

dijous, 21 de maig de 2026

Els estudiants de Disseny Digital exposen els seus projectes al Campus Cappont

El passat 20 de maig va tenir lloc l'acte d'inauguració de l'exposició dels treballs elaborats pels estudiants de 2n i 3r curs del Grau en Disseny Digital i Tecnologies Creatives de l'Escola Politècnica Superior. La mostra recull una selecció de projectes desenvolupats al llarg del curs acadèmic 2025-2026 en el marc de diverses assignatures del grau i posa en valor la creativitat, la capacitat d'innovació i les competències tècniques adquirides pels estudiants durant la seva formació.

L'exposició constitueix també una oportunitat perquè l'alumnat pugui compartir amb la comunitat universitària i amb el públic les seves creacions, fent visibles els processos de recerca, experimentació i desenvolupament creatiu que formen part del seu aprenentatge. Aquesta iniciativa reforça el vincle entre la formació acadèmica i la projecció pública dels projectes, alhora que reconeix el talent emergent dels futurs professionals del sector.

La mostra inclou treballs vinculats a àmbits com el disseny gràfic i interactiu, la creació audiovisual, l'animació, les instal·lacions digitals, la programació creativa, el modelatge 3D i altres propostes experimentals relacionades amb les tecnologies creatives. Els projectes exposats evidencien la transversalitat i el caràcter innovador dels estudis, així com la capacitat dels estudiants per desenvolupar solucions creatives amb una clara dimensió artística i tecnològica.

L'exposició es pot visitar a les plantes 0 i -1 de l'edifici Polivalent 1 del Campus Cappont (Jaume II, 71) i romandrà oberta fins al pròxim 30 de maig.

Des de l'Escola Politècnica Superior es convida tota la comunitat universitària i el públic interessat en el disseny, l'art digital i les noves tecnologies a visitar aquesta mostra i descobrir de prop els projectes desenvolupats pels estudiants del grau.

Les obres dels alumnes de 3r curs exposades són:

Sandra Salvia. *Nívol Opac.*

Instal·lació interactiva generativa. Obra que explora els usos de l'aigua a través dels datacenters de tot el món. L'obra explora mitjançant escanejos 3d extrets d'un hackeig de google maps, estructures dels datacenters treballades amb un software de programació per nodes que fa que existeixi una interacció amb una càmera. L'obra quan passa el públic detecta les persones i envia missatges a través de la pantalla.

Martina López. *The sound of tears.*

Instal·lació sonora interactiva a partir d'una escultura amb una Impressió 3 D a partir de dades del desgel del planeta i creació d'una peça sonora a partir de les dades del desglaç.

Vlada Ivaniv. *Tacte Humà.*

Instal·lació sonora interactiva que explora l'ús de l'aigua en l'àmbit tecnològic.



Alumnes del GDDTEC a l'exposició | FOTO: EPS-UdL

[GALERIA FOTOGRÀFICA](#)

Sònia Soldevila. *Morus Alba.*

Instal·lació Sonora. Projecte que transforma les cicatrius de poda d'un arbre mitjançant la pintura de coure sobre una partitura gràfica MIDI que li permet generar a l'artista una composició de música experimental mitjançant les marques visuals de l'escorça.

Pau Romero. *Contingut Orgànic.*

Instal·lació interactiva amb una planta que mostra una pantalla amb imatges digitals de la planta que canvia en temps real, a través de les dades de sensors de llum, temperatura i humitat fent una reflexió sobre la dualitat entre identitat real i digital, explorant com seria una xarxa social de plantes.

Berta Güell. *Temps Inscrit.*

Joies de polsera gravades amb làser amb una visualització de dades del pas del temps sobre diferents peces de fruita (poma, pera i plàtan). Les línies gravades amb làser mostren informació de temperatura, pes i humitat.

Sergi Escarré. *Capa a Capa.*

Instal·lació interactiva que explora el greenwashing d'empreses i projecta un documental sobre la primera campanya de greenwashing de la marca Viladrau.

Lidia Alcalde. *Lectura Botànica.*

Instal·lació interactiva que visualitza escanejos 3D de forma científica sobre diferents plantes quan aquestes es posen sobre un lector d'informació digital,

Blau Albiol. *Natura Morta.*

Instal·lació generativa interactiva.

Paula Bailach. *Transfomació.*

Instal·lació audiovisual interactiva.

Francesc Bonnín. *Les arrels del buit.*

Impressió 3D.

Júlia Calvo. *Anatomia del demà.*

Impressió 3D d'un futur especulatiu amb els peixos.

Andrea Ginés. *Sky Signals.*

Projecte de mapeig del cel amb time-lapse de 9 hores en entorns urbans i rurals per treballar a partir de la lluminositat del cel amb dades sonores.

Nico Gómez. *Cartografies vegetals.*

Miram Llaquet. *Colònies digitals.*

Projecte d'art de laboratori on explora amb cultius els bacteris que hi ha en diferents dispositius tecnològics.

Sergio Ramos. *Natura Morta.*

Projecte sobre la Posidònia amb realitat augmentada.

Colau Sabater. *Raig de sequera.*

Instal·lació interactiva que parla sobre la sequera al Mediterrani a través d'un mapping sobre una base de fang craquejat.

