramón Penela.** Estudio Unos Tipos Duros.

**Inma Vera.** Estudio Inma Vera .

**Iván Soldo.** Estudio Iván Soldo.

**César Fernández Arias.** Artista plástico e ilustrador.

**Ciuco Gutiérrez.** Artista plástico y fotógrafo.

**Héctor Fouce.** Periodista y Catedrático del Conservatorio Superior de Música de Zaragoza.

**Alfonso Albacete.** Artista plástico.

**Chema Madoz.** Artista plástico y fotógrafo.





## Proyectos con Empresas

*Un proceso de formación basado en la cultura del proyecto*

El desarrollo de proyectos con empresas pone en contacto al estudiante con la **realidad del mercado** y le permite conocer de primera mano las diferentes facetas que conlleva su desarrollo. Algunos de estos eventos y proyectos son:

### COSMOPOLITAN TV

Proyecto de 3º curso de Diseño Digital para la creación de identificativos y piezas de continuidad para el canal **Cosmopolitan TV**.

### ORANGE

Diferentes tipologías de proyecto para el contexto didáctico de 3º de Diseño Digital: campaña online de promotores, diseño de aplicaciones para móviles y realización de *spots* que argumenten la oferta multicanal de **Orange**.

### ECAM

Proyecto de títulos de crédito en colaboración con la 12ª promoción de alumnos de la escuela de cinematografía **ECAM**.

### SERIAL CUT

Realización de la *reel* conmemorativa del 10º aniversario del estudio de diseño **SERIAL CUT**.

### TAI CREATIVIDAD

Colaboración del alumnado en diferentes proyectos audiovisuales del estudio.

### FUNDACION MASAVEU

Intervención audiovisual sobre la fachada arquitectónica del **Castillo de Revillagigedo** en base a la interpretación de la obra pictórica del artista **Pelayo Ortega**.

### ACADEMIA DE LAS ARTES Y LAS CIENCIAS CINEMATOGRAFICAS

Proyecto de 2º de Diseño Gráfico de identificación y señalización de la sede de la **Academia**.

### EDICIONES Y TALLERES DE ESCRITURA CREATIVA FUENTETAJA

Proyecto de 1º de Diseño Gráfico para el diseño de

un libro para la recopilación de relatos de los alumnos de los talleres de **Fuentetaja**.

### AYUNTAMIENTO DE MADRID

Desarrollo de las identidades visuales del Barrio de las Letras y el Barrio Pez Luna.

### EMBAJADA HOLANDESA

Participación de los alumnos de 2º de Diseño Gráfico en el concurso **Mes del Diseño Holandés** en Madrid, convocado por la Embajada del Reino de los Países Bajos.

### BRVSA

Proyecto de 2º de Diseño Gráfico para el diseño de envases para la línea de bronceado **Sea Bronze**.

### MÉDICOS DEL MUNDO

Proyecto de 1º de Diseño Gráfico para el diseño y realización de felicitaciones de Navidad. Se seleccionaron y editaron los trabajos de cinco alumnos.

### VILLA MASSA

Participación de los alumnos de 1º, 2º y 3º de Diseño Gráfico en el concurso para el diseño de la identidad visual del tradicional licor Limoncello.

### TECNOSEÑAL

Proyecto de 2º de Diseño Gráfico de identidad visual corporativa e identificación y señalización para el pueblo manchego de Alcázar de San Juan.

### GRUPO SANTILLANA

Proyecto editorial de 3º de Diseño Gráfico para los **"Cuadernos Santillana Familia"**.

### KUKUXUMUSU

Proyecto de 2º de Diseño Gráfico para el diseño de un catálogo de productos, envases, camisetas e identificación de las tiendas de la marca.



## Empresas Colaboradoras

*En IED Artes Visuales la relación con empresas líderes es parte del proceso de formación*

En un modelo formativo basado en la cultura del proyecto, la colaboración con empresas es parte fundamental de la enseñanza. El IED Madrid propone cada año a los estudiantes la realización de proyectos desarrollados con prestigiosas firmas internacionales.

iGuzzini



vitra.

Algunas de las empresas que colaboran habitualmente con la Escuela de Artes Visuales son:

ABSOLUT  
 ARJO WIGGINS  
 CÁRITAS: MESTRAL Y TIV  
 COLEGIO DE FARMACÉUTICOS DE MADRID  
 GRUPO SANTILLANA  
 INTERVIDA  
 MATCH.COM  
 ALVIERO MARTINI  
 TECNOSEÑAL  
 LIVEWARE CORPORATION  
 MÉDICOS DEL MUNDO

AYUNTAMIENTO DE MADRID  
 ASOCIACIÓN DE LATAS DE BEBIDAS  
 BRVSA  
 KUKUXUMUSU  
 MTV  
 UNIVERSAL MUSIC  
 COSMOPOLITAN TV  
 REAL MADRID TV  
 SONY  
 MUSEO NACIONAL DE CIENCIAS NATURALES  
 MORENA FILMS  
 ORANGE  
 ECAM  
 MASAVEU  
 EMBAJADA DE LOS PAÍSES BAJOS  
 AMNISTÍA INTERNACIONAL  
 EDIVERSIA  
 ASOMBRA  
 VILLA MASSA  
 EDICIONES Y TALLERES DE ESCRITURA  
 CREATIVA FUENTETAJA  
 ACADEMIA DE LAS ARTES Y LAS CIENCIAS  
 CINEMATOGRAFICAS  
 REVISTA PLÁSTICO  
 MEETIC  
 MATCH.COM



## Eventos IED Artes Visuales

*La oportunidad de poner en contacto a alumnos y profesionales del mercado*

El IED Madrid programa numerosos eventos, conferencias y mesas redondas, exposiciones externas e internas en las que los estudiantes muestran sus proyectos, publicaciones, etc. En definitiva, un completo programa de actividades que responde a la proyección del IED como **centro internacional de investigación y difusión de la cultura del diseño**. Entre los eventos organizados por la Escuela de Artes Visuales destacan:

### LEM'08

Conferencias de estudios de animación con motivo de los 10 años del foro Spain LW.

### 3D PARTY

2005-2004-2003: Conferencias del sector audiovisual con motivo de la celebración del "Día del 3D" (3 de diciembre).

### CICLO CON[FERENCIA]S

2007: Conferencia del estudio Vida en Marte. Infografía y Postproducción en el Medio Publicitario.

### ESPACIO SIGNO

Ciclo de conferencias públicas creado en torno al mundo de la señalización, que contó con la presencia de profesionales tan reputados como la arqui-

tecta **Teresa Sapey**, el diseñador **Ruedi Baur**, el antropólogo **Marc Augé**, el historiador y diseñador **Enric Satué** o el tipógrafo **Andreu Balius**.

### WASABI IN MOTION

Es una propuesta cultural de carácter abierto y multidisciplinar donde se encuentran personalidades del diseño y la creación digital de alto nivel. Una cita anual que reúne a los mejores referentes de la creación digital, tendiendo así un puente entre su habitual compromiso con el diseño y el justo homenaje a las figuras más importantes del sector. Han participado estudios de diseño de la talla de **Cocoe**, **Serial Cut**, **Planilandia**, **Delvico**, **On Click**, **Pep Sempere**, **Alex Trochut**, **Españ256**, **Dvein**, **Tavo Ponce**, **Domestika**, los ex-alumnos **Ritxi Os-táriz** y **Murphy**, **Tai Creatividad**, **Marcos García** y **D-noise**, entre otros, que han arrojado luz sobre su actividad, su profesión, sus dinámicas de trabajo y los pormenores de un sector, el de la creación digital y Motion Graphics, cada vez más consolidado. Dado su carácter abierto y didáctico, es un evento de máximo interés para todas las personas relacionadas con el diseño y/o interesadas en el diseño audiovisual, tendencias, Motion Graphics y creación digital.



(1)



(2)



(3)



(4)

## Premios a los Alumnos

Los trabajos de nuestros estudiantes reciben los premios más prestigiosos

La formación va encaminada a transformar a los estudiantes en profesionales con capacidad para encontrar soluciones alternativas e innovadoras a los problemas del mundo actual. La diversidad cultural de los alumnos, procedentes de más de 35 nacionalidades diferentes, es una de las mayores riquezas del IED Madrid. A su vez, el valor de la metodología didáctica del Instituto Europeo de Design, que centra el proceso de formación en el proyecto, se ve reforzado continuamente con los premios que sus estudiantes reciben.



Estos son algunos de los **premios recibidos por alumnos** de IED Artes Visuales:

### PREMIOS LAUS 2008

Seleccionado en la categoría de Proyecto Final de Estudios, **Suguru Mikami**, alumno de Diseño Gráfico de 2007, por su tesis con el tema de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.

### PREMIO LAUS SENIOR 2008 (4)

Concurso ADGF. Categoría Packaging, Subcategoría Línea Packs y Etiquetas. Premio para **Carlos Corral**, alumno de Diseño Gráfico de la promoción 2005-2006, por una línea de vinos de alta gama con etiquetas en braille para Lazaruswine Elaboración Sensorial S.L.

### PREMIO LAUS 2007

Mención especial a **Ritxi Ostáriz**, alumno de Diseño Digital (Web, Vídeo y Motion Graphics), por la pieza *Rtxcite at the Circus* en la categoría de

Estudiantes. Esta pieza también fue premiada en el concurso internacional de animación SICARM 2007 con un segundo premio.

### PREMIO LAUS 2006

Mención especial a los alumnos de Diseño Digital **Jaime Alamán Fernández** y **Gerardo Ocaña** por la cortinilla de 'Calle 13' en la categoría de Estudiantes.

### CONCURSO MIELE

1er Premio en categoría de Diseño y Motion Graphics 2008 para **Alba Larrea**, alumna de Diseño Digital, por la pieza *Psicodelia*.

### PREMIO ARTE JOVEN 2006 DE CAJA MADRID

Pieza *Retrovision* del alumno de Diseño Digital **Nicolás Zarza** en la categoría de Diseño Digital y Vídeo.

### CONCURSO INTERNACIONAL CON MOTIVO DEL IV CENTENARIO DE LA 1ª EDICIÓN DE EL QUIJOTE (1)

Premio para los alumnos de 2º de Diseño Gráfico **Alberto Salván**, **Nicolás Reyners** y **Francisco Villar**, del curso 2004-2005.

### CONCURSO IDENTIDAD VISUAL MADRID 2016 (2)

Ganador: **Joaquín Mallo**, alumno de 3º de Diseño Gráfico del curso 2007-2008.

### PREMIO LAUS 2009 CAPITÁN OZONO (3)

Proyecto de videojuegos para niños sobre el cambio climático realizado por los alumnos de 2º curso de Diseño Digital de la promoción 2007-2008.



Ex-alumno  
Diseño Digital

## Ritxi Ostáriz

Ex-alumno IED Artes Visuales, Diseño Digital (Web, Vídeo y Motion Graphics)

**Ritxi Ostáriz**, director de arte y diseñador, ha desarrollado su carrera tanto en proyectos gráficos como web, multimedia, Motion y diseño de interiores.

Tras más de 16 años en Madrid, actualmente vive y trabaja en Sopelana, un pueblecito costero cercano a Bilbao, y dedica la mayor parte de su tiempo a la dirección de arte, diseño gráfico y audiovisual para músicos. Ha trabajado con artistas y productores tan reconocidos internacionalmente como Vegard Tveitan, Tomas Thormodsæter y Heidi Solberg (Noruega), Valgeir Sigurdsson (Islandia, productor de Björk), Markus Reuter (Alemania), Pat Mastelotto (EE.UU.) o Kobi Farhi (Israel), entre otros.

Entre sus últimos trabajos en el sector de la animación destacan la ilustración y animación de más de 50 capítulos de dibujos animados para el programa infantil 'Los Algos' (**Cuatro**), así como una larga campaña publicitaria para **Cox Communications**, la tercera mayor compañía de comunicación de Estados Unidos, realizada junto a Duck Studios. De forma paralela a su trabajo como *freelance* ha realizado la labor de Director del Master de Motion Graphics del Instituto Europeo di Design de Madrid.

[www.iikki.com](http://www.iikki.com)





## Tres Tipos Gráficos

*Ex-alumnos IED Artes Visuales, Diseño Gráfico*

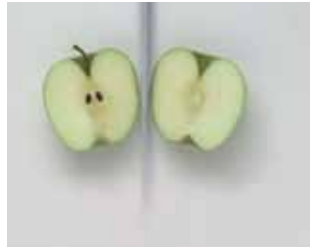
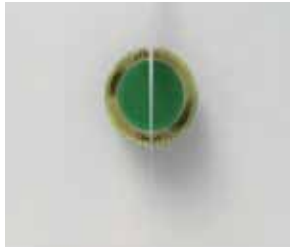
**Tres Tipos Gráficos** es un equipo formado por los ex-alumnos del IED Madrid **Nicolás Reyners, Alberto Salvín y Francisco Villar**. Abrieron en 2004 su estudio en Madrid, donde desarrollan todo tipo

de proyectos relacionados con la comunicación visual. Imagen corporativa, publicitaria, diseño editorial, multimedia y el diseño de eventos son sus principales sectores de actividad.

[www.trestiposgraficos.com](http://www.trestiposgraficos.com)



Ex-alumnos  
Diseño Gráfico



## Daniel González

*Ex-alumno IED Artes Visuales, Diseño Virtual (Animación 3D)*

**Daniel González** es socio fundador de **Noh Visual Effects**. NOHVFX es una empresa joven creada en 2006 con una visión nueva de lo que debe ser el mundo del 3D y los efectos especiales. Ofrece servicios de producción y post-producción. Espe-

cialistas en publicidad, en estos primeros años han trabajado en grafismo televisivo para Cruzcampo, Nintendo DS, Animal Crossing, BMW, Marlboro, Terra Mítica, Operación Triunfo o Antena 3, entre otros.

[www.nohvfx.com](http://www.nohvfx.com)

