

MERCALÉVANTE EN LA RED
www.mercalévente.es

MERCALÉVANTE

Cómo poner un anuncio de pagoPersonalmente en nuestras oficinas en Valencia
► Trainers, 7. ► Plaza del Ayuntamiento, 9. Bajo
<http://levante.clasificados.epi.es>POR TELÉFONO
96 399 22 42
POR FAX
96 399 22 76► En nuestras delegaciones
comarcales
► En cualquier agencia de
publicidad

ANUNCIOS GRATIS PARA PARTICULARES

807 50 55 05Precio máximo: Red fija: 1,18 €/min. Red móvil: 1,53 €/min. IVA incluido
Mayores de 18 años. ATS, SA. Apdo. Correos 18070. 28080 Madrid
El anuncio se publicará 3 díasAHORA PUEDE PUBLICAR SUS ANUNCIOS BREVES DESDE SU ORDENADOR: <http://levante.clasificados.epi.es> ¡CON UN SIMPLE "CLIK" DE RATÓN SU ANUNCIO SE PUBLICARÁ EN EL DIARIO!

Carlos Romero

► DIRECTOR DE LOS ESTUDIOS DE DISEÑO GRÁFICO EN ESAT

«Los diseñadores formados en ESAT protagonizan la nueva generación Transmedia»

El Director de los Estudios de Diseño Gráfico de la Escuela Superior de Arte y Tecnología, Carlos Romero, avanza en esta entrevista la inauguración de la Escuela de Ilustración y la apuesta por los Transmedia, entre otras novedades. Asimismo, se está trabajando ya en la futura carrera de animación para próximos cursos.

J. M. VIGARA VALENCIA

¿Qué novedades presenta ESAT para los próximos meses?

► Hemos puesto en marcha tres grandes novedades. Para el curso 2011-2012, hemos inaugurado la Escuela de la Ilustración, un centro anexo a ESAT, que aspira a recuperar el impulso y la tradición de grandes ilustradores que siempre tuvo Valencia. Carlos Ortín, Premio Nacional de Ilustración, lidera este proyecto, en el que contamos con el apoyo de la Asociación de Profesionales de Ilustración Valenciana (APIV). La segunda gran novedad es la apuesta por el Transmedia, un concepto que implica la transversalidad entre todas las disciplinas artísticas y tecnológicas de ESAT. La tercera novedad, que se concretará en el curso 2012-13, es una nueva carrera artística, Animación, que cuenta con profesionales como el productor José Luis Feito, que tiene tres Goyas de animación, y Fernando Macías, también nominado por el corto *Margarita*.

¿Cómo se materializa el concepto Transmedia?

► El Transmedia es un producto que tiene ramificaciones en diversas disciplinas artísticas y técnicas. Por ejemplo, en el caso del videojuego, en el dibujo, el diseño, la música, el relato o la mercadotecnia. El resultado final es el conjunto de to-

das estas disciplinas y del trabajo realizado por los profesionales de cada faceta. En ESAT, este concepto de transversalidad se aprecia en el proyecto fin de carrera de los alumnos, en el que se dan este tipo de colaboraciones entre compañeros de diferentes especialidades pero que trabajan juntos en un producto final, en el que cada cual aporta lo mejor de su preparación y de sus cualidades.

¿Qué diferencia a ESAT de otras escuelas de diseño gráfico?

► ESAT es una plataforma de alto rendimiento educativo que funciona en Valencia hace 6 años. Es un foro de encuentro de profesionales, que proceden de cualquier campo de las artes plásticas y gráficas. Hoy ESAT es un referente en el mundo del diseño gráfico y de la ilustración. De nuestras aulas, un alumno sale preparado para colaborar profesionalmente con todos los agentes del mercado de modo que no formamos a un diseñador, o a un ilustrador, o a un programador, que sólo sabe hacer eso, creamos un profesional que se relaciona y trabaja con todos los sectores como cine, animación, diseño gráfico, videojuegos...

ESAT se sustenta en dos grandes conceptos arte y tecnología, ¿podría explicarme por qué?

► Es una escuela con un marcado



Carlos Romero.

carácter renacentista pues los alumnos estudian disciplinas artísticas y otras de tipo tecnológico. El programa de estudios se sustenta en cuatro pilares fundamentales: el aprendizaje de las nuevas tecnologías aplicado a las disciplinas que se estudian; el reconocido prestigio de los profesionales que imparten las clases; el aprendizaje del inglés y la relación constante e intensa con el tejido empresarial valenciano, para detectar las necesidades del mercado y facilitar a nuestros alumnos la formación exacta que demanda.

¿Cómo se organiza la estructura de los estudios de ESAT?

► ESAT se organiza en tres brazos principales: los estudios de arte; los de tecnología, y los relacionados con la amplia oferta de postgrados y cursos especializados, que pro-

gramamos. La rama de arte se divide en las titulaciones de Diseño Gráfico y *New Media*, y de Diseño Gráfico aplicado a Videojuegos. A su vez en Diseño Gráfico y Multimedia, se puede estudiar Diseño Gráfico e Ilustración, y los *New Media Arts*. En este grupo de enseñanzas es donde vamos a incorporar Animación, a partir de 2012-13, pero en el programa ya estamos trabajando hace tiempo. El segundo brazo de tecnología, directamente da lugar a los estudios de *Videogames Programming* y Desarrollo de Software. En el tercer brazo es donde se aprecia la vinculación con el sector profesional pues se imparten clases magistrales, cursos externos y postgrados, con profesorado que está en posesión de premios nacionales de diseño y que son auténticos gurús del mundo del diseño gráfico y de los videojuegos.

¿Qué continuidad tienen los estudios que realizan sus alumnos?

► Tenemos acuerdos cerrados con universidades del Reino Unido, EE UU, Canadá, y actualmente estamos en negociaciones con Japón, que permiten a nuestros alumnos, una vez completados los tres cursos, seguir estudiando en universidades del prestigio de Teesside University y Northumbria University.

¿Qué importancia tienen los idiomas en ESAT?

► Las clases se dan en castellano pero el inglés es muy importante. No en vano, el alumno debe hacer dos proyectos por asignatura, y normalmente, uno de ellos suele hacerlo en inglés.

¿Y el japonés?

► En la carrera de *Videogames Design* se puede estudiar japonés como lengua opcional. No sólo se les enseña el idioma sino también una aproximación a la cultura nipona, muy importante para aquellos que quieran diseñar, desarrollar o producir videojuegos.

¿Qué otras aplicaciones van a tener los estudios de Videogames Design en un futuro inmediato?

► Muy relevantes y en todos los campos, por ejemplo, la universidad, la escuela, la medicina, la administración... son los que llamamos *Juegos Serios*, que brindan múltiples aplicaciones para la vida real.

NOVEDADES

Carlos Ortín dirigirá la Escuela de Ilustración

► El curso 2011-12 se abre en la Escuela Superior de Arte y Tecnología (ESAT) con varias novedades destacadas y una celebración. La más llamativa es la inminente inauguración de un centro que viene a llenar un espacio formativo para todos los interesados en el mundo de la creación gráfica: la Escuela de Ilustración.

Para el próximo ejercicio ofrece tres cursos técnicos para adecuar el uso de los programas Illustrator y Photoshop a las necesidades particulares de los ilustradores, desde la utilización correcta del scanner hasta la preparación adecuada del arte final digital, pasando por el uso de todas las herramientas necesarias para obtener los mejores resultados.

En la misma línea, pero en la vertiente creativa, la Escuela de Ilustración de ESAT estrena tres nuevos cursos de larga duración: el Primer Curso Avanzado de Guión para Cómic y Narración Gráfica, dirigido por el guionista y dibujante Miguel Ángel Giner Bou y complementado por las clases magistrales de profesionales de la talla de Paco Roca, Horacio Altuna, Álvaro Pons y Javier Olivares; el primer curso de introducción al dibujo no digital, «La Manufactura del Dibujo», dirigido por Sento Llobell, prestigioso profesional con más de 30 años de experiencia en todos los campos del grafismo; y para los más jóvenes, el Curso Taller de Manga, dirigido por Kike Alapont, joven especialista en este estilo de cómic japonés. Y en lo relativo a las celebraciones, el Curso Avanzado de Ilustración Profesional, dirigido por Carlos Ortín, cumple este año su quinta edición, con la ilusión renovada y la participación de los ilustradores Noemí Villamuza, Alberto Gamón y Javier Sáez Castán. LEVANTE-EMV VALENCIA

El departamento de I+D de ESAT lanza 3 videojuegos

► «Tenemos más ofertas de trabajo que alumnos» señala el director de estudios de programación de videojuegos

J. M. V. VALENCIA

► ESAT ha apostado por la I+D creando un departamento específico, que se ha especializado por un lado, en desarrollar videojuegos; y por otro, en el asesoramiento y realiza-

ción de proyectos y trabajos para terceros, en todo lo relacionado con videojuegos y aplicaciones pedagógicas interactivas.

Gustavo Aranda, director de los estudios de programación de videojuegos, de ESAT, destaca que dentro del desarrollo de videojuegos «nuestra labor consiste en ayudar al alumno a crear y publicar su propio videojuego, prestándole toda la ayuda que necesita». Fruto de esta labor, este mismo curso, «vamos a produ-

cir 3 videojuegos de nuestros alumnos, que saldrán pronto al mercado». También tienen una segunda vertiente de I+D, «en la que trabajamos por encargo de empresas e instituciones, y se han iniciado diversos desarrollos por parte del profesorado, en los que siempre aportamos un valor añadido».

Los frutos del trabajo ya se están viendo. «Al finalizar el curso pasado —señala Aranda— tuvimos más ofertas de trabajo que alumnos», lo



Gustavo Aranda.

que también demuestra el estrecho contacto entre el centro y los profesionales, las empresas y las asociaciones del sector. Una de las ventajas de las que disfrutaban los alumnos es que ESAT dispone de licencias para poder trabajar con *kits* de desarrollo profesional de videojuegos, de primeras marcas, como Play Station de Sony o iPhone e iPad de Apple. Estas multinacionales confían sus productos a ESAT, previa firma de un contrato de confidencialidad, para que los estudiantes trabajen con las mismas herramientas y oportunidades que los desarrolladores de videojuegos.