

CEU
*Universidad
San Pablo*



MFA

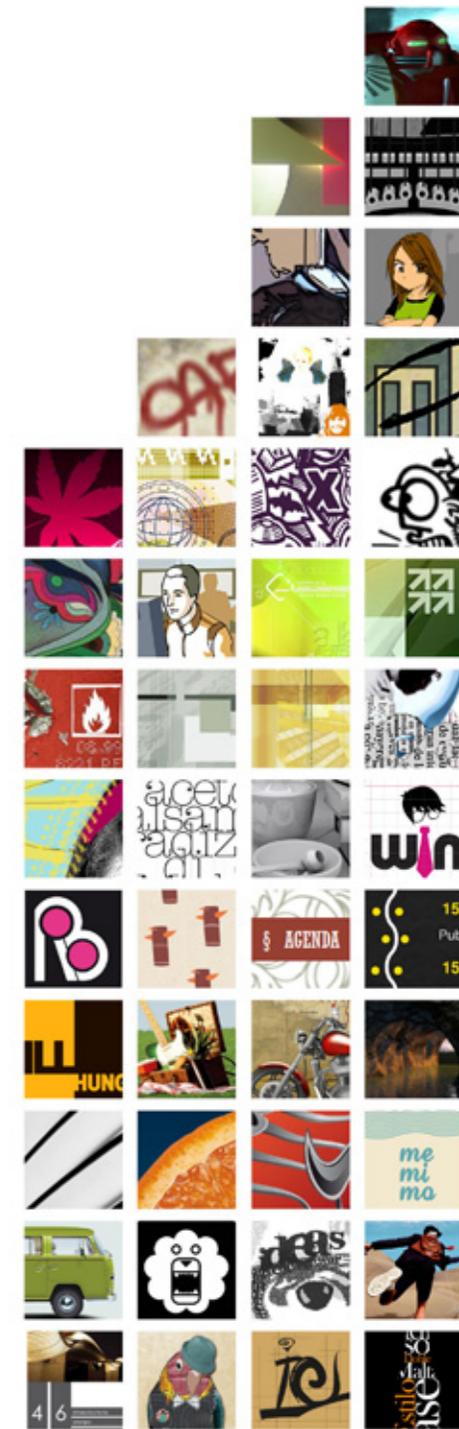
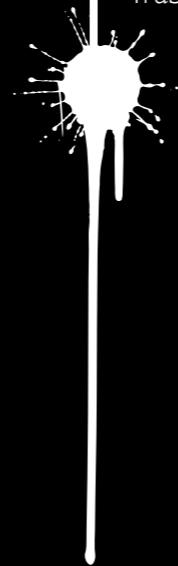
MASTER OF FINE ARTS
IN COMPUTER ART



Máster en Diseño Gráfico de la Comunicación
'Master of Fine Arts in Computer Art'

ÍNDICE

Presentación	4
Modelo educativo	6
Medios	8
10 de las mil razones para elegir TRACOR	10
Mensaje del Decano	14
Dirección del máster	16
Información general y contenidos	18
El programa	20
Salidas profesionales: programa "First Employment"	26
Claustro de profesores	28
Trabajos de alumnos utilizados	32





D. José Antonio Puente
Presidente de TRACOR

PRESENTACIÓN

Sabemos, oímos, leemos, que el mundo en el que vivimos cambia rápidamente, pero pocos son verdaderamente conscientes del alcance y naturaleza de ese cambio, a veces silencioso e imperceptible, que se produce cada día, incluso cada segundo, a nuestro alrededor.

Los que nos dedicamos a enseñar, especialmente si es a posgraduados y profesionales, tenemos la inexcusable obligación de dejarnos envolver por el cambio, recibir sus sacudidas cargadas de energía renovadora para dar cumplimiento a nuestra misión, que no es otra que situar a nuestros alumnos en las mejores condiciones para entender las realidades que les rodean y darles proyección como profesionales competitivos en el mundo del futuro. Nuestro reto diario consiste en interpretar con precisión el impacto en el presente, e inferir cómo éste se transformará, a partir de las variables cambiantes que lo conforman, como la única manera de que el futuro no nos arrolle, de anticipar su llegada corriendo hacia él, recrearlo y también crearlo, como forma de ganar una ventaja sostenible en el competitivo ambiente profesional y corporativo.

La característica del mundo de hoy es la comunicación y la información que fluye sin fronteras ni limitaciones, a gran velocidad, en todas las direcciones y sentidos. Emisores y receptores se han situado en el mismo rango, intercambiando sus papeles, gracias a la convergencia digital de los medios de comunicación, a su mayor accesibilidad y democratización. Nunca como ahora los consumidores han tenido a su alcance tal cantidad y variedad de información sobre productos y servicios o sobre cualquier otro tema, y nunca antes su poder ha sido tan grande. Gracias a Internet, los foros, la “blogosfera”, los “videoblogs”, los “podcast”, las comunidades, las redes sociales y de vídeo compartido, y otros fenómenos emergentes, cada consumidor se ha convertido en un medio de comunicación, consiguiendo así una gran influencia como creador de opinión, tal como ocurre con los medios tradicionales. La información se ha fragmentado, mientras los medios de comunicación y las empresas comprueban que los propios consumidores son a la vez comunicadores periodísticos, radiofónicos, televisivos, y que los receptores se han convertido también en emisores.

Bienvenido al cambio y a las revoluciones que provoca. Desde 1989 no sólo estamos inmersos en el Instituto TRACOR de las Artes de la Comunicación en dichos cambios, sino que hemos sido apasionados partícipes, protagonistas y, también, marcado el paso de muchas de las innovaciones que se han dado en estos años, con una educación moderna y avanzada para posgraduados y profesionales de la comunicación. Como Instituto de posgrado de las Artes de la Comunicación, con nuestro especial enfoque hacia todas sus artes, nos situamos en la posición de líder nacional en esta especialidad.

Nuestra larga trayectoria y experiencia, nuestra obsesión por los procesos de aprendizaje a través de una pedagogía exclusiva y exigente, así como una cuidada selección de alumnos, nos permiten presumir de haber situado a nuestros alumnos, adaptados a los cambios y apasionados por el futuro, frente a los mejores retos profesionales en prácticamente todas y cada una de las empresas que cuentan en la industria de la comunicación.

Hoy me enorgullece presentarle nuestro clásico “Master of Fine Arts in Computer Art” que TRACOR imparte en acuerdo de

cooperación con la Universidad CEU San Pablo bajo la denominación de Máster en Diseño Gráfico de la Comunicación. Se trata de una titulación oficial integrada dentro del EEES (Espacio Europeo de Educación Superior) y con validez en toda Europa. Más adelante comprobará que se encuentra frente a un máster diferente con un diseño único en nuestro país por su capacidad de conjugar no sólo una visión conceptual de la comunicación audiovisual e interactiva, sino también un conjunto de habilidades y herramientas prácticas que le convertirán en un profesional especialmente valioso para cualquier organización y único en su categoría; un profesional flexible y adaptado a las nuevas formas de comunicación derivadas del creciente poder de las redes, de Internet y de los nuevos medios tecnológicamente convergentes, donde la telefonía móvil, la televisión IP o la WWW, se encuentran en un nuevo espacio integrado global para la emisión de mensajes y la interacción de individuos, así como de organizaciones, en una poderosa combinación de múltiples medios, que con sus nuevos usos y aplicaciones ya han cambiado la mayoría de la reglas de la comunicación.

Estudios de diseño gráfico, agencias de publicidad, empresas de comunicación interactiva, medios de comunicación e industria editorial, portales de Internet, empresas multimedia, empresas y departamentos de marketing y publicidad, gabinetes de comunicación de grandes corporaciones o de pequeñas y medianas empresas, empresas especializadas en diseño para Internet, centros de desarrollo y diseño de juegos son, entre otros, y representan el espacio de trabajo de los alumnos graduados del máster; pero también es el espacio y el máster adecuado para emprendedores que quieren sacar adelante su propio proyecto. Nuestros alumnos aprenden desde el principio, y saben que cualquier idea que tengan, cualquier cosa que sepan, nada son si no saben comunicarlo, especialmente en los nuevos medios de comunicación.

Reciba un afectuoso saludo y nuestra más cariñosa bienvenida al Instituto TRACOR de las Artes de la Comunicación.



NUESTRO MODELO EDUCATIVO

La educación, entendida como la formación para el ejercicio de una profesión, sólo es útil si es duradera, si no se basa en una habilidad circunstancial o potencialmente caduca por la moda o la evolución tecnológica. Es por eso por lo que en TRACOR estamos especialmente interesados en que el alumno adquiera conocimientos, consiga conceptos y habilidades esenciales que puedan evolucionar con él a través de la práctica y la experiencia. Nos interesa que los alumnos aprendan de la experiencia y construyan conocimiento a través de ella; estamos más interesados en hacer que el alumno aprenda que en enseñar. Aún más, lo que realmente buscamos es que el alumno adquiera la habilidad de aprender a aprender; que pueda canalizar mediante esa habilidad su propia transformación de forma permanente y de esta manera garantizar su adaptación a los diferentes entornos y realidades que encontrará a lo largo de su vida profesional.

La formación no puede estar disociada de la realidad, de la actualidad de las prácticas profesionales; por tanto, creemos

que debe ser útil, y lo es si es práctica y se transmite de forma práctica por profesores que no viven ajenos a esta realidad, sino que, simultáneamente con su vocación y actividad docente, se mantienen en el ejercicio de la profesión de forma exitosa y competitiva. En TRACOR todos nuestros profesores reúnen esta condición, lo que marca una diferencia sustancial, palpable desde el primer día en el aula.

Hoy en día, nada verdaderamente importante se puede hacer solo. Trabajar en medio de la diversidad, aprender de ella, aceptar las ideas y opiniones de los otros o saber discutirlos con argumentación y constructivamente, así como adaptarse dentro de un equipo para multiplicar las propias fuerzas, son habilidades indispensables para triunfar y condiciones necesarias para evitar el fracaso. El individualismo, a veces interesante en el ámbito de las artes puras, se convierte en un auténtico impedimento cuando se trata de las artes y las ciencias aplicadas. Por eso, creemos firmemente en el trabajo en equipo, lo fomentamos en nuestros

“Educar es un ejercicio apasionante, pero ver los resultados de la educación es, además de gratificante, algo mágico; educar y transmitir conocimientos, no sólo para que el alumno sepa, sino para que sepa hacer, para que su saber hacer le convierta en ser, respetado y seguro de sí mismo, en una sociedad cada día más competitiva y compleja.”

D. José Antonio Puente
Presidente de TRACOR



cursos y es un medio básico en la aplicación de nuestro modelo pedagógico durante todo el curso académico.

En TRACOR buscamos un perfil específico en nuestros alumnos como consecuencia de la propia personalidad de la institución, de sus valores y cultura, y de su modelo educativo y pedagógico. Nos interesa contar con personas integradas en la actual sociedad de la información, abiertos a los cambios y flexibles para convivir con los retos de una sociedad cada vez más mundializada. Personas de mente abierta y tolerante, que disfrutan con la diversidad de personas y culturas. Buscamos alumnos ambiciosos que se autoexigen una mejora constante en todos los ámbitos, con un elevado sentido crítico y comprometidos con los problemas de la sociedad de nuestro tiempo.

Nuestros alumnos deben ser cultos, no sólo interesados por la mecánica del ejercicio de su profesión, sino abiertos a múltiples disciplinas y conocimientos; sólo de esta manera podrán ejercer responsablemente como comunicadores. La humildad para

En TRACOR sólo se piensa en comunicación, se habla de comunicación y se debate constantemente sobre cómo comunicar. Todo el ambiente que se respira inspira a los alumnos y fomenta un aprendizaje fundamental y práctico, como no se puede dar en ningún otro lugar donde la razón de existir no sean la comunicación y el diseño en todas sus formas.

aprender constantemente de otros y la empatía son cualidades básicas para el progreso colectivo y el desarrollo personal, esenciales en las aspiraciones conjuntas de alumnos y escuela. Buscamos personas antitípicos e iconoclastas, resistentes a las modas -aunque contribuyan a crearlas- y a la manipulación -porque la reconocen-, amantes de la verdad, la honestidad y la libertad. Nuestros alumnos son curiosos y observadores, exploradores permanentes de la cara oculta de las cosas, amantes de los conceptos y apasionados por la belleza, la estética y la armonía, pero también son transgresores y rupturistas, con un talante de reto a lo establecido y de experimentación del futuro.

Nos interesa la tecnología, pero no como un fin en sí misma, sino como herramienta que libera y potencia la mente, eleva la productividad y permite alcanzar más en menos tiempo. Creemos que cuando el aprendizaje del uso de la tecnología se convierte sólo en un fin, además de maquinizar al hombre, lo sitúa en caducidad como profesional y en permanente obsolescencia.

NUESTROS MEDIOS

En TRACOR no sólo se unen un profesor, una pizarra y un rotulador para enseñar, sino que, además, nuestra enseñanza, eminentemente práctica, se fundamenta en un método activo-participativo, que se desarrolla en un ambiente agradable y que invita a permanecer en la escuela, basado en aprender haciendo, en el trabajo en equipo y en el uso intensivo de la tecnología que favorece el aprendizaje y aumenta la productividad. El diseño y la paz lo rodean todo en un campus urbano con cuatro edificios, en plena ciudad, en un distrito tranquilo, en un espacio aislado que invita a la inspiración y al trabajo bien hecho.

Los alumnos, en TRACOR, no viven en un ambiente imaginario, sino que trabajan con los mejores medios que utiliza la industria y ponen en práctica con ellos, constantemente, los conocimientos adquiridos tal y como se usan en el mundo real. Un buen método, buenos profesores y medios técnicos adecuados marcan la diferencia entre la excelencia y la mediocridad, algo que el alumno deberá tener en cuenta al elegir su máster, que es sólo para una vez y que, además del esfuerzo económico y de tiempo que exige, debe influir muy favorablemente en su futuro profesional para el resto de su vida.

Los sistemas informáticos más modernos y avanzados, con el software gráfico más profesional, redes de alta velocidad, plató de televisión, mesas de sonido, sala de locución, sala de proyecciones, cámaras de alta definición, sistemas de iluminación profesional, equipos ENG, impresoras para pruebas de color profesionales, escáneres, sistemas multiplataforma y un largo etcétera, conforman los medios técnicos de hardware y software sobre los que los alumnos se apoyan, en un máster donde no sólo aprenden los conceptos, sino que éstos se transforman en realizaciones y piezas de comunicación concretas.



SOFTWARE

Sistemas operativos

Mac OS X 10.6 Snow Leopard
Microsoft Windows 7
Mac OS X Server
Fedora 8 x64

Maquetación

Adobe InDesign CS5
Adobe Acrobat X Pro

Grafismo

Adobe Photoshop CS5
Adobe Illustrator CS5
Adobe Fireworks CS5

Diseño 3D

3D Studio Max

Ofimática

Suite Microsoft Office
Suite OpenOffice

Vídeo

Avid Media Composer
Adobe Premiere Pro CS5
Adobe After Effects CS5
Adobe OnLocation CS5
Adobe Encore CS5
QuickTime

Internet

Adobe Dreamweaver CS5
Adobe Flash CS5

HARDWARE

Equipos informáticos

iMac core 2 duo con pantallas de 21"
Portátiles ACER Aspire 5810T
Servidor MacPro Quad Core Intel Xeon
Capturadoras de vídeo analógico y digital

Cámaras

Panasonic AG-HPX371EJ, AG-HMC151EJ
Sony HVR-EZ1, HVR A1
Panasonic AGDV60, AGDVX100B
Sony DCR HC96
Canon EOS 5D Mark II

Impresión

EPSON Aculaser C9100, C2600 y HP4600
EPSON Stylus Photo 1270 y HP Deskjet 850
Escáner HP de alta resolución

Plató de televisión

Multicámara, sala de realización y ciclorama
Sist. Lowel con control de iluminación
Teleprompter

Antorchas LED ProLux
Antorchas incandescentes Unomat
Focos de cuarzo 100W IANIRO

Monitores de seguimiento
Mesa de vídeo Panasonic
Mesa de sonido Yamaha DM-1000
Amplificadores Alesis
Magneto JVC

Compresor y previo valvular
Sistemas Intercom
Sala de locución con monitor Sony Wega

Plamas 42" y videoprojector 100"

10 DE LAS 1.000 RAZONES PARA ELEGIR TRACOR

1. Especialización en las artes de la comunicación

Si se trata de elegir un centro de estudios de posgrado, sin duda, la mejor decisión es optar por uno especializado en la materia que se desea cursar. Un centro especializado, como ocurre con cualquier otra actividad del ser humano, conseguirá más excelencia que un centro donde se imparten materias de toda índole y no relacionadas entre sí. A más especialización más excelencia, y esto ocurre en todas las profesiones, en el deporte, en las artes, en las ciencias, en la literatura y, cómo no, en las artes de la comunicación. TRACOR, el Instituto de las Artes de la Comunicación, está especializado y se dedica exclusivamente a la formación en todas las artes de la comunicación. Ningún otro centro en España tiene este enfoque y en ningún otro se combinan medios técnicos, humanos y de profesorado con la calidad de los que TRACOR ofrece en su área de especialidad.

2. Liderazgo en la excelencia

Este enfoque de especialización ha permitido que TRACOR lidere la excelencia en su sector desde 1989. Y, si se trata de

hacer un máster, sin duda, la decisión acertada es buscar el mejor, el excelente entre los mejores. El esfuerzo que un buen máster representa, por tiempo y dinero, y la enorme diferencia, en cuanto a oportunidades profesionales se refiere, entre hacer uno bueno o uno cualquiera, es de todo o nada. Tener profesores excelentes, medios y recursos adecuados, buenos compañeros, seleccionados cuidadosamente, una enseñanza personalizada con una metodología exigente, o una amplia red de contactos laborales y profesionales, tiene su precio, pero la recompensa será para toda la vida.

3. Verdadera experiencia

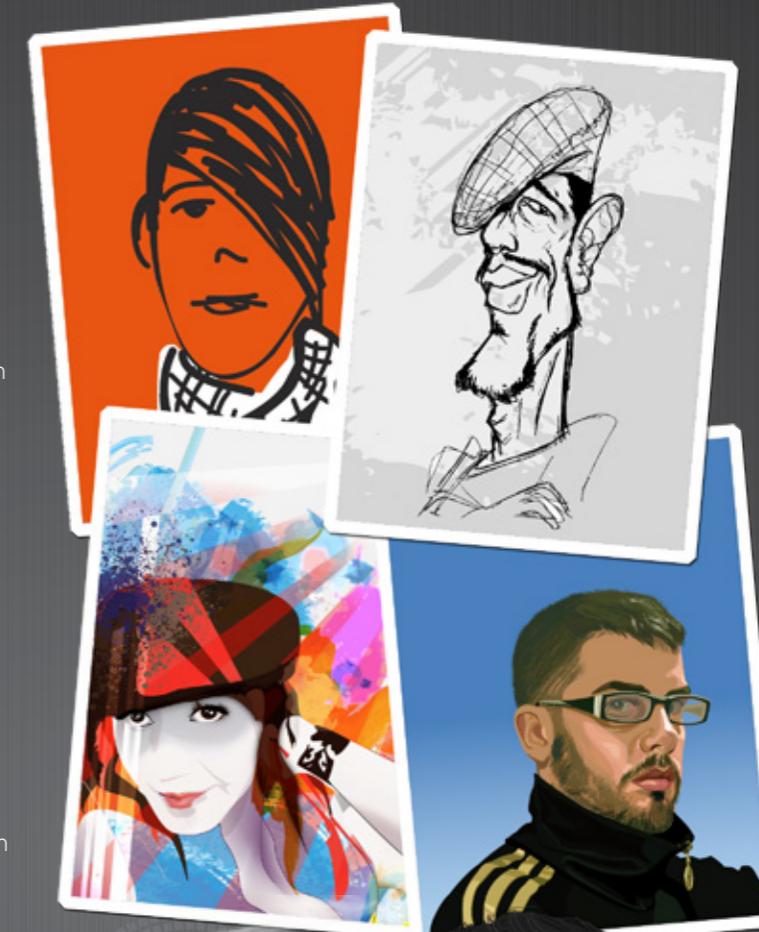
Veinte años es una larga experiencia y si, además, se ha acumulado con éxitos demostrados, tanto en resultados de carácter académico como en opciones de empleo para los alumnos egresados, la garantía para el nuevo alumno de que tendrá esa experiencia de respaldo, que será soporte y dará respuesta a sus aspiraciones personales y profesionales, representa la seguridad y tranquilidad de que su inversión de tiempo y dinero no serán en vano.

4. Cuidada selección de alumnos

Más importante aún son las características de los alumnos de TRACOR, con fuertes aspiraciones y decididos a triunfar en su profesión, lo que contribuye a crear una red de contactos e influencia que les ayudará a mantener su posición profesional en el máximo nivel a lo largo de su carrera, gracias a la cuidadosa selección de alumnos que se realiza en TRACOR. El éxito de un máster no sólo depende de la actualidad de su diseño, de la calidad de los profesores, de los recursos y medios de que se disponen o de la pedagogía que se utiliza. Para el alumno es fundamental encontrarse con buenos compañeros porque son ellos los que verdaderamente van a marcar la diferencia entre estudiar en un centro u otro.

5. Acreditación académica y profesional

TRACOR es centro colaborador de la Universidad CEU San Pablo que, con 75 años de historia, es un líder de prestigio de la educación superior en nuestro país, lo que le permitirá estar plenamente integrada dentro del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Pero no menos importante que el carácter universitario es el reconocimiento profesional de los estudios que se imparten. TRACOR mantiene numerosos convenios de colaboración con la industria de la comunicación, siendo el más importante -para la impartición de diversos programas máster- el que mantiene con Unidad Editorial S.A. (grupo RCS), editora de El Mundo, Expansión o Marca entre otras cabeceras, propietaria de la productora El Mundo TV o el canal de televisión VEO TV, que en conjunto la convierte en unos de los líderes mediáticos más importantes de nuestro país, lo que proporciona a los estudiantes posibilidades excepcionales de desarrollo profesional.



6. Atención individualizada

Desde el primer momento en que un alumno candidato toma contacto con TRACOR percibirá la diferencia en el trato individualizado que impregna toda la institución. Para todos los miembros de TRACOR cada alumno es un proyecto de enorme potencial de éxito profesional y todos los esfuerzos se dedican para conseguirlo. Encontrar la individualidad y diferencias de cada alumno es una actitud y atender a sus necesidades específicas una meta de la institución.

7. Exigencia, rigor y una pedagogía que facilita el aprendizaje

TRACOR es una institución educativa exigente, pero –como se acostumbra a decir en el campus- también sonriente y que ayuda a triunfar. El rigor de sus programas, acreditados académicamente o reconocidos profesionalmente, se une a la exigencia durante el desarrollo de los mismos. Graduarse en TRACOR implica gran cantidad de esfuerzo y dedicación por parte del alumno, que siempre se sentirá apoyado, y la exigencia en la búsqueda colectiva de la excelencia es un factor diferenciador de la institución en base al que ha construido gran parte de su

reconocido prestigio. Su método pedagógico orientado a facilitar el aprendizaje, que fomenta la participación y las actividades prácticas constantes, es un estímulo para alcanzar la mencionada excelencia, así como las habilidades profesionales –de máximo nivel- que posteriormente el alumno necesitará para un ejercicio de la profesión con éxito.

8. Excelencia en los profesores

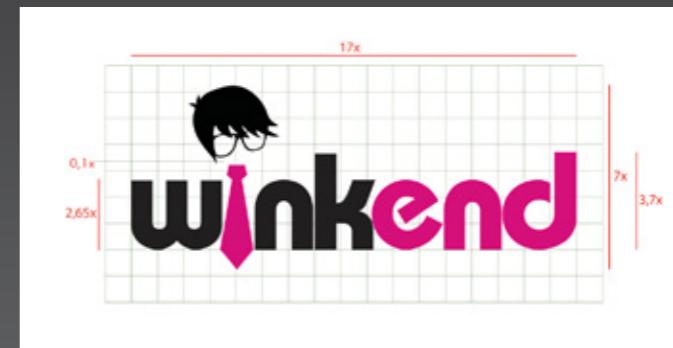
Académicos e investigadores, así como profesionales de primer nivel y de reconocido prestigio, forman el equipo de profesores de TRACOR. Ninguna otra institución puede presumir en muchos de sus másteres del nivel académico y de reputación profesional, en el campo de especialidad de TRACOR, de sus profesores, lo que marcará una diferencia sustancial en el resultado final para cada alumno con su experiencia en TRACOR.

9. Recursos y tecnología

En TRACOR no sólo se unen un profesor, una pizarra y una “tiza” para enseñar, sino que, además, nuestra enseñanza, eminentemente práctica, se fundamenta en un método activo-



participativo, que se desarrolla en un ambiente agradable y que invita a permanecer en la escuela, basado en aprender haciendo, en el trabajo en equipo y en el uso intensivo de la tecnología. El diseño y la paz lo rodean todo en un campus urbano con cuatro edificios, en plena ciudad, en un distrito tranquilo, en un espacio aislado que invita a la inspiración y al trabajo bien hecho. Por otra parte, nuestros alumnos no aprenden en un ambiente imaginario, sino que trabajan con los mejores medios que utiliza la industria y ponen en práctica con ellos, constantemente, los conocimientos adquiridos tal y como se usan en el mundo real. Los sistemas informáticos más modernos y avanzados, con el software gráfico más profesional, redes de alta velocidad, plató de televisión, mesas de sonido, sala de locución, sala de proyecciones, cámaras de alta definición, sistemas de iluminación profesional, impresoras profesionales, sistemas multiplataforma y un largo etcétera, conforman los medios técnicos de hardware y software sobre los que los alumnos se apoyan, para aprender no sólo los conceptos, sino para transformarlos en piezas de comunicación concretas.



10. Eficacia en el empleo

Pocas instituciones pueden presumir en sus programas de una eficacia del 100% en el empleo de sus alumnos. Es el caso del programa “First Employment” de TRACOR para su máster MFA. El compromiso con el empleo y el esfuerzo diario para conseguir las mejores posiciones profesionales para los alumnos representan la culminación del esfuerzo académico realizado por todos a lo largo del periodo formativo. La enorme red de contactos profesionales de TRACOR en la industria de la comunicación, la televisión o el diseño gráfico, con un departamento de empleo con políticas activas de colocación, permite que el índice de empleabilidad de los graduados sea casi infalible. Este compromiso permanece siempre, también para alumnos graduados en cualquier momento de la historia de TRACOR. Nuestro departamento de empleo estará siempre disponible para ayudar a cualquier graduado de TRACOR a mejorar en su posición profesional o para encontrar empleo si en algún momento de su vida profesional lo pierde y nos necesita para conseguir otro.



MENSAJE DEL DECANO



Dr. D. José Francisco Serrano Oceja
Decano de la Facultad de Humanidades
y Ciencias de la Comunicación de la
Universidad CEU San Pablo

Bienvenido al Máster en Diseño Gráfico de la Comunicación que imparte la Universidad CEU San Pablo en colaboración con TRACOR, el Instituto de las Artes de la Comunicación. La Universidad CEU San Pablo es una universidad de iniciativa social, promovida por la Fundación Universitaria CEU San Pablo, sin ánimo de lucro, obra de la Asociación Católica de Propagandistas, que combina juventud con tradición, que busca la excelencia en todos los ámbitos de su actuación y que defiende los valores del humanismo cristiano.

La exigencia, la tolerancia, la apertura, la responsabilidad, el esfuerzo común, la eficacia, la ilusión y la participación activa en la sociedad para mejorarla son algunos de los rasgos que mejor caracterizan nuestra universidad.

La creación del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) ha permitido en España el diseño de una nueva estructura de títulos oficiales, amparada en la Ley 6/2001, de 21 de diciembre (en concreto, en su Título IX) y en las disposiciones que la desarrollan. Esta nueva estructura ha supuesto un cambio radical en los estudios de segundo y tercer ciclos universitarios. En efecto, el posgrado universitario, hasta hace poco no oficial en lo que se refiere a los programas máster, se integra, a partir del Real Decreto 56/2005, de 21 de enero, y del Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, en la nueva estructura universitaria, como unos nuevos títulos, de validez oficial y de reconocimiento en todo el territorio europeo, constituyéndose en un elemento más en la estructura formativa de un alumno universitario.

La Universidad CEU San Pablo, primera universidad privada reconocida en nuestro país al amparo de la Ley de Reforma Universitaria de agosto de 1983, ofrece la posibilidad de realizar programas máster, con validez oficial, de la máxima calidad, persiguiendo la excelencia académica en todas sus actuaciones, y en el que participan tanto profesores universitarios como profesionales de reconocido prestigio, consiguiendo un equilibrio adecuado entre el rigor académico y el conocimiento y la práctica profesional. Los programas máster impartidos por la

Universidad CEU San Pablo, además de facilitar la integración laboral, suponen una gran ventaja a la hora de planificar la movilidad académica y profesional por cualquier país integrante del Espacio Europeo de Educación Superior.

La Facultad de Humanidades y Ciencias de la Comunicación de la Universidad CEU San Pablo y el Instituto TRACOR de las Artes de la Comunicación colaboran desde 2005 en la impartición de programas de posgrado. Como decano de la Facultad, me complace presentar un magisterio de excelencia y rigor con una institución que, como TRACOR, viene desde hace años distinguiéndose por su liderazgo en la adecuación y renovación de una enseñanza orientada a habilitar al alumno en el dominio de competencias profesionales del más alto nivel. La altura de los programas que ha venido promoviendo TRACOR desde sus inicios, la probada eficacia del método del caso que aplica a su docencia, el rigor en la selección y orientación del alumnado, y la capacidad demostrada para situar a sus alumnos en empresas e instituciones del máximo prestigio son credenciales que tienen un valor por sí mismas y en las que se basa el prestigio alcanzado en el mercado por este centro de estudios profesionales.

El Máster en Diseño Gráfico de la Comunicación es un programa clásico y referente en la industria del diseño que comenzó impartiendo TRACOR como título propio desde el año 1991 bajo el nombre "Máster en Artes y Tecnologías" y desde 1999 como "Master of Fine Arts in Computer Art". Actualmente el MFA es un título oficial con validez en toda Europa.

Permíteme presentarte este innovador programa, único en su diseño y perfectamente adaptado a las necesidades de la nueva sociedad de la información y las comunicaciones. Son muchos los posibles puestos de trabajo y de ejercicio profesional que están esperando el perfil y cualificación que obtienen nuestros graduados desde el servicio y la responsabilidad que exige el objeto de nuestro trabajo profesional.

Recibe un cordial saludo.





Dr. D. Ángel Bartolomé Muñoz de Luna
 Director de Marketing en TS Company
 Director del programa MFA en TRACOR
 Profesor colaborador en la Universidad
 CEU San Pablo

Ángel Bartolomé Muñoz de Luna es Doctor Cum Laude en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad San Pablo CEU., en la que también se licenció anteriormente en Publicidad y Marketing. Es, además, Licenciado en Filosofía por la Universidad San Dámaso, así como Máster en Gestión de Diseño por la E.O.I.

Actualmente es Director de marketing en TS Company, empresa de I+D+i que nació en el seno de la Universidad Politécnica

de Madrid y dedicada al desarrollo de software de innovación para el sector deportivo. Ángel compagina su labor como Director en TS Company con la dirección de La Agencia y con la docencia como Profesor colaborador en la Universidad San Pablo CEU y en el Instituto TRACOR de las Artes de la Comunicación, donde imparte clase desde 2009 en asignaturas relacionadas con la creatividad y con la aplicación de las nuevas tecnologías aplicadas a la publicidad, ámbitos en los que es especialista.

Entre 2005 y 2007 fue Arte y Planificador Estratégico en la agencia de publicidad Plasmaidea, especializada en nuevas tecnologías. Entre otras, trabajó con cuentas como Diageo, Yves Rocher, Hoss intropia, Toshiba, Grand Marnier, Plena, Bella Easo, Renfe o Vodafone.

Ángel es además miembro de la Academia de la Publidad, de la Escuela de Organización Industrial, y del London Advertising & Design Group.

DIRECTOR DEL MFA

El Master of Fine Arts in Computer Art es un programa de posgrado impartido en colaboración por TRACOR y la Universidad CEU San Pablo, que surge de la necesidad real de mercado propiciada por la continua revolución tecnológica y crea un nuevo profesional del arte, del diseño, de la comunicación audiovisual y multimedia-web, polivalente y autosuficiente, totalmente integrado en el proceso de comunicación y con control absoluto del mismo, capaz de comprender los productos y conceptualizar las ideas, pero también de plasmarlas de forma gráfica o audiovisual, utilizando las tecnologías más innovadoras.

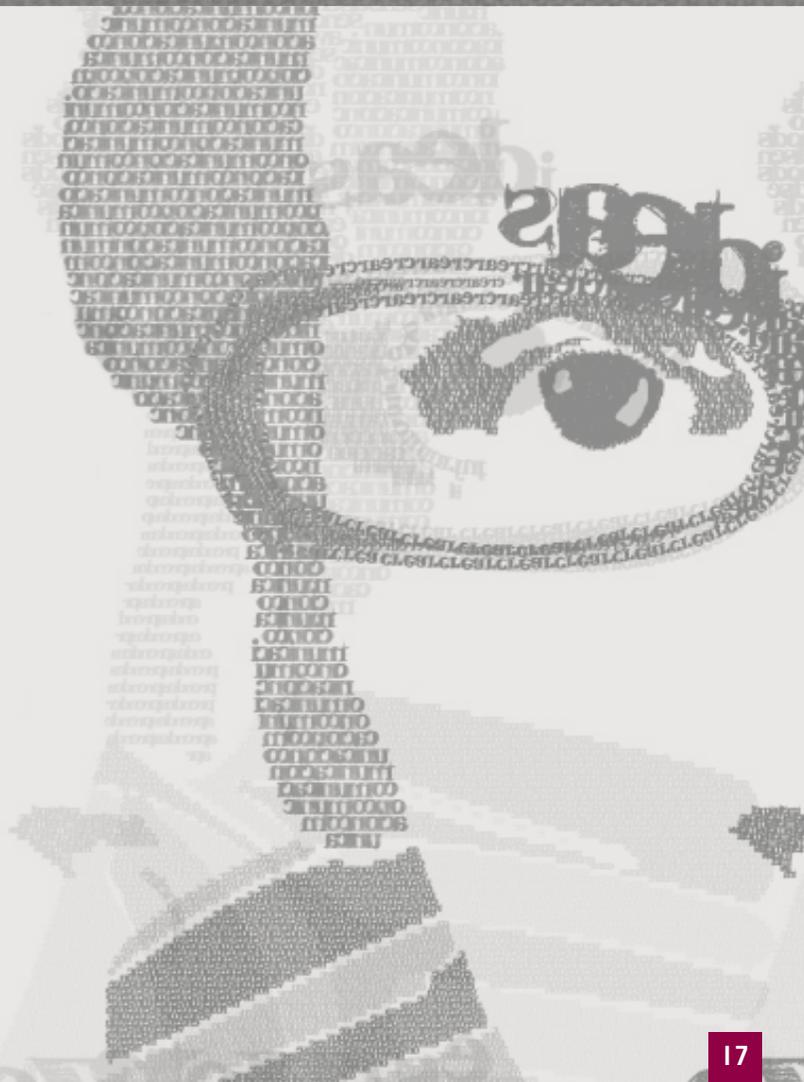
El MFA es un programa clásico y referente en la industria del diseño que viene impartiendo TRACOR como título propio desde el año 1991 bajo el nombre "Máster en Artes y Tecnologías" y desde 1999 con su actual denominación. Desde 2009 el máster se imparte como titulación oficial con la Universidad CEU San Pablo bajo la denominación de Máster en Diseño Gráfico de la Comunicación.

En el panorama internacional, pocos programas reúnen en el mismo proceso formativo el desarrollo de la creatividad y de las capacidades artísticas con las técnicas y habilidades necesarias para el manejo de las tecnologías como nuevas herramientas de realización práctica de las ideas previamente concebidas.



En los últimos años, la profesión del diseñador, en todas sus modalidades, ha mantenido el interés de los futuros estudiantes por sus buenas perspectivas laborales debido a la necesidad creciente de las empresas de contar con profesionales creativos, bien preparados y formados en el uso de las nuevas tecnologías para la creación de sus piezas comunicativas. Así, la figura del profesional del diseño ha ido evolucionando a lo largo de los años. La utilización de los ordenadores y los programas o herramientas de software creados específicamente para el diseño, junto con la coexistencia con los llamados "medios tradicionales" ha provocado un cambio en las competencias, funciones y habilidades requeridas a los diseñadores. Hasta hace poco, el diseñador era un creativo muy especializado en su área profesional que se centraba en un ámbito laboral concreto. Hoy en día, diversas personas, con conocimientos técnicos específicos pero con una formación creativa parecida, pueden abordar proyectos de todo tipo si utilizan las herramientas tecnológicas necesarias. Esta facilidad de acceso a la tecnología hace que surjan constantes oportunidades para los profesionales mejor preparados.

El grado de reconocimiento del Master of Fine Arts in Computer Art por la industria es tal, que los alumnos que superan el curso, tras realizar su periodo de prácticas, tienen garantizado por contrato un empleo gracias al programa exclusivo de TRACOR First Emploment.



INFORMACIÓN GENERAL Y CONTENIDOS



Los objetivos formativos del “Master of Fine Arts in Computer Art” se dividen en cuatro grandes categorías:

El primero de los objetivos persigue dotar al alumno de los conocimientos teóricos sólidos para comprender la naturaleza de las distintas actividades profesionales que desarrollará más en detalle a lo largo del programa. El alumno debe conocer, comprender y analizar de forma crítica el papel del diseño de mensajes visuales dentro de las estructuras sociales, económicas y culturales en las que se mueven las empresas con capacidad para cuestionarse los diferentes asuntos éticos, los códigos y la regulación relacionados con la comunicación, y mantener unos principios en su práctica de la creatividad comunicativa.

En un segundo lugar se situarían los conocimientos teóricos y la destreza con las distintas herramientas informáticas clave para su desarrollo profesional. La importancia de la aplicación y manejo de las nuevas tecnologías es clave para que el alumno se forme de manera adecuada y pueda aspirar a desarrollar una carrera profesional exitosa.

El tercer objetivo se centra en el conocimiento de las distintas vertientes profesionales que abarca el campo de la comunicación visual. En ellas el alumno podrá conocer, trabajar y aplicar sus conocimientos tanto teóricos como prácticos a las distintas especialidades existentes en el mercado.

Por último, el objetivo final será potenciar la gestión y metodología de los proyectos de diseño, para lo cual necesita desarrollar la capacidad de trabajar en equipos multidisciplinares, gestionar el tiempo y la relación con otros alumnos, desarrollando una mentalidad de trabajo en la que se premie el valor del esfuerzo, el sacrificio y la superación personal.

Calendario:

Octubre de 2011 a diciembre de 2012

Duración:

1.750 horas entre sesiones lectivas, tutorías, evaluaciones, trabajos en grupo, esfuerzo personal del alumno y prácticas en empresas

Horario:

De lunes a viernes de 9:00 a 14:00

Próxima convocatoria:

Octubre de 2012

El “Master of Fine Arts in Computer Art” es un título oficial de la Universidad CEU San Pablo y del Instituto TRACOR de las Artes de la Comunicación, que se imparte bajo el nombre de Máster en Diseño Gráfico de la Comunicación.

EL PERFIL DE NUESTROS ALUMNOS

El “Master of Fine Arts in Computer Art” está dirigido a titulados universitarios, especialmente en Bellas Artes, Comunicación Audiovisual, Publicidad y Relaciones Públicas, sin descartar otras titulaciones, con vocación por el diseño de la comunicación en la empresa (diseño gráfico, audiovisual y multimedia-web).

Formación



- Comunicación Audiovisual
- Bellas Artes
- Publicidad y Relaciones Públicas
- Otras titulaciones
- Periodismo
- Ingenierías

Edad



- Menos de 24 años
- Entre 24 y 27 años
- Entre 27 y 30 años
- Más de 30 años

Sexo



- Hombres
- Mujeres

PROGRAMA DEL MÁSTER

El MFA, “Master of Fine Arts in Computer Art”, es un programa de posgrado que se compone de 70 créditos y se divide en tres grandes áreas de conocimiento: Bases para la Comunicación Visual, Herramientas Digitales para la Creación Visual y Aplicaciones del Diseño Gráfico y Visual. El programa se completa con los proyectos de evaluación parcial, el trabajo final de máster y prácticas externas en empresas.



1. BASES PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL (12 créditos)

Bases de Informática Gráfica

El objetivo de la asignatura es repasar de manera básica los conceptos y entorno tecnológicos que rodean el diseño visual y que el alumno asimile los principios básicos del diseño, uso y comprensión de los gráficos, examinando tanto los componentes hardware como software de los sistemas de gráficos por ordenador.

Ética de la Comunicación

Como “el obrar sigue al ser”, lo primero es aclararse con lo que es y no es la ética para, a renglón seguido, dilucidar la naturaleza ética de la comunicación y qué exigencias conlleva esa naturaleza en el quehacer de los comunicadores y, en tercer lugar, analizar las consecuencias que el obrar o no de acuerdo con un sentido ético en la comunicación tiene en el propio comunicador visual, en la empresa donde trabaja y en la sociedad. Se pretende conseguir que el alumno retome el hábito de la reflexión

prudencial a la hora del planteamiento personal y comunicacional general, y de la realización de cada acto comunicativo.

Historia del Diseño Gráfico y la Comunicación Visual

El objetivo de esta materia es comprender el significado del diseño gráfico actual en la perspectiva de la historia del diseño. Mediante un repaso básico de la historia del diseño gráfico se pretende despertar en los alumnos el interés por la lectura y búsqueda de los antecedentes y sustento del diseño visual actual.

Fundamentos de la Creatividad

El objetivo de esta asignatura es que los participantes adquieran los conocimientos y desarrollen las habilidades necesarias para incorporar y canalizar el pensamiento creativo e innovador de su actividad creativa. De esta manera se perseguirá hacer conscientes a los participantes, mediante la práctica, de sus destrezas creativas, conocer los procesos de generación de ideas mediante la autoexperimentación y el descubrimiento, reapren-

der a utilizar la percepción a través de los sentidos, poder motivar la producción de trabajos creativos y definir criterios para la evaluación de procesos y productos creativos.

Ftos. de Diseño Gráfico y Elementos de las Artes Visuales

El objetivo de la materia es capacitar al alumno para abordar procesos de creación gráfica con los conocimientos fundamentales que se sustentan alrededor del diseño gráfico y que se fragmentan en conocimientos individuales sobre tipografía, color, fotografía, imagen, ilustración y su aplicación a proyectos concretos. El alumno debe aprender los recursos que tienen a su disposición para abordar todo tipo de proyectos de comunicación gráfica y que pasan por la tecnología (entendida no sólo como técnica, sino como proceso global que agrupa, por supuesto, los flujos de trabajo), el “know how” y la capacidad para iniciar, controlar y gestionar la visualización de productos/servicios.

Fundamentos de Marketing y Comunicación

Esta materia tiene como fin que el alumno entienda que la pieza visual final producto de su diseño, independientemente de su especialidad, debe ser, necesariamente, coherente con la estrategia y



el mensaje de comunicación que pretende transmitir la empresa a su público objetivo. De esta manera, los alumnos deben comprender la filosofía, valores y cultura de la empresa o institución, entender su posicionamiento estratégico, su entorno, competencia y público objetivo.

Comunicación con los Nuevos Medios

Esta materia pretende acercar al alumno al fenómeno conocido como Web 2.0, estructurar y conocer los principales servicios de comunicación en Internet, y debatir casos de éxito conocidos. Se facilitará a los alumnos (mediante ejercicios prácticos) la experiencia personal y las herramientas básicas iniciales para su propia inmersión posterior en la Web 2.0.

2. HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA CREACIÓN VISUAL (19 créditos)

Dibujo e Ilustración Vectorial

Esta asignatura tiene por fin familiarizar al alumno en el uso de herramientas de software actuales y utilizadas comúnmente en la industria (por ejemplo Adobe Illustrator) para la creación de ilustraciones e imágenes vectoriales. Entrenando al alumno en el uso continuo de la herramienta, se persigue que adquiera una base conceptual y práctica que pueda ser desarrollada posteriormente con plenitud en un futuro entorno profesional relacionado. Los alumnos aprenden a moverse en el área de trabajo de la herramienta y adquieren destrezas relacionadas con la creación y transformación de objetos, trazados Bézier, uso de colores, textos, capas, exportación de imágenes así como su integración con otras aplicaciones.

Laboratorio Digital y Postproducción Fotográfica

La asignatura tiene por fin familiarizar al alumno con el uso de herramientas software actuales utilizadas comúnmente en la industria (como Adobe Photoshop) para el tratamiento de imágenes digitales. Entrenando al alumno en el uso continuo de la herramienta, se persigue que adquiera una base conceptual y práctica que pueda desarrollar posteriormente con plenitud en un futuro entorno profesional. En esta asignatura, los alumnos comprenden la terminología básica relacionada con la imagen digital, aprenden a configurar el entorno de trabajo ajustes

de trabajo, ajustes y preferencias de la herramienta, organizan y distribuyen elementos por niveles (capas) para obtener mayor flexibilidad en la composición y edición de la imagen, examinan las posibilidades de las herramientas de dibujo y pintura con el fin de identificar la más idónea para cada intervención sobre la imagen, almacenan grupos de herramientas con ajustes particulares, experimentan efectos con texto o técnicas de retoque digital, conocen los principales formatos de imagen y sus técnicas de compresión, etc.

Modelado y Animación en 3D

Esta materia tiene por fin familiarizar al alumno en el uso de herramientas de software actuales y utilizadas comúnmente en la industria (por ejemplo 3D Studio Max) para la creación de gráficos, el modelado y la animación en 3D. Entrenando al alumno en el uso continuo de la herramienta, se persigue que adquiera una base conceptual y práctica que pueda ser desarrollada posteriormente con plenitud en un futuro entorno profesional relacionado. Los alumnos al finalizar el curso, serán capaces de crear figuras en 2D y 3D, y aplicarles luces, cámaras, efectos especiales y librerías de materiales, así como de trabajar con figuras en 3D y aplicar efectos.

Diagramación y Maquetación de Páginas

Esta asignatura pretende familiarizar al alumno en el uso de herramientas software actuales utilizadas comúnmente en la industria (como Adobe InDesign) para la diagramación y maquetación de páginas. Entrenando al alumno en el uso continuo de la herramienta, se persigue que adquiera una base

conceptual y práctica que pueda desarrollar posteriormente con plenitud en un entorno profesional relacionado. Los alumnos se familiarizan con los principales elementos de un programa de maquetación y con los términos y conceptos tipográficos. Comprenden y ajustan las preferencias de la aplicación para optimizar el trabajo. Combinan texto, gráficos, ilustraciones e imágenes para documentos impresos, o aprenden a crear y actualizar un archivo de libro con el que relacionar un conjunto de documentos que comparten estilos, muestras, numeración de páginas, etc.

Creación de Sitios Web

Esta asignatura tiene por fin familiarizar al alumno en el uso de herramientas de software actuales y utilizadas comúnmente en la industria (por ejemplo Adobe Dreamweaver) para la edición de sitios Web. Entrenando al alumno en el uso continuo de la herramienta, se persigue que adquiera una base conceptual y práctica que pueda ser desarrollada posteriormente con plenitud en un futuro entorno profesional relacionado. El alumno, al finalizar la asignatura, será capaz de crear sitios web utilizando tablas o bloques, marcos, rollovers, capas, comportamientos, etc., pudiendo gestionar y modificar el sitio.

Animación para la Web

Esta asignatura tiene por fin familiarizar al alumno en el uso de aplicaciones de estudio y de lenguajes de programación orientados a objetos utilizados comúnmente en la industria (por ejemplo Adobe Flash y ActionScript) para la producción de animación multimedia y de sitios web. Entrenando al alumno en el uso continuo de la herramienta, se pretende que adquiera una base conceptual y práctica que pueda desarrollar posteriormente con plenitud en un futuro entorno profesional relacionado. Este curso se dividirá en dos bloques: integración y programación. En el primero de ellos, se preparará al alumno para generar, importar y adaptar elementos que posteriormente serán integrados en un interactivo. En el segundo bloque, se dotará a esos elementos de "vida", esto es, el alumno aprenderá a programar añadiendo interactividad al proyecto.

Edición y Postproducción de Vídeo Digital

Esta materia tiene por objeto familiarizar al alumno en el uso de uno de los software actuales de

edición y postproducción más extendidos en la industria. Las nuevas tecnologías son fundamentales para que el alumno se forme de manera adecuada y aspire a desarrollar una carrera profesional exitosa.

Para todo ello es necesaria la adquisición de una base conceptual, que debe ser aplicada posteriormente a nivel práctico en un puesto de edición no lineal profesional, como el que manipularán en la asignatura. El alumno no sólo debe comprender y manejar el programa informático de edición, sino saber además aplicar las reglas de montaje estudiadas de forma teórica en otras asignaturas del máster, y también conocer los principales formatos de compresión y tratamiento digital. El alumno conseguirá realizar los trabajos de edición y postproducción de forma autónoma y eficaz. Ello implica la eficiencia en la gestión de los proyectos de diseño, integrando diversas herramientas informáticas en la creación de un producto final, que se cerrará en Adobe Premiere.

3. APLICACIONES DEL DISEÑO GRÁFICO Y VISUAL (12,5 créditos)

Diseño Publicitario

El objetivo de este curso es enseñar al alumno a interpretar los problemas de comunicación de la empresa y sus productos y a traducirlos en soluciones gráficas visuales, capaces de ser asimiladas y asumidas por el destinatario en forma de síntesis expresivas. El alumno, estudiará además los fundamentos teóricos necesarios para analizar la sintaxis publicitaria y también realizará una campaña publicitaria para poner en práctica los conceptos teóricos asimilados.

Diseño de la Imagen Corporativa

Esta materia tiene como fin capacitar al alumno para la elaboración de programas de identidad visual corporativa y el diseño de la imagen corporativa de manera coherente y consistente con la cultura, la identidad, y el posicionamiento de la empresa. El alumno comprenderá la retórica del símbolo, del logotipo y del logosímbolo, estudiará el color y tipografías corporativas y será capaz de presentar gráficamente la identidad visual corporativa y reflejarla en el manual correspondiente.

Lenguaje y Narrativa Audiovisual

Esta asignatura tiene como objetivo lograr un conocimiento práctico e integral del lenguaje y la narrativa audiovisual por parte del alumno, que le sirva para poder emprender trabajos en los que tengan presencia los mismos y aprender a relacionarlos con los otros campos de la comunicación audiovisual. Los alumnos conocerán los elementos y las técnicas básicas del lenguaje y la narrativa audiovisual.

Packaging

En esta materia se enseñan los fundamentos del diseño de envases entendidos como un elemento más del proceso comunicativo y del diseño del producto, y que, como tal, cuenta con un lenguaje propio, no sólo en relación con los procesos técnicos de envasado, sino con el propio papel comunicativo del packaging en el punto de venta. Los alumnos aprenderán a crear una línea de envases, a analizar los distintos materiales aplicables y las bases teóricas del etiquetado.

Fundamentos de Tecnología y Programación para Diseñadores

Esta asignatura tiene como objetivo transmitir a los alumnos unos conocimientos básicos sobre tecnología y programación aplicada a la web que les permitan tener técnicas de producción necesarias para el soporte de sus diseños para la web. Se trata de completar la formación que se da a los alumnos en otras asignaturas sobre interactividad visual con la interactividad de la información (flujos de datos) indispensable en la elaboración de proyectos en línea. Los alumnos aprenderán conceptos básicos sobre estructura y lenguaje de programación para la creación de páginas dinámicas, manejo de servidores, bases de datos y cómo integrarlos en sus sitios web.



Diseño de Páginas Web

Esta materia tiene por fin trasladar los conocimientos gráficos aprendidos por el alumno anteriormente sobre conceptos como composición, imagen, color y tipografía al medio web con sus especiales características. Garantizar un acceso universal a la información, independientemente del tipo de hardware, software, infraestructura de red, idioma, cultura, localización geográfica y capacidades de los usuarios, se ha convertido en nuestros días en un auténtico reto. Los alumnos conocerán los fundamentos sobre accesibilidad, usabilidad, diseño de interfaces y estándares web.

Lenguaje y Narrativa Audiovisual

Esta asignatura tiene como objetivo lograr un conocimiento práctico e integral del lenguaje y la narrativa audiovisual por parte del alumno, que le sirva para poder emprender trabajos en los que tengan presencia los mismos y aprender a relacionarlos con los otros campos de la comunicación audiovisual. Los alumnos conocerán los elementos y las técnicas básicas del lenguaje y la narrativa audiovisual.



Diseño Editorial

Esta asignatura persigue familiarizar al alumno con los pasos a seguir cuando se enfrente a proyectos de diseño editorial. Se trata de hacer conscientes a los alumnos de que, aunque los procesos de diseño funcionen algunas veces como una actitud y destreza ante los encargos, existe una metodología que, si se sigue con una cierta constancia y orden, ayuda a alcanzar el éxito en soluciones gráficas en muy distintos niveles. El alumno debe aprender a considerar una serie de elementos básicos antes, durante y después de encarar encargos de diseño. Lejos de dejarse deslumbrar por las posibilidades del software, el diseñador debe saber ver en los trabajos más allá de la aplicación que está utilizando.

Dirección y Gestión de Proyectos

Los objetivos principales que persigue la asignatura de Dirección y Gestión de proyectos multimedia son: conocer los distintos elementos a tener en cuenta a la hora de abordar un proyecto multimedia y la importancia de cada uno de ellos, así como su tratamiento integrado en un plan global de gestión y producción, las labores asociadas a quienes forman parte del equipo de producción multimedia y la dirección y coordinación de los trabajos, todo ello orientado a unos usuarios finales. En definitiva, las fases que conducen de la idea al producto.

Producción Gráfica e Impresión

La materia tiene como fin que el alumno comprenda el proceso que existe desde la creación de una pieza gráfica original hasta su producción final. Los alumnos conocen así los problemas de los sistemas de impresión más habituales de la industria, entienden la clasificación de originales y sus distintos métodos de reproducción y son capaces de relacionar los procesos de producción gráfica con el proyecto de diseño, permitiendo obtener un producto adaptado a las características gráfico-funcionales. Se trata de favorecer un diálogo creativo entre el diseñador y las posibilidades tecnológicas actuales de la producción gráfica.

Diseño Gráfico Interactivo

Esta materia tiene como fin acercar a los alumnos a las últimas tendencias en el diseño gráfico y la publicidad interactiva, fundamentalmente en la web, y poder analizar las claves de campañas innovadoras realizadas por agencias interactivas y de diseño web.

4. PROYECTOS PRÁCTICOS DE EVALUACIÓN (7.5 créditos)

Primer Trabajo Parcial: Diseño Gráfico

Los alumnos, en grupos de trabajo, deberán realizar varias piezas gráficas en las que integrar de forma práctica los conocimientos adquiridos en las asignaturas impartidas en lo transcurrido del programa. El trabajo deberá ser presentado y defendido ante un tribunal de profesores, por lo que se fomentan además en los alumnos competencias de trabajo en equipo y de capacidad para comunicar en público.

Segundo Trabajo Parcial: Diseño Corporativo

Los alumnos, en grupos de trabajo, deberán ejecutar varias piezas visuales relacionadas con el diseño corporativo y publicitario en las que integrar en la práctica los conocimientos adquiridos en las asignaturas impartidas en el segundo bloque formativo. El trabajo deberá ser presentado y defendido ante un tribunal académico, por lo que se fomentan además en los alumnos competencias de trabajo en equipo y de capacidad para comunicar en público.

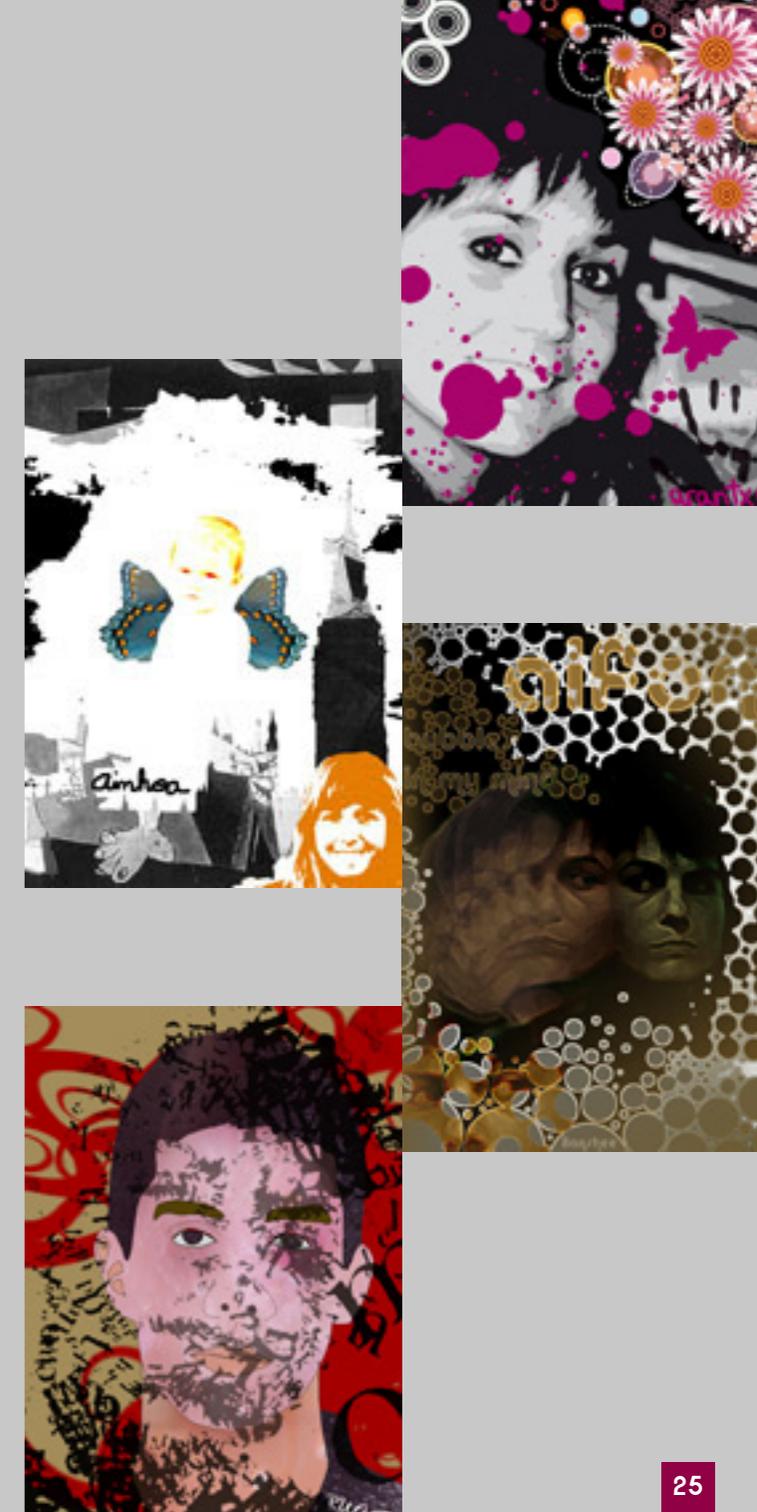
Tercer Trabajo Parcial: Multimedia-Web

Los alumnos, en grupos de trabajo, deberán realizar varias piezas visuales web y multimedia en las que podrán integrar de una manera práctica los conocimientos adquiridos en las asignaturas del último bloque formativo del programa. El trabajo deberá ser presentado y defendido ante un tribunal de profesores, por lo que se fomentan además en los alumnos competencias de trabajo en equipo y de capacidad para comunicar en público.

5. PROYECTO FIN DE MÁSTER (9 créditos)

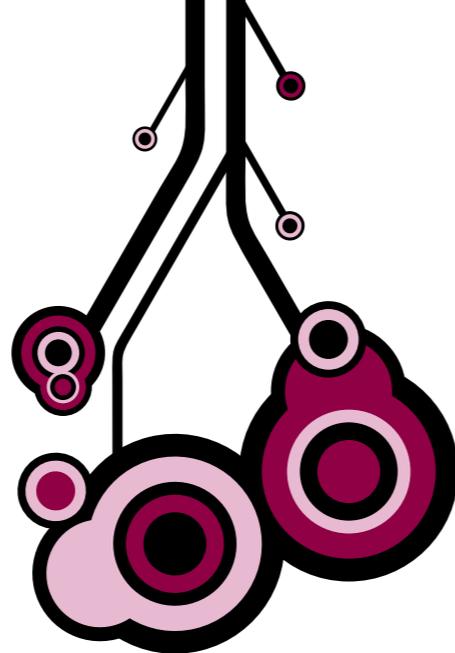
El proyecto final supone la culminación del proceso de aprendizaje y se materializará en la elaboración de un portfolio online de piezas y trabajos. Éste consistirá en la recopilación individual por parte del alumno de los trabajos realizados durante el desarrollo del programa o fuera de él, adaptados según lo aprendido en el curso de forma que cuenten la historia de su esfuerzo y sus logros y le sirvan como presentación profesional de sus diseños.

PRÁCTICAS EN EMPRESAS (10 créditos)



FIRST EMPLOYMENT

El programa que te garantiza empleo por contrato () al acabar el máster*



El "Master of Fine Arts in Computer Art" incorpora el programa "First Employment" (*) exclusivo de TRACOR, mediante el que se garantiza a los alumnos graduados del máster seis meses de prácticas sucedidos por seis meses de contrato laboral en estudios de diseño, agencias de publicidad, departamentos de comunicación en empresas, etc.

Los alumnos reciben una formación innovadora y eficiente que les permite acceder al empleo obtenido a través del programa "First Employment" (*) con todas las garantías de éxito. El esfuerzo que realiza el alumno durante el máster se ve recompensado tanto por la formación recibida, que le aporta seguridad y madurez profesional, como por la gran oportunidad que le brinda el programa "First Employment" (*) de poner en práctica los conocimientos adquiridos. El programa aporta a la conclusión del MFA el empleo necesario para completar la formación del alumno, acumulando experiencia y ayudándole a construir su currículum.

El COIE de la Universidad CEU San Pablo y el Departamento de Carreras Profesionales de TRACOR trabajan en colaboración para obtener prácticas y oportunidades profesionales para los alumnos que cursan el máster. Ambos departamentos cuentan con numerosos convenios de colaboración con agencias de publicidad, estudios de diseño, agencias interactivas y de diseño web y departamentos de comunicación de empresas, salidas profesionales naturales al máster. A continuación encontrarás algunas de las empresas que colaboran con nosotros con prácticas o empleo:

(*) Disponible para alumnos españoles y todos aquellos extranjeros que cumplan los requisitos legales para trabajar en España. Solicita las bases del programa en el Departamento de Información y Admisiones.

121 PRESS 014 MEDIA 13TV 2 WAY COMMUNICATION ROUTE 3 KOMA 7 Y ACCION 737 SHAKER 8 MADRID TV ABC.ES ACH ASOCIADOS ADECCO ADSAT AECM AFRE AGORA NEWS ALEPH AMADEUS ANDAMABI ANTROPODOCUS PRODUCCIONES APROCK ARAIT ARENA MEDIA COMMUNICATIONS ARISTA ARTELIER COMUNICACIÓN ARYAN COMUNICACIONES ASIMÉTRICA ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE FUNDRAISING ASOCIACIÓN MODA DE MADRID AVALON DISEÑO AVON AXA AXEL SPRINGER AXICOM AYUNTAMIENTO PUERTO DE SANTA MARÍA BANKINTER BARFUTURA BASSAT OGILVY BESANA BEST RELATIONS BOCA A BOCA BSCH BURSON MARSTELLER CABLEUROPA CARAT ESPAÑA CARREFOUR CARRERA CBMEDIA CEMEX CENTRAL BROADCASTER MEDIA CÉSAR Y JUSTINA CHEEEEESE CINTRA CIRCULO DE FORMACIÓN CLUB EXCELENCIA COM. SALUD COMUNICACIÓN SINGULAR COMUNICA MARKETING ONLINE CONTINUUM CORPORACIÓN CRN TELEVISIÓN CRAZY LABS CREATE CRITERIO CRN CUARZO DAVINICH DISEÑO DIAGONAL DIANA MEDIA DIXIMEDIA DMG DOLCHE Y LECRO DOMESTIKA DPI COMUNICACIÓN DRIADE COMUNICACIÓN DRIVE TV EDELMAN EKILIBRIO EL EXILIO EL LADO POSITIVO EL MUNDO ENMINÚSCULA PRODUCCIONES ENOVAE EON ESIN CONSULTORES ESTUDIO DE COMUNICACIÓN EUROPA COMUNICACIÓN EUROPA PRESS EUROPRODUCCIONES EVENTOS EGO EVOLGROUP EVOLNETMEDIA EVOLUCIONA EVORA MARKETING FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE ECONOMÍA DIGITAL FIDELITY FLASH2FLASH FLUENTIA FNAC FOUR LUCK BANANA FREE YOUR MIND FULLSIX FUNDACIÓN EFE GA COMUNICACIÓN GABINETE TÉCNICO ECHEVARRÍA GALERÍA CREATIVA GAMESA GASTÓN Y DANIELA GENERALI SEGUROS GESTAZION GESTEVISIÓN GLOBAL MARKETING GLOBO DIGITAL GLOBOMEDIA GROW COMUNICACIÓN GRUNDY GRUPO ANAYA GRUPO GANGA GRUPO GLOBOMEDIA GRUPO HAVAS GRUPO MERCANTIS GRUPO MOLINAR GRUPO SAN JOSÉ GUÍA DE APARTAMENTOS NIUMBA HACHETE FILIPACHI HAIKU MEDIA HEALTHCARE HEINEKEN HERRERO Y ASOCIADOS POOL DE SERVICIOS EDITORIALES HORMIGAS BLANCAS IBE EVENTS ICP IEDE IMAGE IDEAS IMAGINA INTERNATIONAL SALES IMASTE IMPACT 5 IN SPIRIT DESIGN INDIOFILMS INFORMA INFORMACIÓN INTERACTIVA INFORPRESS INNOVA E-BUSINESS INSIPIRNG MOVE INTEGRAL.COM INTERBRAND INTERECONOMÍA INTERGENIOS INTERNACIONAL DENTAL INVENTA COMUNICACIÓN INVERGAR IRIEM ISLA ITV ESTUDIOS IXO GROUP JACOB F. EVENTOS JUMPY KA INTERNATIONAL KIDS & TEENS GROUP KIMBERLY CLARK KIWI KOHL COMUNICACIÓN LA CÍA LA COMPETENCIA LA FÁBRICA DE LA TELE LA PLATAFORMA LA SEXTA LA SUITE CREATIVE LATA LATINA LATERALMENTE LIQUID MEDIA LLEDÓ ILUMINACIÓN LOGIQQ LOGIXELL RESEARCH NETWORK LUCCA COMUNICACIÓN LUCK BANANA LÚDICA MAGNUM CONTENIDOS MULTIMEDIA MALVARROSA MANDARINA MANIVEST MANONE MARKETINET MAS CUOTA MATERIA PRIMA MBO BRAND MCCANN MDI ARQUITECTURA MEDIA PLANNING GROUP MEDIA PRO MEDIATEM CANALES TEMÁTICOS MILLWARD BROWN OPTIMOR MIND THE GAP MOLINOS DE PAPEL MONO FILMS MORENA FILMS MURGUÍA OLAÍZ MUSSA SOLUCIONES NEWCOM NEWDAY COMUNICACIÓN NH HOTELES NIC & WILL NIUMBA NO LINE WORLD WIDE NONOLOA NOTORIETY (INCREVENTA COMUNICACIÓN) NOTRO TV NUEVA ALTERNATIVA NURUN OCTV OGILVY HEALTHWORLD OKI OMG ONLINE MARKETING ONO OPÈN CIRCUIT TELEVISION ORBITAL ORBYCE OUTSIDE COMUNICACIÓN PJOB PLANET MEDIA PLURAL ENTERTAINMENT PORTAL DIRECTIVOS PORTER NOVELI POSTALFREE PREM DAN PRISA DIGITAL PROGRESA PROINTEC PSYMA PUBLICIDAD OLAS PUBLICIS PUBLISEIS-LA SEXTA PULSO (SECUOYA) PYROSTUDIOS RAXON INFORMÁTICA RBA REVISTAS RECOLETOS MEDIOS DIGITALES RIOJA TV RPA EVENTS RUIZ NICOLI LÍNEAS SAGE SAGRERA SALVADOR BACHILLER SANEED SANOFI EVENTS SAT & STEEKLE SCM MEDIALAB SGAE SHACKLETON SHAKER BAND SIEMENS SISTEMAS TÉCNICOS DE LOTERÍAS DEL ESTADO SLABON SOFTWARE SOGECABLE SOLCOM SOLO TELEVISION SONY PICTURES RELEASING SÖRENSEN-SBA SPARKLINGMEDIA LTD SPRIM STARCOM STL STORM SUN PLANET T20MEDIA TALLER CREATIVO TAMED TECNIPUBLICACIONES TELECINCO TEMPERA-MENTO TENIENTE SAM TEQUILA (TBWA) TERRITORIO CR4EATIVO THE PHONE HOUSE TELEVISIÓN DIGITAL MADRID S.L.U. TODOVISIÓN TRACI TRAVIS PRODUCCIONES TRAZADA TRESKOM COMUNICACIÓN TV ARAGÓN UNIDAD EDITORIAL UNIDENTAL UNIPUBLIC UNIVERSIA UNKASOFT VEO TV VEXLAN VIAJES EL CORTE INGLÉS VIDEOMEDIA VIVO VNEWS WANADOO WARNER BROS WEB2IMPACT WUNDERMAN WYSIWYG YELL ADWORKS YVES ROCHER ZED DIGITAL

CLAUSTRO DE PROFESORES

El claustro de profesores del “Master of Fine Arts” está integrado por profesores de reconocido prestigio profesional o académico en diseño y comunicación. Todos ellos compaginan su actividad profesional habitual con la docencia en TRACOR. En este listado se recogen los nombres y perfiles de profesores que colaboran habitualmente con la escuela impartiendo clases, conferencias, tutorías o asistiendo a los tribunales evaluadores convocados durante el curso.

BARTOLOMÉ, Ángel

Doctor en Ciencias de la Comunicación.
Máster en Gestión del Diseño, EOI (Escuela de Negocios).
Licenciado en Filosofía, Facultad San Dámaso.
Licenciado en Publicidad y RR.PP., Universidad CEU San Pablo.
Fue Director de Arte y Planificador Estratégico en Plasmaidea.
Profesor colaborador y Director de La Agencia en la Universidad CEU San Pablo.
Director de Marketing de Ts Company

CORAZÓN, Oyer

Bachelor in Communication Science, Boston University.
Director de Proyectos en el estudio de Alberto Corazón, creador de la imagen de MAPFRE, Círculo de Bellas Artes de Madrid, UNED, Tesoro Público o la Biblioteca Nacional, entre otros.
Director de “Diseño sensato” en Radio5 (RTVE).
Vocal de la Junta Directiva y miembro fundador de la Asociación de Diseñadores de Madrid DIMAD.
Miembro de la Comisión Técnica de ESTAMPA/Arte Múltiple.
Miembro fundador del Grupo de Profundización en Design Management.
Miembro fundador del Consejo Asesor de I+D+ART.

COTELO, Carlos

Licenciado en Filosofía y Letras, especialidad Filosofía, Universidad de Navarra.

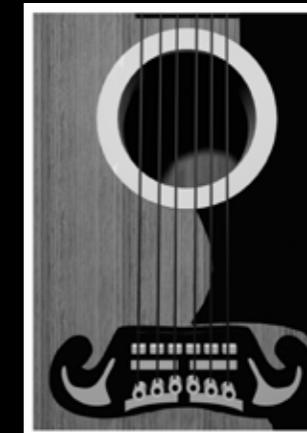
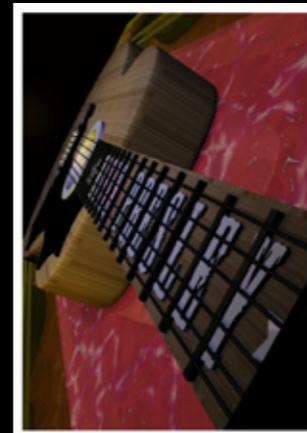
Diplomado Autodesk y 3D Studio Max.
Diploma de Estudios Avanzados, Universidad Complutense de Madrid.
Director de Auryñ Producciones.

ECHEVERRÍA, Francisco

Licenciado en Ciencias de la Información, Publicidad y RR.PP., Universidad Complutense de Madrid.
Ha gestionado la imagen e identidad corporativa de empresas como Caja Madrid, Repsol YPF, Correos, Loterías y Apuestas del Estado, Mutua Madrileña, Pelayo Seguros, ACS o Canal Isabel II.
Director General del Gabinete Echeverría, dedicado a la creación, desarrollo de estrategia y diseño de programas globales de identidad corporativa a nivel nacional e internacional.

GALDÓN, Gabriel

Catedrático de Periodismo en la Facultad de Humanidades y Comunicación de la Universidad CEU San Pablo.
Doctor en Ciencias de la Información, Universidad de Navarra.
Director del Observatorio de Estudios de la Información Religiosa, adscrito al Instituto de Estudios de la Democracia de la Universidad CEU San Pablo.
Autor del libro “Perfil histórico de la documentación en la prensa de información general”.
Profesor de “Ética y deontología de la información” y “Documentación informativa” en la Universidad CEU San Pablo.



GOZALO, Roberto

Máster en Tecnologías Digitales Interactivas, Universidad Complutense de Madrid.
Licenciado en Comunicación Audiovisual, Universidad Europea de Madrid.
Ha trabajado como Realizador del Canal Parlamentario.
Periodista audiovisual de la revista Shooting: Mundo Audiovisual.
Profesor de “Comunicación e información audiovisual” en la Universidad CEU San Pablo.

GONZÁLEZ, Dionisio

Licenciado en Bellas Artes, Universidad Politécnica de Valencia.
Graduado en Diseño Gráfico, Escuela de Artes Aplicadas de Castellón.
Certificado de Adobe.
Director de proyectos on y offline en GRAFITAL.

GONZÁLEZ, Laura

Doctora en Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid.
Licenciada en Periodismo, Universidad Complutense de Madrid.
Profesora de la Universidad CEU San Pablo.
Diseñadora en WGM Consulting, S.L.

HIGUERAS, Juan Carlos

Doctorando en Finanzas de Empresa, Universidad Autónoma de Madrid.
Máster en Administración y Dirección de Empresas (MBA), Instituto de Empresa.
Ingeniero Superior de Telecomunicación, Universidad Politécnica de Madrid.
Licenciado en Ciencias Económicas y Empresariales, Universidad Complutense de Madrid.
Ex Gerente de Estrategia y Marketing de Negocio en Telefónica.
Ex Senior Manager de Estrategia Sector Telecomunicaciones en Arthur Andersen.
Ex Director Gerente en Axpe Consulting.
Asesor de empresas.

PALOMAR, Jorge

MFA, “Master of Fine Arts in Computer Art” en TRACOR.
Licenciado en Ciencias Económicas, Universidad Complutense de Madrid.
Ha sido Diseñador Gráfico en Domínguez Pastor & Asociados.
Fue Diseñador Gráfico en Terra Networks España.
Ha sido Director de Arte y Editor de la revista Ventana de Luz.
Director de Arte en Tea For Two.

PELEGRINO, Daniel

Licenciado en Diseño en Comunicación Visual, Universidad Nacional de La Plata, Buenos Aires (Facultad de Bellas Artes). Ha trabajado en la Dirección de Arte y Diseño Gráfico de Girauta Consultores. Responsable del Área de Diseño, Cirs Interactive Corporation. Ha sido Diseñador Gráfico en Metronia. Profesor y Diseñador freelance.

RÍOS, Sergio

Ingeniero en Informática y Telecomunicación. Máster Sistemas Telemáticos. Experto Universitario en e-Learning. Consultor Nuevas Tecnologías y Desarrollo de Servicios Móviles. Profesor de la Universidad CEU San Pablo.

RIVERA, Raquel

Máster en Nuevas Tecnologías.U.N.E.D. Licenciada en Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid. Ex Directora Creativa en TBWA. Premio AMPE 2007 Comunicación Interactiva. Ex Directora Creativa en NURUN. Es Directora Creativa de MADPIXEL.

RUÍZ, Abraham

Licenciado en Periodismo, Universidad Complutense de Madrid. Certificado de Aptitud Pedagógica, Instituto de Ciencias de la Educación. Fue Webmaster y Maquetador web en Wanadoo.es. Fue Maquetador web en Think Smart. Diseñador Web y Fotógrafo.

RUEDA, José

Licenciado en Comunicación Audiovisual, Universidad Antonio de Nebrija. Diplomado en la Especialidad de Guión y Dirección, Universidad

Antonio de Nebrija.

Ha sido Supervisor Creativo en Shackleton 70mm, departamento de Cine y Audiovisuales. Creativo Publicitario y Director de Arte en la agencia Quince. Ex Creativo Publicitario, Director de Arte en McCann Erickson.

SOLANA AGUADO, Jorge

Licenciado en Periodismo, Universidad CEU San Pablo. Curso Superior en Comunicación y Tecnologías Multimedia (CTM), Instituto de Estudios Superiores San Pablo-CEU. Profesor de Diseño Periodístico en la Licenciatura en Periodismo, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Comunicación, Universidad CEU San Pablo.

SUEIRO, Ramiro

Licenciado en Ciencias Empresariales, Universidad de Santiago de Compostela. Máster en Publicidad, ESIC. Socio-director creativo ejecutivo de Gestazion, agencia digital del grupo MMBB. Fue director creativo de Sheridan Bellow the Line.

YUSTE, Jorge

Máster en Coaching Personal y Ejecutivo con Inteligencia Emocional, Universidad Camilo José Cela. Ingeniero Industrial, Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales de la Universidad Politécnica de Madrid. Ha sido Director de Calidad, Director de Fábrica, y actualmente Consejero del Grupo Egraf. Vicepresidente de la Asociación de Empresarios de Artes Gráficas de Madrid. Representante de la Federación Empresarial de Industrias Gráficas de España en Intergraf. Profesor adjunto en la Cátedra de Administración de Empresas de la Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales de la Universidad Politécnica de Madrid.

(*) TRACOR se reserva el derecho de modificar el claustro de profesores sin previo aviso, siempre atendiendo a las mejoras del programa o a la mejor organización del mismo según su criterio.

1	Introducción alManual	5
2	Nuestra Marca	10
3	Elementos Gráficos	23
4	Variantes Logotipo	25
5	Nuestro Claim	29
6	Usos NoPermitidos	35

2.1 Colores Corporativos

Los colores corporativos de Daburasa son tres, divididos en dos grupos:

Por una lado están el blanco (Pantone 100-5) y el negro (Pantone process black-6), que dan a la empresa un aspecto, sencillo y profesional.

Por otro lado está el azul (Pantone 637-C), color que refleja los valores de la empresa y la imagen del festival, representando el ciclo de un día al año libre. A su vez la tonalidad fresca y juvenil de este color lo convierte en un elemento comunicativo apropiado para una empresa nueva y moderna.

2.2 Tipografías Empleadas

aQ Helvética Bold Condensed

aQ Helvética Bold

aQ Helvética Medium

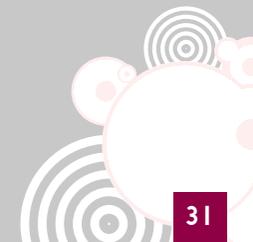
aQ Helvética Light

aQ Helvética Thin

aQ Archer Medium

La tipografía corporativa para títulos, destacados, para los logos y citas en la Daburasa News, son: variables Medium, Thin, Light, Bold y Bold Condensed.

Para textos se utiliza la tipografía Archer en su variable Medium.



TRABAJOS DE ALUMNOS UTILIZADOS

8

9

Miguel Tomé
2010 / 2011

José A. Santana
2010 / 2011

Diana Uña
2010 / 2011

14

15

Jokin de Cerio
2007 / 2008

Michael Reali
2007 / 2008

Laura Ocaña
2007 / 2008

10

11

Esperanza Cáceres
2009 / 2010

María Luisa Núñez
2009 / 2010

Carlota Díaz
2009 / 2010

Santiago Prieto
2009 / 2010

Fernando García
2009 / 2010

Marta Solís
2009 / 2010

16

17

María Teresa Ros
2009 / 2010

Sara Hernández
2009 / 2010

12

13

Susana Díaz
2010 / 2011

Enrique Herrero
2010 / 2011

Nuria Mestre
2010 / 2011

Marta García, Berta Otero,
Óscar Parra, María Pessini,
José A. Santana, Judith E. Terrón
2010 / 2011

José María Molina
2009 / 2010

20

21

Javier Rivas
2009 / 2010

Santiago Prieto
2009 / 2010

Pedro H. Gomes
2009 / 2010

Rebeca Muñoz
2009 / 2010

Rebeca Muñoz, María Teresa Ros
2009 / 2010

Ignacio L. Carmona
2009 / 2010

