

Sin eres alumno o
exalumno de CICE

No te duermas!

inscríbete antes del 18 de julio
y tendrás un

50 %

de descuento en
la **Campus Party**

QUÉ ES CAMPUS PARTY?

Campus Party 2005 nace con un objetivo primordial: aunar talento para construir futuro. Más de 100 comunidades líderes nos han escogido como punto de encuentro y foro de intercambio de experiencias y conocimientos.

Creemos en aforo, con más de 5.000 participantes; crecemos en infraestructuras (Campus Party está reconocida en todo el mundo como el mayor evento de entretenimiento electrónico en red); y crecemos en contenido, con un total de diez áreas: Juegos, Deporte, Simulación, Consolas, CampusCrea, Astronomía, CampusBot, Modding, Software libre y Desarrollo.

Desde el 25 al 31 de julio, miles de jóvenes procedentes de toda España y del resto de Europa se reunirán en la Feria de Valencia, para compartir las mismas inquietudes y realizar infinidad de actividades relacionadas con el ordenador y las comunicaciones. Uniremos en un mismo evento corazón y cerebro, arte y tecnología, ciencia y diversión.

QUÉ INCLUYE LA ENTRADA A CAMPUS PARTY?

- Puesto en sala durante toda la semana para colocar el ordenador
- Acceso a conexión de alta velocidad
- Podrán participar en los concursos, talleres, conferencias y todo tipo de actividades realizadas a lo largo del evento (tanto del área a la que se pertenece como de otras áreas)



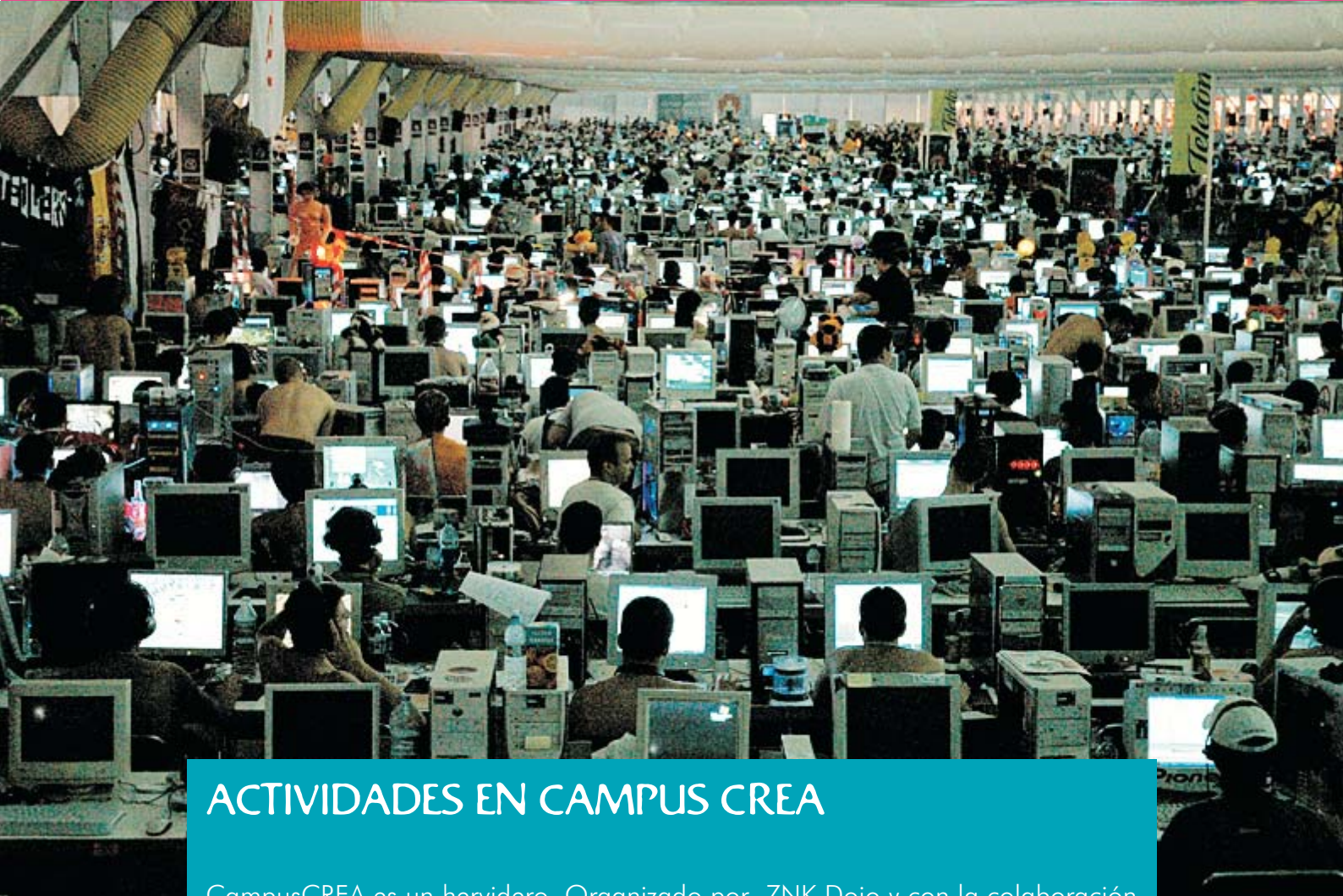
- Acceso a la zona de acampada
- Welcome pack
- Servicio de catering (en caso de solicitar la entrada con catering: desayuno, comida y cena)

QUÉ ES CAMPUS CREA?

Campus Crea aglutina áreas históricas de la Campus Party como Diseño y Música, para sumar talento creativo, con el fin de generar valor. Los participantes “inventarán” el continente y el contenido de este nuevo espacio que, como la propia creación artística, está abierto a la imaginación.

A diferencia de años anteriores, la semana del evento no será el inicio del proceso creativo, sino su final. Durante todo el año, los grupos de creadores digitales convocados participarán en un gran proyecto de construcción colectiva, cuyo final culminará con la reunión en Valencia. Una comunidad web dinámica y participativa irá recogiendo desde el mes de marzo las colaboraciones de los diseñadores, músicos, fotógrafos o ilustradores que quieran compartir su obra. Campus Crea, ese es el nombre y la finalidad. Todas las actividades del área generarán valor. Las obras se editarán; las camisetas diseñadas se venderán; la música se consumirá; los póster decorarán el evento y las creaciones audiovisuales inundarán Valencia.





ACTIVIDADES EN CAMPUS CREA

CampusCREA es un hervidero. Organizado por ZNK Dojo y con la colaboración de Waskman y AXT, nace un espacio de encuentro en el que las ideas se suceden a un ritmo vertiginoso. Conferencias, talleres, reels, demostraciones de herramientas y productos, conciertos, shows. Estudios, profesionales, creativos independientes y teóricos de gran renombre analizarán nuevas tendencias tipográficas o actuales maneras de entender el motion graphics, pasando por los cánones del diseño de producto o la creación de muñecos y juguetes.

si tienes algo que contar .hazlo

LAS OBRAS SE EDITARÁN; LA MÚSICA SE OIRÁ;
LAS CAMISETAS SE VESTIRÁN; LAS IMÁGENES
DECORARÁN EL EVENTO...



Los mejores creativos estarán con nosotros

Algunos de los más vanguardistas estudios y creativos del panorama internacional, se integrarán con los participantes y llevarán la dirección artística de los proyectos colectivos que se desarrollen durante la cita valenciana. Esta novedosa fórmula de colaboración creativa permitirá a los participantes trabajar al lado de firmas tan reconocidas como:

WeWorkForThem

Estudio de diseño fundado en el año 2000 por Michael Cina y Michael Young. En palabras del propio colectivo, "WeWorkForThem es un estudio que nunca descansa. Ha sido creado para desarrollar soluciones innovadoras para todo tipo de necesidades creativas". Han realizado tipografías, imágenes corporativas, packaging, nuevos medios; han trabajado en innumerables proyectos broadcast comerciales e independientes y, en definitiva, son contratados por clientes como Adobe, Vasava, Morphic, MTV, ESPN, Mercury Vehicles o Sci-Fi Channel.

MK12

En Kansas City Ben Radatz, Jed Carter, Tim Fisher, Shaun Hamontree y Matt Fraction fundaron el colectivo de artistas y laboratorio de diseño llamado MK12. Fugitivos de la escuela de arte, los cinco han tallado un lugar único en el mundo del diseño, donde coexisten el arte, el comercio, la película y la música. MK12 ha realizado la difusión y el trabajo de diseño comercial para clientes que incluyen diesel, el canal Sci-Sci-Fi, MTV, Cartoon Networks, TNT, AXN y Fox Movie Channel, entre otros, así como los vídeos de la música para Hot Hot Heat, y los trailers para el RESFEST Film Festival. En 2002, MK12 se fusionó con la productora Ebeling, ubicada en California.



Cocoe

Jean Duprez y Gabriel Suchowolski componen Cocoe y ambos son especialistas en el tratamiento del detalle y en crear y ampliar el marco creativo más allá de lo habitual en el mercado. Cocoe se posiciona y se especializa principalmente en vídeo, animación, y motion graphics, pero también tratará los aspectos de cualquier medio al que se le pueda aportar un elemento diferenciador dentro del terreno gráfico. Por otro lado funciona como "banco de ideas" desde el cual crean excusas de comunicación pensadas y adaptadas a medios concretos cómo Internet, televisión, televisión interactiva y cross-media. Cocoe, además del ámbito comercial, ahonda en el terreno artístico realizando y promoviendo instalaciones, performances y exposiciones de videocreación e ilustración.

Xnografics

Un estudio de diseño, una agencia de publicidad y un centro para new media solutions, fundado por Salvador Regàs, Lluís Campmajó y Víctor Lavega. Ellos mismos definen su leimotiv: "creemos en lo que no existe" y eso les lleva a investigar, a buscar nuevos caminos, tanto en lo conceptual como en el diseño y en los propios medios de comunicación.

Cocobongo

Estudio multidisciplinar creado para solucionar proyectos profesionales del panorama audiovisual. Nace en el 2003 con el objetivo de crear un espacio donde compartir ideas, reflexionar y experimentar con ellas desde todas las disciplinas donde el diseño gráfico y la ilustración son aplicables, dando prioridad a las ideas conjuntas por encima de las individuales, creemos en la fuerza de la unión, en la creación conjunta y la diversidad de perspectivas trabajando siempre con las últimas tecnologías e investigado con nuevas técnicas de creación gráfica y audiovisual.

Santiago Morilla

Ilustrador, director de arte y responsable de proyectos tales como Retrovisor y Mondadientes, dos joyas de la creación con estilo y contenido interesante y actual. Él mismo define su actitud desde su página de esta manera: "Cosas que pienso constantemente: en mirar el precipicio y sentirte bien en la ingravidez. Así, no dramatizo el vacío".



Xpaider

Xpaider.com es un sitio web, un blog, un escaparate, una mediateca, un laberinto repleto de información y ejemplos acerca del mundo del diseño en todas sus variantes. Motion, web, print y un largo etcétera tienen cabida por medio de la localización de estudios y creativos, una agenda informativa acerca de eventos de próxima realización y gran cantidad de material seleccionado y preparado para servir a la comunidad interesada en estos formatos de la creación. La tipografía forma parte importante de su actividad e información.

Doubleyou

Una de las empresas dedicadas a la publicidad y el diseño web más premiadas de nuestro país. Trabajando para todo tipo de clientes y haciendo propio el riesgo que suponen los planteamientos actuales respecto a mensajes y comunicación, este estudio ubicado en Madrid y Barcelona se ha convertido en una importante referencia de la actualidad creativa.

Xplsv

Explosive es un entorno de comunicación e información de las novedades y los resultados que los creativos, diseñadores y demás habitantes del medio realizan. Especializados en el mundo del motion graphic, pretenden convertirse por medio de un canal de TV virtual en una referencia constante de las novedades al respecto

con presteza a tiempo real.

Marc Palau

Experto en el desarrollo de aplicaciones y programación para la web y la interactividad con la tecnología, entre otras, de telefonía móvil. Su sitio web muestra un resumen sus inquietudes profesionales y personales.

Daniel de la Cruz

Programador y diseñador web. Ingeniero informático. Director de Granatta New Media Design. Es uno de los jóvenes con mayor proyección en el mundo de la web, cuyos trabajos han sido reconocidos con innumerables premios y la mención entre otros, por el sitio de Macromedia. Autor del libro *Actionscripts*, guía práctica para usuarios de Anaya Multimedia.

Aníbal de la Fuente

Director creativo independiente, artista y asesor en materia de diseño para varias empresas y organizaciones, licenciado en bellas artes, es colaborador y redactor habitual de la antigua revista E-Site y ahora de la revista Blank. Fue el director creativo de la empresa Uvedoble3 y actualmente ha trabajado como responsable del desarrollo y dirección del proyecto Promsite.org para la empresa CDmon. En el terreno de la creación artística es uno de los precursores en España de la Abstracción 3D digital, llegando a colaborar en la creación de Infinity2 para Digital Vision. Sus trabajos le han llevado a estar presente en el año 2004 en la exposición "Energías Renovadas" organizada por Belio y a ser ponente en eventos como Madinspain y OFFF.

area3

Fundada en Barcelona en 1999, area3 es un laboratorio formado por artistas, diseñadores, programadores y músicos. Un taller de artesanía en el que la investigación y el desarrollo experimental son la base de las soluciones de alta calidad para proyectos gráficos, tecnológicos o musicales.

Pero, además, otros estudios estarán también presentes en Valencia, algunos in situ, otros a través de showreels, con exposiciones o con algún otro tipo de colaboración... Entre ellos los norteamericanos; los británicos o el alemán.

Cinco son las disciplinas en torno a las cuales girarán las actividades del área.

DesignWEB

Internet es comunicación. Las nuevas facultades comunicativas del ser humano se expresan a través de la web. Comercio. Pasión. Publicidad. Arte. Racionalidad. Diseño. Surrealismo. Ocio. Conocimiento. DesigWEB muestra los planteamientos gráficos –a veces estáticos, a veces dinámicos- que animan la Red en la actualidad. El gran espacio virtual se abre y se ilumina con jornadas en las que el diseño web y su utilidad es juzgado, analizado y subvertido por sus propios creadores. Trabajo vivo. Creador. En constante crecimiento. Y divulgado al instante...

DesignPRODUCT

Vivimos en un mundo de cosas. Estamos rodeados por objetos. Hermosos. Inútiles. Imprescindibles. Feos. Absurdos. En 1933 la Bauhaus dejó un exponente del diseño de producto basado principalmente en la utilidad sin abandonar criterios estéticos. La tendencia actual tiende a olvidar el servicio al consumidor en aras del acabado final. CampusCREA explora las nuevas tendencias. Indaga en todos los elementos de los objetos de consumo. Por fin, prestigiosos profesionales, junto a los asistentes, y por medio de propuestas prácticas y trabajos de campo, realizarán una investigación en profundidad.



DesingPRINT

Ilustradores que han revolucionado las convencionales y aburridas maneras de entender el grafismo. Maestros de lo abstracto, de la deconstrucción, de la imaginería popular transformada en pieza de coleccionista o arte. Idealistas de la comunicación gráfica enfrentados a adoradores de la tipografía. Los grandes autores muestran sus trabajos y descubren nuevas herramientas. Motivos exóticos o planteamientos insurgentes en la construcción de la imagen y sus soportes. Talleres, exposiciones, debates, conferencias y sobre todo, ejemplos palpables de la actualidad del diseño gráfico.

DesignMUSIK

A hurtadillas se menciona la máxima de un filósofo germano que aseguraba la imposibilidad de existir sin la música. Ritmos. No es concebible la vida en el vacío del silencio. Melodías. Tan importantes como respirar. Los músicos crean la banda sonora de nuestras vidas. En constante crecimiento. En sinuoso cambio. Ellos estarán CampusCREA analizando, produciendo en directo, ejecutando sus trabajos y colaborando en la génesis de las obras de los asistentes. Nuevas herramientas, nuevos planteamientos, influencias atemporales y tecnología a raudales.

MotionGRAPHICS

Una nueva cultura visual se ha instaurado en todo los formatos. Los gráficos en movimiento se han impuesto gracias un lenguaje radicalmente actual, nunca antes visto, que continúa sorprendiéndonos con cada nueva entrega. De los primeros titubeos de la era predigital sobre celuloide, pasando por los innovadores y pioneros trabajos, hasta el virtuosismo de la época actual, esta sección quiere dar una visión global y completa acerca esta disciplina. Impactantes. Delicados. Preciosistas. Contundentes. Los trabajos de eminentes, talleres y charlas estudios serán protagonistas en CampusCREA. Los trabajos realizados por los participantes serán expuestos y, posteriormente, editados y difundidos. La creación digital pasa a ocupar de esta forma un lugar destacado en Campus Party 2005, puesto que el evento se convierte en catalizador y difusor de los jóvenes talentos en nuestro país.



Comparte tu talento en las competiciones

El talento hay que demostrarlo... y qué mejor forma de hacerlo que a través de creaciones originales. Tres son las competiciones oficiales que propone, de momento, CampusCREA:

Vístenos

Buscamos la camiseta oficial de Campus Party 2005. Échale imaginación y vístenos. Tu diseño será puesto a la venta.

Cuéntanos tu historia

Todos tenemos algo que contar. Detrás de cada mirada, de cada sonrisa, de cada leve susurro, se oculta una historia única... ¿cuál es la tuya? Las historias deberán ser presentadas en cualquier formato que combine imagen y palabra. Puede ser una fotografía y un texto que la acompañe. Pero también una animación flash, un vídeo digital (máximo de un minuto de duración). Juntaremos una selección de todas esas pequeñas historias para crear una gran obra colectiva que será editada al finalizar CP2005.

Música

Haz bailar a Campus Party. Provoca emociones. Exalta con tus ritmos. Suaviza con tu swing. Podrás escuchar tu música y la del resto de participantes desde la web. Las sesiones que sean publicadas en la web y resulten después seleccionadas como finalistas por nuestro jurado de expertos se editarán en un CD distribuido por CampusCREA.

Dentro de muy poco podrás subir tus trabajos en una web especialmente habilitada para ello; permanece atento a las novedades.

Condiciones de inscripción

- 1- Ser alumno o exalumno de CICE
- 2- Tener más de 18 años
- 3- Cumplir las normas de participación de la Campus Party
- 4- Enviar a CICE (info@cice.es) tu solicitud de inscripción antes del próximo 18 de julio con los siguientes datos:
 - 4.1.- Nombre y Apellidos
 - 4.2.- Programa cursado en CICE y año de realización
 - 4.3.- DNI

Te mandaremos un enlace a la web de la Campus para que puedas inscribirte con un 50% de descuento.

Qué lo disfrutes!!!