

EASDGC

PRESENTACIONES

TRABAJO FIN DE ESTUDIO

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO



EASDGC

ESPECIALIDAD DISEÑO DE INTERIORES

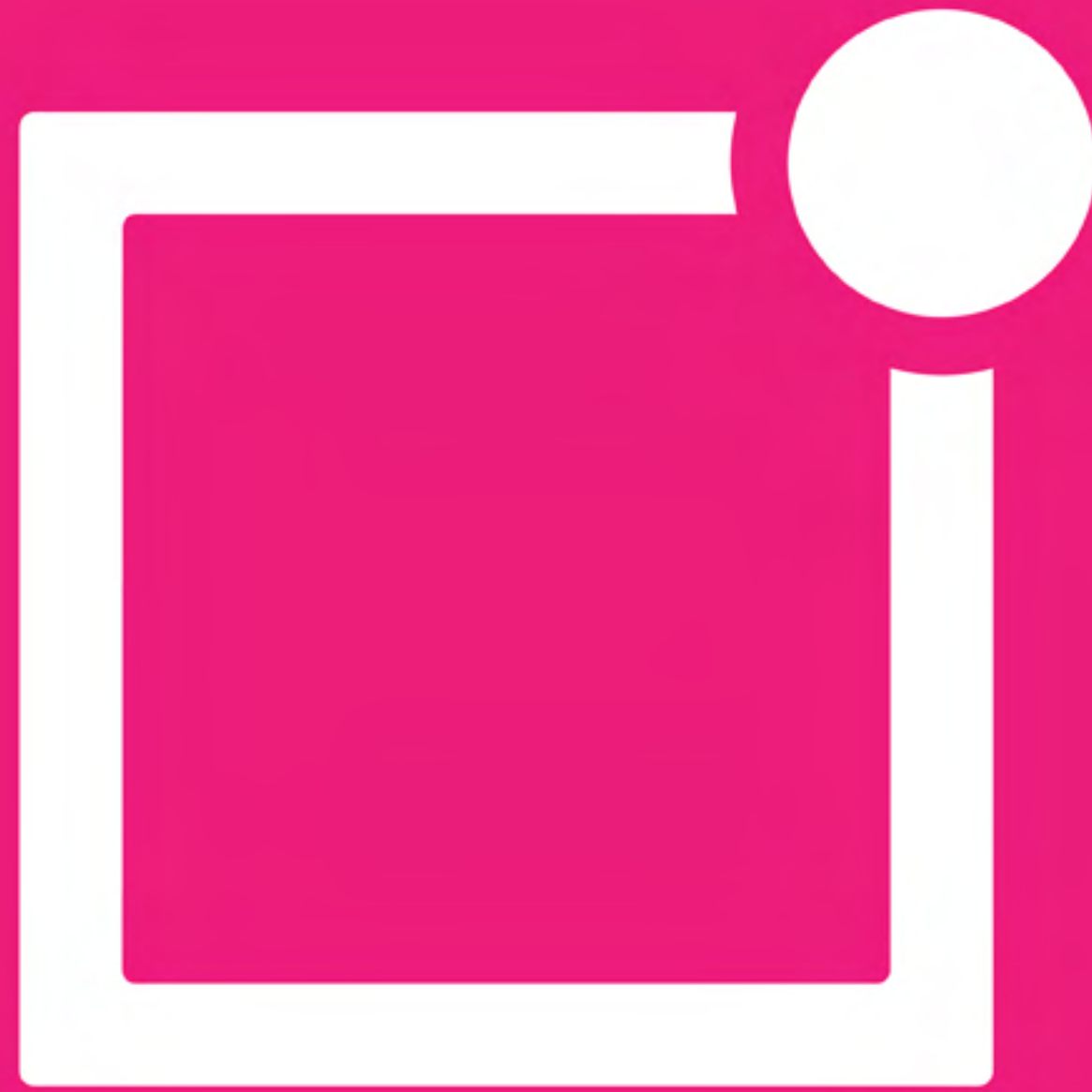
26 DE JUNIO DE 15:00 A 19:00 H



EASDGC

ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

27 Y 28 DE JUNIO DE 15:00 A 19:00 H



26 J

DISEÑO DE INTERIORES

FOR THEM. Cambiemos su futuro

Cada año abandonan en España un total de 150.000 mascotas. Miles de animales son dejados a su suerte. La temática elegida es debido a que se considera el abandono animal como un problema social grave, un problema donde se culpabiliza y responsabiliza a la sociedad actual; por ello debemos poner remedio o al menos mejorar la situación en la medida de lo posible.

El proyecto realizado trató de intervenir en un espacio ya existente, donde se han creado diferentes zonas interrelacionadas entre sí.

En dicho espacio, se acogerán a un número de perros sacados del albergue municipal, donde se les cuidará, con todas las atenciones que necesita un animal, es decir, cuidados de higiene, salud, descanso, nutrición, etc.

Se trató de conseguir espacios interiores confortables para los dos grupos, espacios con los medios adecuados dependiendo de la zona, desde el área de juego, pasando por la de descanso, baños, etc.

Además, se pretende fomentar la relación entre perros y humanos mediante la creación de espacios para la socialización de ambos grupos.

Crear espacios donde tanto humanos como animales se envuelvan de un espíritu de paz, amor y cariño producidos por la magia resultante de la relación de ambos grupos así como las buenas vibraciones que desprende el diseño de interior final.

Además, otra característica del proyecto es que el local cuenta con una zona de cafetería con barra, comedor y zona de reunión.

Donde los clientes pueden tomar un aperitivo y darse un respiro de un modo diferente a lo habitual.



Mostrador de recepción

Escaleras florales

Muebles modernos

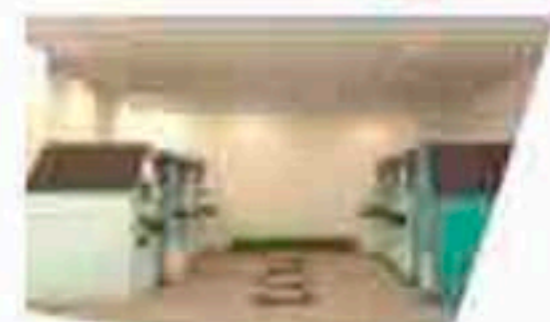


Planta general

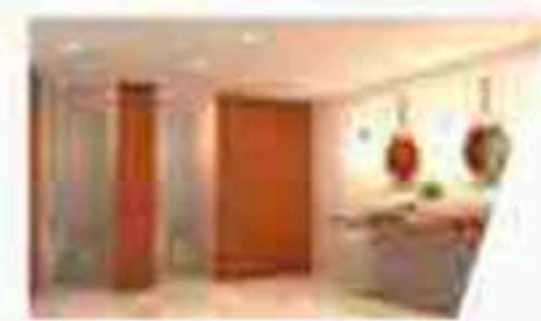
Decoración



Zona descanso animales



Baños



Arquitectura



Cafetería



Comedor



Zona juegos



Baños perros



Planta luminosa



Autora: Cristina Perera Cordero

Especialidad: Diseño de Interiores
Junio 2017

Tutora: Rómula M. Hernández Hernández

Cotutora: Alicia Rodríguez Betancor

CENTRO INSIDE OUT

para el autocontrol y la autoregulación de las emociones

Autora_Begoña Ramos Rodríguez

Tutora_Romina Hernández Hernández

Cotutora_Alicia Rodríguez Betancor

ACTO DE PRESENTACIÓN

Salón de actos EASD Gran Canaria

26 de Junio del 2017

16:00 horas



Norma de los Ángeles Rodríguez González

Trabajo Fin de Estudios "Una escuela para todos"

Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño de Interiores

Tutora: Romina M. Hernández Hernández
Cotutora: Alicia Rodríguez Betancor

JUNIO 17



Actualmente en España un 8,5% de la población posee algún tipo de discapacidad, traduciéndose en 3.850.000 de personas aproximadamente. En educación, se da un dato alarmista, es la elevada tasa de abandono escolar prematuro, con el 53,8% de la población con discapacidad. Más de la mitad de los niños con algún tipo de discapacidad no están escolarizados, y por lo tanto no podrán acceder a unos estudios de educación secundaria superior.

Actualmente presentar una discapacidad como es el caso de la movilidad reducida, significa tener un problema de aprendizaje, o un aprendizaje de menor calidad. Se busca la educación inclusiva que debe ser concebida como un proceso que permita abordar y responder a la diversidad de las necesidades de todos los estudiantes y reducir la exclusión del sistema educativo. Los niños con movilidad reducida deben integrarse en un sistema educativo general. Garantizando la reducción del abandono escolar y animándoles a estudiar una formación superior. Por este motivo se ha diseñado una propuesta de escuela inclusiva. En la que estará completamente adaptada, gracias a el cumplimiento de las normativas de accesibilidad del CTE. También ayudarán las nuevas TIC como son los traje robóticos de FÁTRONIK, las pizarras digitales de IRISCOM y la Domótica e Inmótica.

En cuanto al diseño se ha escogido el concepto de la naturaleza ya que se puede sacar varias vertientes en cuanto a formas orgánicas, materiales, colores etc. Se ha tenido en cuenta a la hora de diseñar el color ya que son estímulos visuales que pueden crear varias reacciones en el organismo de los niños y en su estado de ánimo. Finalmente se ha optado por el estilo Nórdico, ya que es muy sencillo y uno de los mas usado en la actualidad. El objetivo es crear entornos con un diseño confortable, cómodo creando una concepción racional del espacio, y aprovechando todos los rincones



Planta Baja



Planta Primera



Planta Segunda

RESTICA

DISEÑO DE INTERIORES

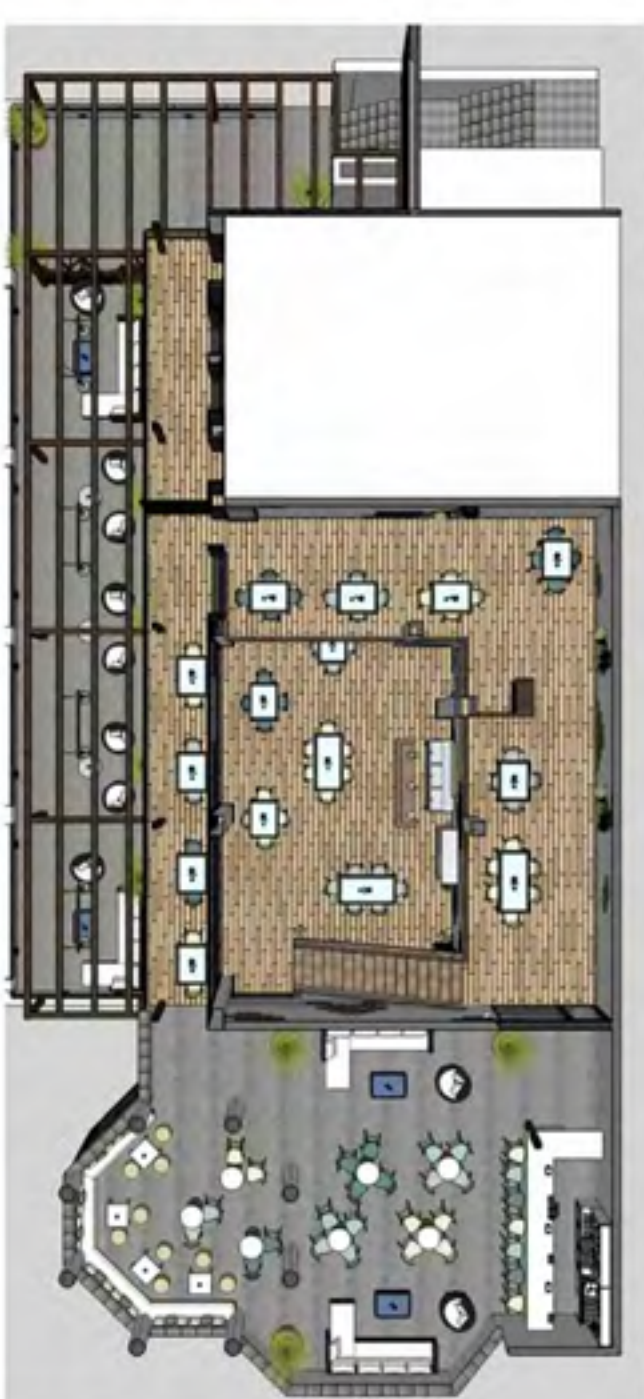
La renovación del diseño interior en los restaurantes mediante la domótica, contemplan la introducción de la Restica que investiga la adaptación del diseño interior en cualquier espacio o entorno social y cultural. Realizando un estudio sobre las nuevas generaciones y legislaciones para su contexto, que generen nuevos diseños de interiores en la restauración.

Estableciendo un estudio de incorporación de los medios informáticos en el espacio que amplien el uso y a su vez los medios de comunicación, proporcionando la incorporación de mobiliarios específicos y dispositivos digitales que cubren las necesidades del proyecto. Requiriendo la búsqueda y estudio de materiales para desempeñar el diseño de interior, aparte de contemplar las necesidades de la hostelería.

A fin, de establecer la relación entre el local, entorno y sociedad, en la cual, el diseño es el medio de comunicación y relación. Que mediante los puntos anteriormente contemplados generaren una relación para la creación de restaurantes autosuficientes e inteligentes que establecen la nueva tendencia de diseño interior.

Concluyendo finalmente con el desarrollo de viabilidad del proyecto y su contextualización de uso, establecidos por la investigación de nuevas tecnologías, materiales, el ahorro energético y la generación Millennials para generar los objetivos principales del proyecto. La búsqueda de referentes que solidifiquen el campo de la Restica y la Eficiencia Energética, siendo el punto de inicio para la solución de los problemas que prosigan al proyecto.

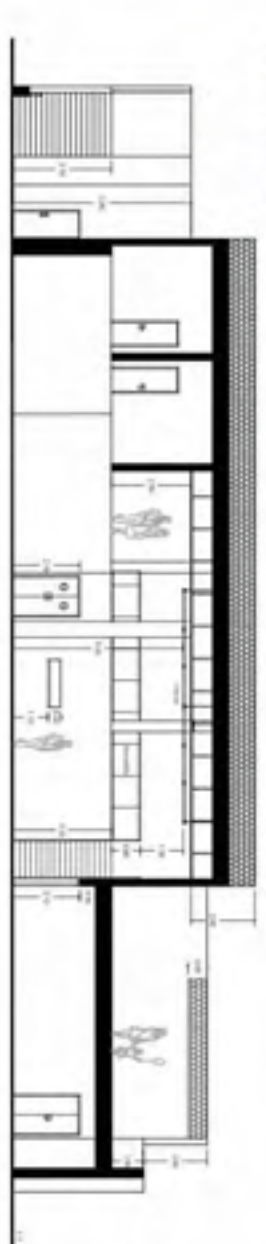
Planta Alta Restaurante



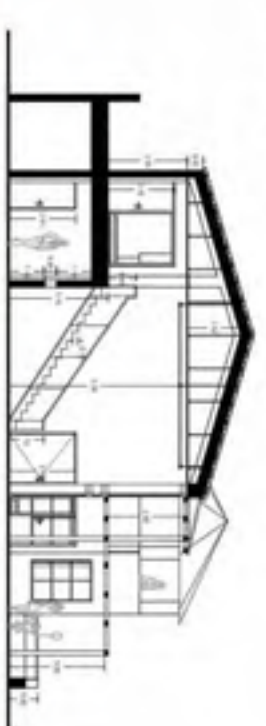
Planta Alta Restaurante



Sección A-A'



Sección B-B'



CUADRO DE SUPERFICIESES

SUPERFICIE	SUPERFICIE UTIL	SUPERFICIE CONSTRUIDA
Terraza exterior	159,00 m ²	166,88 m ²
Cocina 1	109,85 m ²	115,27 m ²
Habit. Albergado	5,66 m ²	6,22 m ²
Habit. Sábana	18,14 m ²	19,81 m ²
Habit. Caballero	17,48 m ²	18,71 m ²
Habit. Personal	18,99 m ²	20,56 m ²
Cocina	31,50 m ²	34,16 m ²
Almacén	19,51 m ²	21,51 m ²
Bar	87,50 m ²	89,65 m ²
Cocina 2	63,65 m ²	67,22 m ²
Bar terraza	109,01 m ²	111,50 m ²
Paseo	22,98 m ²	25,63 m ²
Total	661,09 m²	718,37 m²

BAR



TERRAZAS



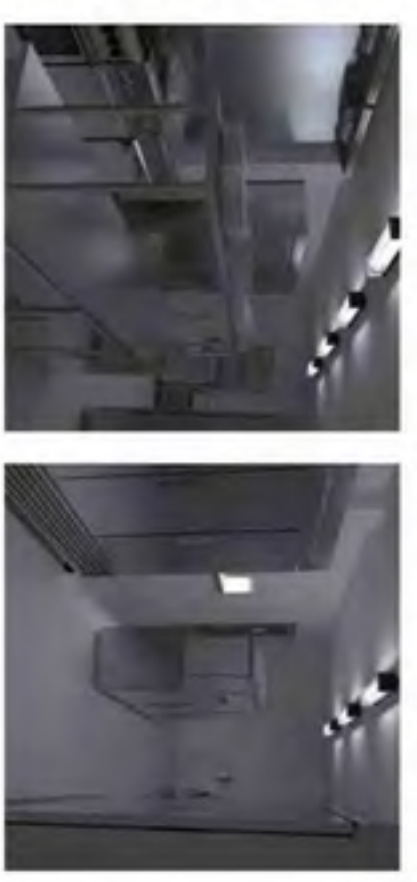
COMEDOR



BAR TERRAZA



COCINA



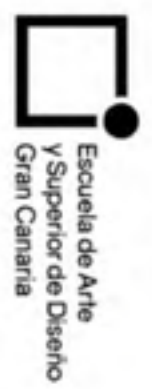
COMEDOR 2



BAÑOS SEÑORAS



BAÑOS CABALLEROS



MARCO ANTONIO DOMÍNGUEZ RAMÍREZ
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño de Interiores
Junio/2017

AZUAJE

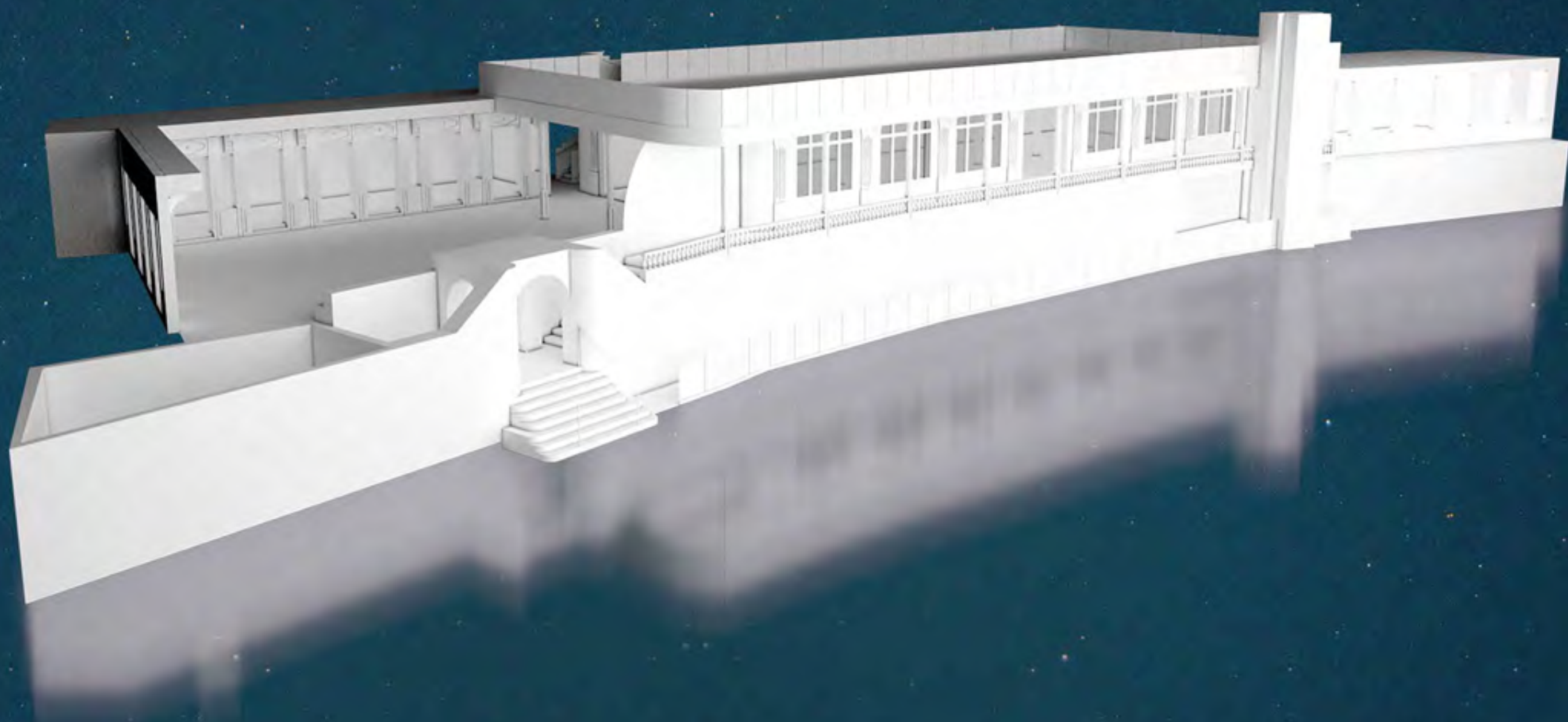
BALNEARIO MULTISENSORIAL TERAPÉUTICO

Los cambios que la sociedad ha experimentado en el último siglo como consecuencia de la innovación tecnológica y de los nuevos modelos de organización de nuestra vida, han tenido su correlato en nuevas formas de relacionarnos y comportarnos. En ese sentido, hemos adoptado nuevos estilos de vida, que en buena medida explican la transición epidemiológica que se ha producido en las últimas décadas con el avance de las enfermedades no transmisibles como principal causa de discapacidad y muerte.

Espacio que ofrece tratamiento terapéutico a través del agua, nace con el fin de tratar diferentes patologías teniendo su base en las nuevas tecnologías y en los tratamientos no convencionales, creando así diferentes experiencias en el usuario. Acoge a un público amplio, que asista tanto para tratamientos terapéuticos como para buscar experiencias nuevas y relajantes.

Se trata de un balneario que además de resolver las necesidades con los tratamientos terapéuticos y con las técnicas termales ya conocidas, ayuda a las personas discapacitadas o con alguna enfermedad detectada, mediante la utilización de la domótica, utilizando a su vez la luz y el agua para crear diferentes estímulos en el cliente, los sentidos (para crear espacios multisensoriales y experiencias de usuario), así como la recreación de espacios (realidad virtual) que ayuden a estas personas a superar las diferentes patologías o trastornos implantando diferentes espacios de ocio y sensaciones variadas.

El objetivo es reducir el estrés, mejorar la autoestima, favorecer la orientación con el entorno y mejorar el estado de ánimo provocados por la enfermedad a través de ambientes relajados que estimulan de forma positiva todas las modalidades sensoriales. Así pues, ayuda a mejorar la calidad de vida y las habilidades de las personas.



ALUMNA: MIRIAM JIMÉNEZ CABRERA
TUTORA: ROMINA MARGARITA HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ
COTUTORA: ALICIA RODRIGUEZ BETANCOR

SALÓN DE ACTOS EASDGC
JUNIO DE 2017

OPPOSTO

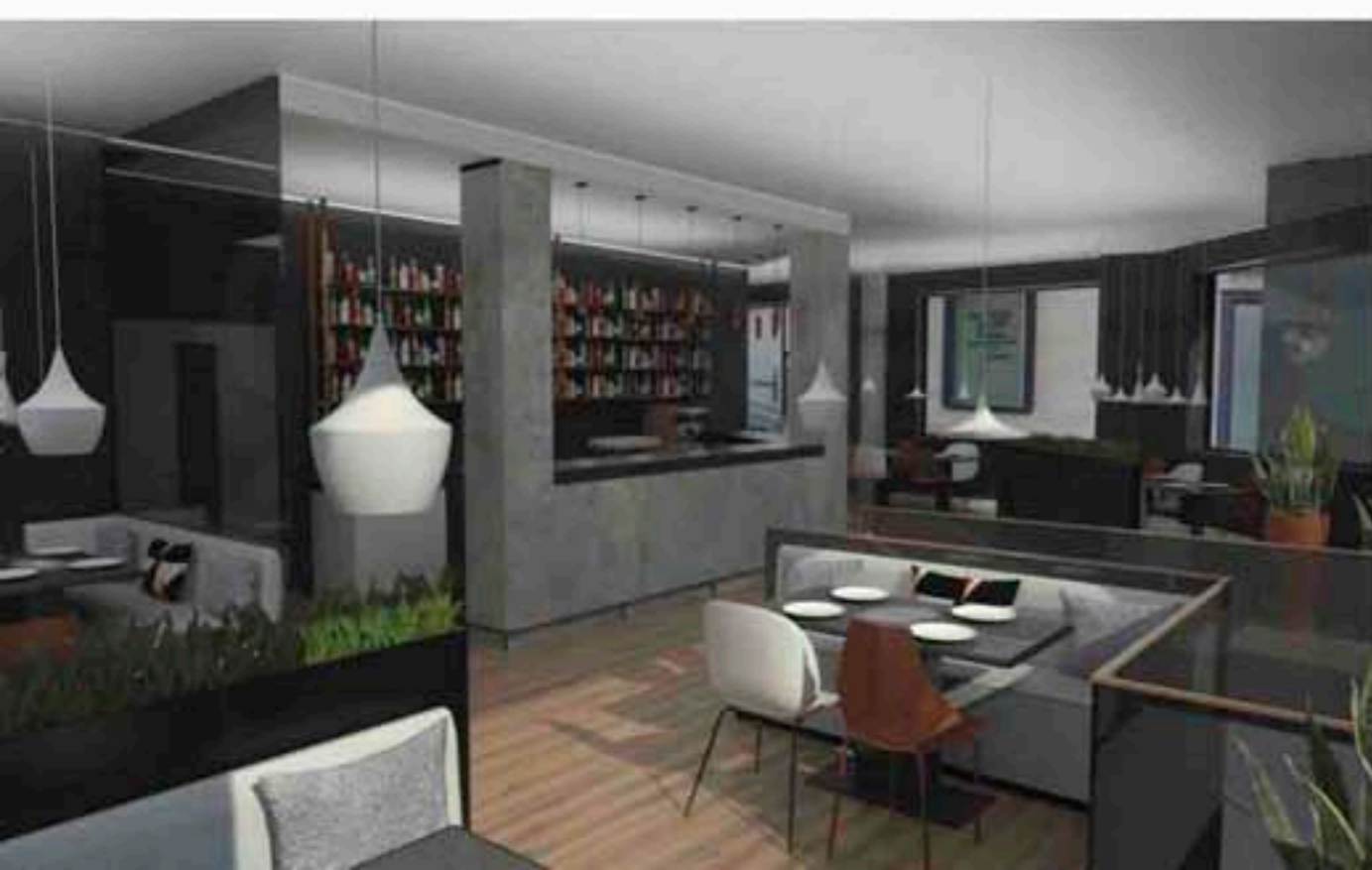
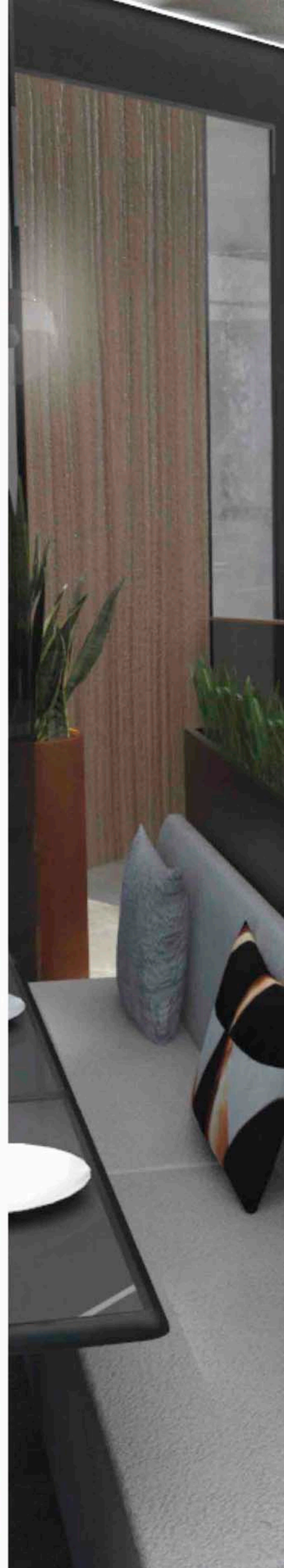
eco-interactive food

OPPOSTO es un nuevo concepto de restaurante, basado en el concepto ECO-INTERACTIVE FOOD, que resulta de la unión de nuevas tecnologías y ecologismo. Este concepto pretende crear nuevas formas de relación entre las personas y los nuevos espacios de restauración. Por lo tanto nuestro proyecto consistirá en la creación de un nuevo espacio de restauración en el cual los usuarios puedan desarrollar nuevas formas de relación con el espacio y la comida, y dónde podrán disfrutar de productos ecológicos locales, tanto vegetal como animal, y de producción propia, cuidando de su salud y del medio ambiente y diferenciándonos de los establecimientos donde se confunde comida vegetariana con ecológica.

Partiendo del local situado en la C/ Ruiz de Aída 26, puerta 13, el proyecto ha consistido en la reforma integral del local modificando su uso característico ni actuando sobre la estructura existente. Se ha realizado la demolición total de la tabiquería de la planta baja y de las carpinterías interiores de la planta baja y el sótano, realizando un nuevo sistema de compartimentación. Además se han cambiado todos los revestimientos, tanto de los paramentos verticales como de los horizontales, adecuándolos al diseño y al concepto del proyecto.

El concepto opuesto, es el concepto principal que ha regido el diseño de **OPPOSTO**. Teniendo en cuenta lo existente, y con la intención de innovar, se ha pretendido diseñar un espacio totalmente opuesto a los que ya hay.

La tecnología y la ecología son los dos pilares fundamentales del proyecto, de ahí que se haya invertido un gran porcentaje del presupuesto en lo mejor en nuevas tecnologías (tecnología IRT, Plug&Plant y domótica) y en materiales ecológicos, para que el proyecto se adapte lo máximo posible al concepto ECO-INTERACTIVE FOOD. El diseño también es uno de los aspectos más importantes del proyecto. Desde la distribución del espacio hasta la elección del mobiliario y la iluminación, esta todo totalmente diseñado de forma que el espacio sea agradable y se ajuste al concepto y a la idea rectora del proyecto, ya que tratándose de un proyecto de interiorismo, este aspecto no se podía dejar de lado. El resultado ha sido un espacio diferente, innovador y alternativo, donde los clientes pueden disfrutar de las nuevas tecnologías, interactuar con el espacio y comer sano en un espacio diseñado al milímetro con mobiliario de diseño en un ambiente relajado y moderno.





27 J

DISEÑO GRÁFICO

Martes 27 de Junio a las 15:00

Salón de actos EASD Gran Canaria



Dubium

UNA AVENTURA DIGITAL EN EL MUNDO REAL



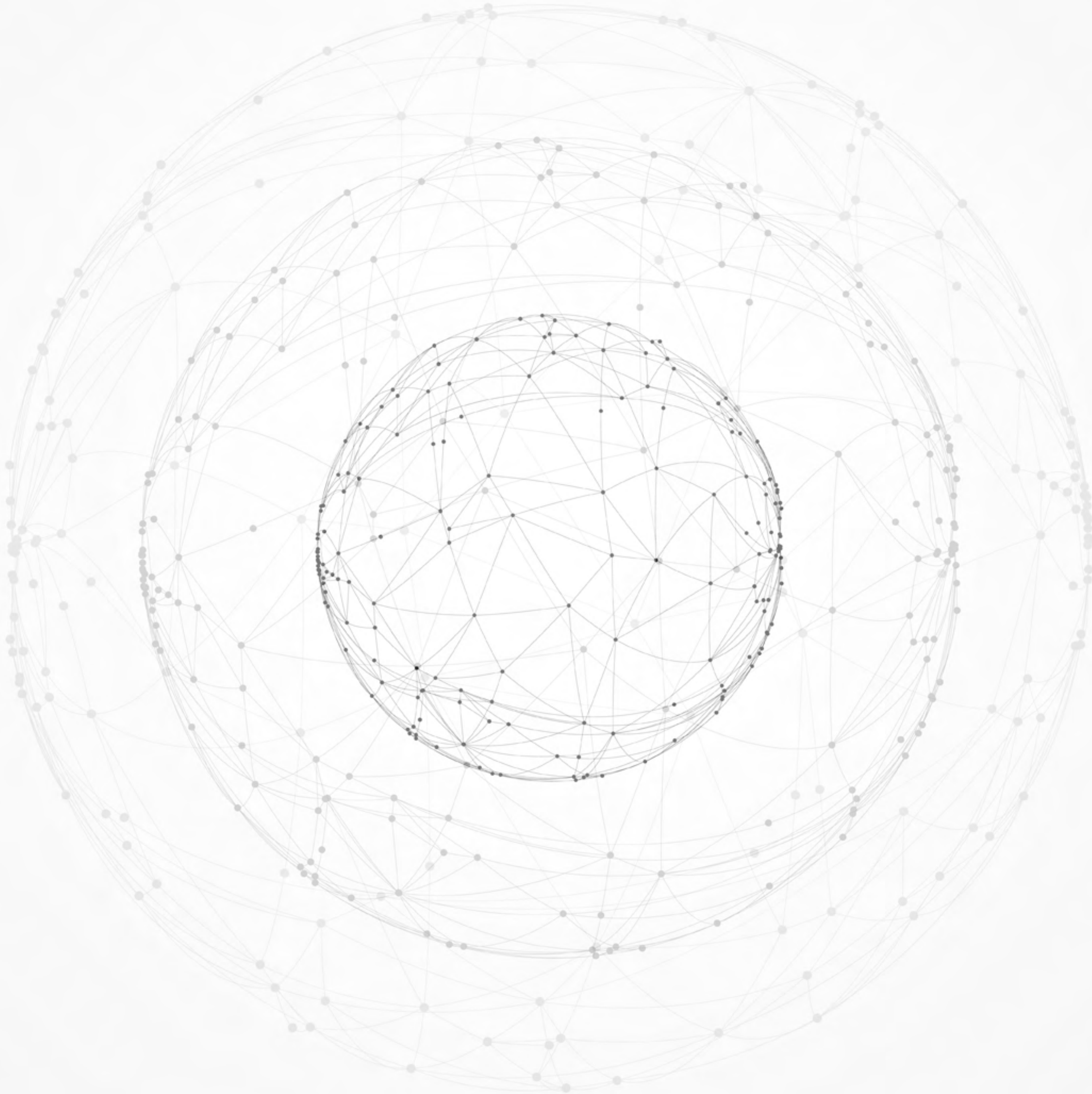
VÍCTOR ORTEGA RUIZ

**TUTOR: JOSE R. RUIZ GONZÁLEZ
CO TUTOR: ABEL HERNÁNDEZ**

Los espacios abiertos son lugares donde relacionarse de manera "habitual" y gozar de ese tiempo para crear nuevos vínculos sociales. Dedicar tiempo a actividades lúdicas y mediante el juego con otros aprender y desarrollarse social y emocionalmente.



UNA NUEVA REALIDAD TE ESPERA



Shifters es una aplicación móvil que ofrece beneficios dentro de la actividad de consumo mediante desafíos desarrollados por las marcas.

Autor: **Daniel Ortego Rosende**

Tutor: José Ruiz González
Cotutor: Abel Hernández Hernández

**Martes,
27 de junio,
15:30.**

**Salón de Actos,
EASD Gran Canaria.**



**EL SENDERISMO Y La
Gráfica Del Entorno**

Nodway, una App que nos ofrece una nueva experiencia en el ecoturismo de Gran Canaria a través de los Códigos QR y la Realidad Aumentada

Escuela de Arte y Superior de Diseño Gran Canaria.
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño
Especialidad: Diseño Gráfico.
Manuel Jesús Rivero Vega
Tutores: Jose Ruiz González,
Cotuto: Abel Hernández Hernández
Salón de acto 27/06/2017 a las 16:00



Nodway

zoomania

Proyecto de desarrollo social y cultural para niños, en el entorno familiar y con la ayuda de animales

Día: 27/06/2017

Hora: 16:30

Salón de actos EASD Gran Canaria

Adriana Rodríguez Falcón

Tutor: Abel Hernández Hernández

Co-tutor: José Ruiz González



zoo
mania



**SALÓN DE ACTOS
27 DE JUNIO
A LAS 17.00**

CAROLINA SANTANA GARCÍA
TUTOR: JOSÉ RUIZ GONZÁLEZ
COTUTOR: ABEL HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ

APLICACIÓN MÓVIL QUE PERMITE AL USUARIO APRENDER
A TENER UNA VISIÓN CRÍTICA, SOLIDARIA, A TRAVÉS DEL
ACTIVISMO VISUAL PARA LA ELIMINACIÓN DE LOS
ESTEREOTIPOS CREADOS POR LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.



ART ACT

EXPRESS YOURSELF

Autora: Alba Sarmiento Candelaria

Tutor: José Ruíz González

Cotutor: Abel Hernández

Trabajo Fin de estudios 2016 - 2017

Fecha presentación: Martes 27 de Junio de 17:30 a 18:00

Actualmente la sociedad está saturada de información que proviene de las redes sociales y los medios de comunicación, las grandes cadenas se agrupan para controlar la información y la publicidad.

La población no se siente representada ni escuchada, ya que no se publican la mayor parte de las noticias que les afecta, ni se tiene en cuenta la opinión de los mismos.

Existe una necesidad de manifestarse, de decir lo que pensamos y sentimos, por lo que trabajaremos unidos por una sociedad justa y unida en contra a la injusticia.

NET city

La red social de la ciudad de Las Palmas de Gran Canaria, donde puedes informar e informarte de noticias, eventos, ocio, tráfico y del transporte. Chatear y conocer con los habitantes de Las Palmas.

INFORMA

CONOCE A
PERSONAS



CHATEA

DISFRUTA DE
LOS EVENTOS

Autora: **Selene Marleen Van Kouwen García**

Tutor: José Ruiz González

Cotutor: Abel Hernández Hernández

Martes, 27 de Junio
18:00h.

Salón de actos, EASD Gran Canaria.



Samuel David Baltar Cerviño.
Tutor: José Ruíz González.

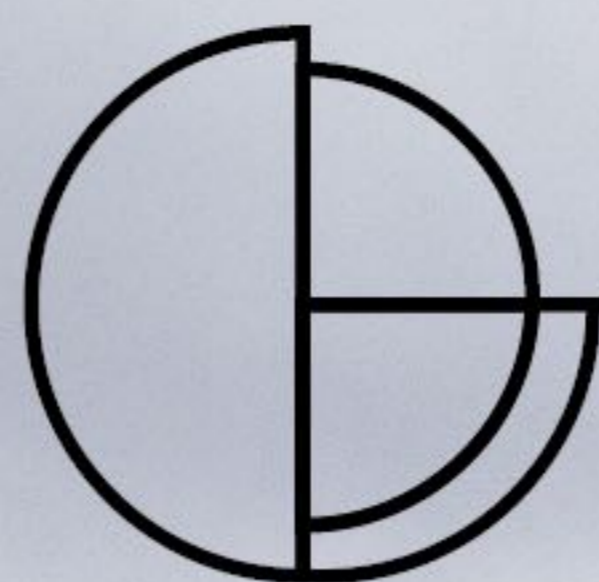
PRESENTACIÓN TFE
SALÓN DE ACTOS **EASDGC**
27.06.17 

Appward es una aplicación móvil sostenible que da sentido a las demandas de la nueva sociedad.



28 J

DISEÑO GRÁFICO



elty

Enfocando realidades

elty es una entidad capaz de unificar marcas mediante la creación de eventos de carácter social, para potenciar su lado más humano, más real.

Miércoles, 28 de Junio, 15:30
Salón de Actos, EASD Gran Canaria

Autora: **Verónica Castellano Pérez**

Tutor: José Ruiz González
Cotutor: Abel Hernández Hernández





APP 365° NEWS de Periodismo Ciudadano Alternativo

SINOPSIS

Esta aplicación móvil, perteneciente a la categoría de *Apps educativas e informativas*, tiene como propósito ofrecer una plataforma de comunicación alternativa a los medios de comunicación tradicionales, desde una perspectiva democrática y objetiva; a través de la nueva tecnología de *vídeos en 360°*.

Aquí, será el propio usuario el encargado de realizar tanto los reportajes gráficos, como la difusión de las noticias; aunque también podrá informarse de lo que desee, cuándo, cómo y desde dónde quiera gracias a los vídeos esféricos, pudiendo así sacar sus propias conclusiones sin estar influenciados por la opinión de terceras personas.

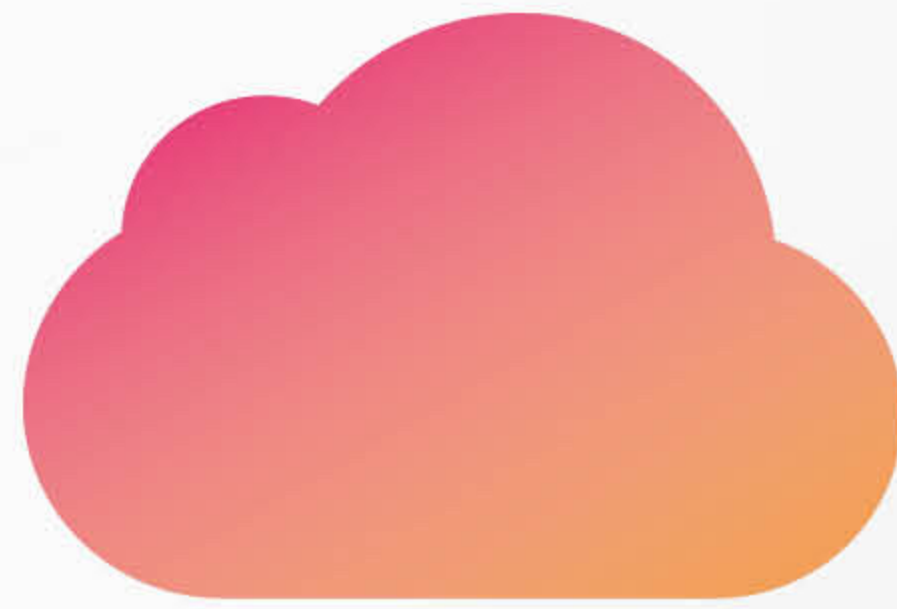
PRESENTA Juan G. Cruz Rosario
TUTOR José Ruiz González
COTUTOR Abel Hernández Hernández

*Salón de actos, de la Escuela de Arte
y Superior de Diseño Gran Canaria.*

ACTO DE PRESENTACIÓN

28 JUNIO 2017
16:00 - 16:30 PM





emon

Juega · Piensa · Crea

Emon es una editorial que se encarga de crear contenido educativo para los más pequeños a través del uso de la creatividad y las emociones, que desemboca en la creación de un producto editorial para ayudar a solventar los conflictos emocionales que generan las pesadillas a través del uso de la creatividad.

Autora: Carla Díaz Santana

Tutor: Jose R. Ruiz González

Co-tutor: Abel Hernández Hernández

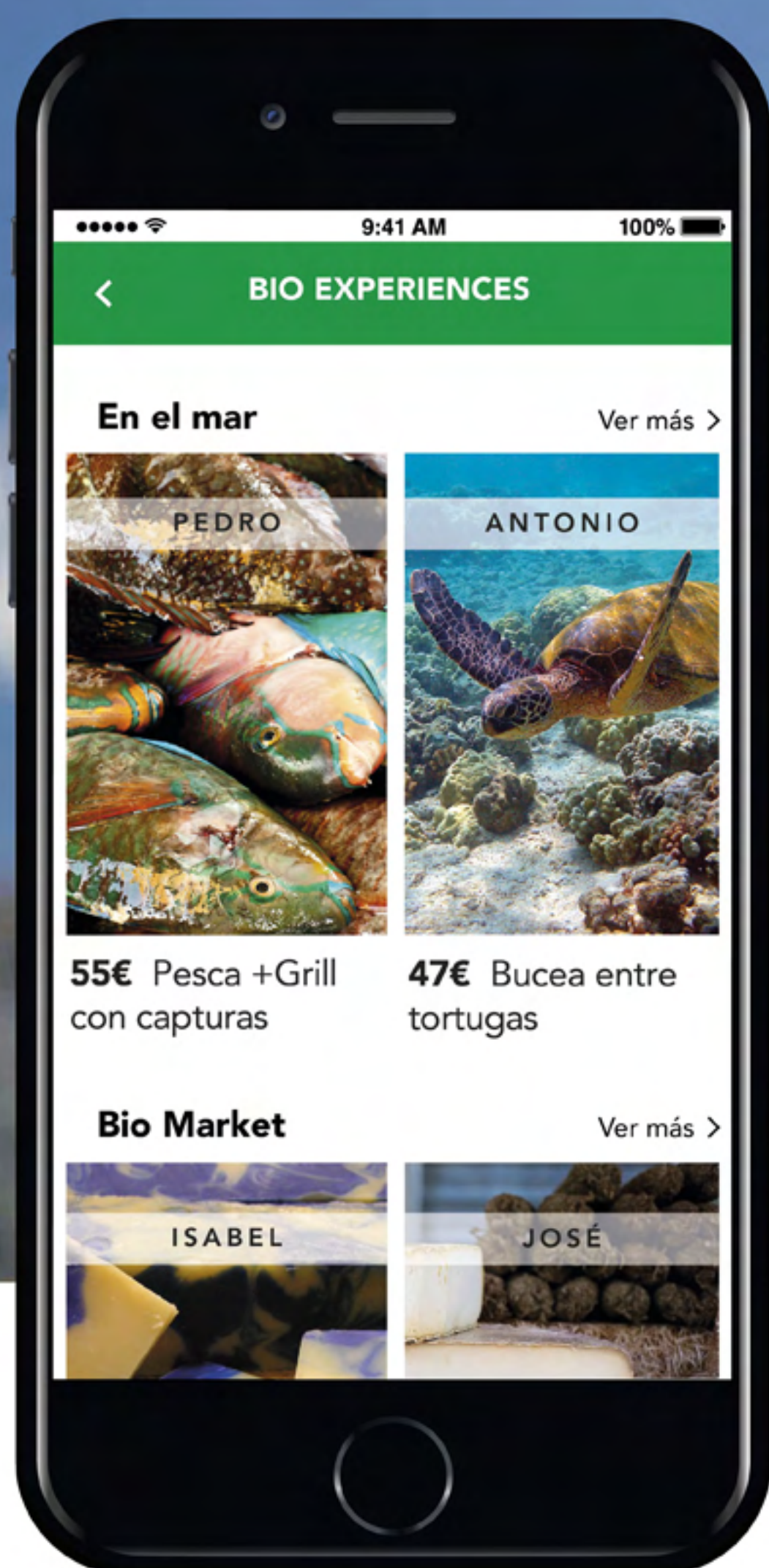
**Salón de Actos,
Escuela de Arte y
Superior de Diseño
Gran Canaria**

**Miércoles
28 de Junio
16:30**

PRESENTACIÓN DE PROYECTO FINAL

biobe

La app de experiencias ecológicas donde turistas y canarios se encuentran



MARTES 28 JUNIO 2017, 17:00h

Salón de actos EASDGC

Autora: Irma Herrera

Tutor: José Ruiz. Co-tutor: Abel Hernández





Shak

Share the experience

Killian López Sánchez

Tutor: José Ruíz González

Cotutor: Abel Hernández Hernández

28.06.2017

Salón de actos EASDGC

Shak nació con la idea de acercar las marcas a los prosumidores de manera cercana y dinámica.



Perseida

Aplicación móvil basada en el género literario de la hiperficción explorativa y herramientas interactivas como la realidad aumentada y las coordenadas GPS, destinada a crear experiencias inmersivas en los usuarios, los viajeros.

Autora: Claudia Morales Morales.

Tutor: Jose Ruíz González.

Asesores especialistas externos: Kamila Hulanicka y Peter Gasston.

Salón de actos
EASDGC

28 de Junio
18:00



Clonos

Una nueva forma de usar Internet

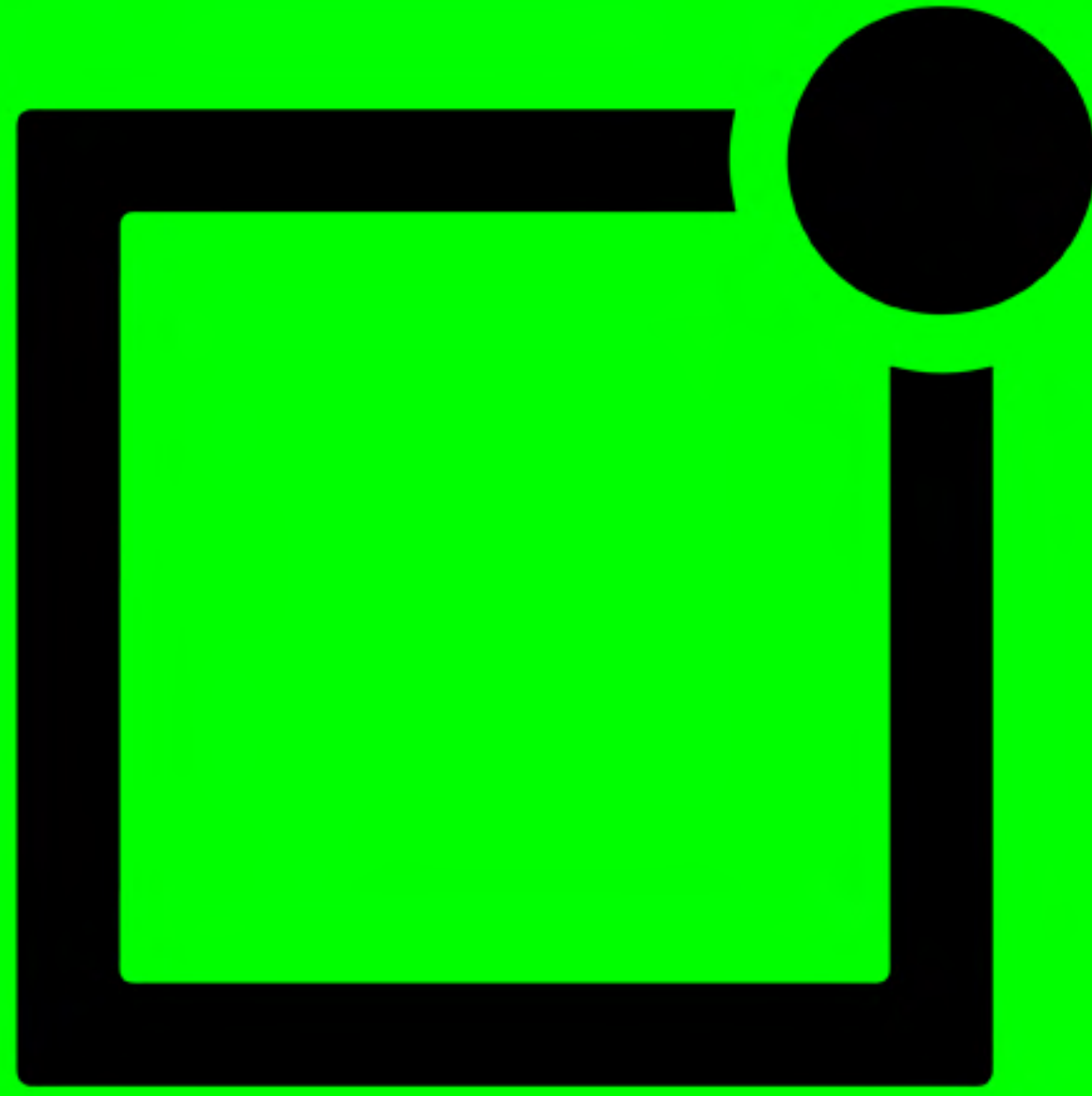


Clonos es una página web cuyo objetivo consiste en hacer de internet un lugar completamente personal, mediante el uso de la novedosa tecnología del Clon Digital. Un elemento de inteligencia artificial que recopilará lo más relevante de la web para el usuario, y lo dispondrá para su uso de una manera personal.

¿Imposible?

Autor: **Abiel Niño Gil**
Tutor: José Ruiz González
Cotutor: Abel Hernández Hernández

Miércoles **27 de junio**
18:30
Salón de actos
EASD Gran Canaria



26J

27J

28J

DE 15:00

A 19:00h