

# Iniciación al diseño de interacción

Programa profesional 2020



El Instituto Tramontana existe para elevar el nivel de los profesionales que crean productos y servicios.

*Nos mueve una actitud humanista y multidisciplinar, convencidos de que no hay sentido en el trabajo si no se consagra a algo más que la eficiencia.*



Introducción	03
El contexto	04
Profesores titulares	08
Contenido	14
Profesores invitados	25
Orientación y tutoría	25
Padrinos y madrinas	26
Cómo serán las clases	27
El alumno ideal	28
Un espacio amable	29
Fechas y precio	33
¿Merece la pena un curso así?	34
El proceso de selección	35
Financiación	36
Protocolo sanitario	40



El diseño de interacción, el que proyecta servicios y productos que interactúan con las personas, no ha conocido nunca tanta demanda. Todos los ámbitos de nuestras vidas, de nuestra economía y nuestra sociedad están cambiando y son esos profesionales quienes están moldeando esas nuevas formas de hacer.

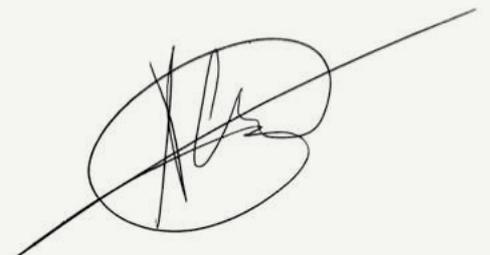
Esta alta demanda no es excusa para una preparación superficial, sino la oportunidad para elevar los estándares. No hay mayor responsabilidad que formar a quienes van a influir tanto en nuestras vidas, en darles no sólo un punto de partida, sino el impulso en la dirección que creemos correcta.

Ya hemos ayudado a madurar a muchos muy buenos diseñadores. Ahora el reto es aún más difícil: tenemos que crear el sustrato, dar la luz y el ambiente adecuados para que la buena semilla enraíce y crezca fuerte.

Nos planteamos un objetivo sencillo y ambicioso a la vez: formar a los mejores doce juniors de diseño de interacción que entren al sector en 2020. Les entrenaremos en la práctica y la destreza, a la vez que en el entendimiento y el estudio; les prepararemos para el diseño digital, mostrándoles la continuidad entre disciplinas; les enseñaremos la realidad de su sector, integrándoles en los cien años de legado de esta profesión que ahora inician.

Todos los directores de programas del Instituto (Dirección de Producto, Diseño de Interacción, Investigación de Usuario, Mensaje y Narrativa...) vamos a estar involucrados en formar a estas doce personas. No veo otra forma de mejorar nuestro diseño que comprometernos todos de cabeza y corazón con los que empiezan, desde el momento en que empiezan.

Javier Cañada  
Director del Instituto Tramontana

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'J' and 'C' followed by a horizontal line extending to the right.



# Diseño es uno

Decía Massimo Vignelli que *design is one*, dando a entender que el ejercicio de poner orden entre función y forma, se rige por principios y reglas que no pertenecen a familias del diseño sino a la manera de percibir e interpretar de los humanos.

Los servicios y productos interactivos que estamos diseñando hoy prueban que esa afirmación es cierta. En su creación no hay frontera, sino que más bien se entrecruzan la psicología con la arquitectura, el diseño gráfico con el industrial, lo visual con lo táctil, lo lúdico con lo conversacional o lo acústico.

Lo interactivo es un lugar muy especial. En él se encuentran todos los diseños para construir relaciones que ocurren en el espacio y el tiempo, mediadas por artefactos que comunican a través de todos nuestros sentidos y apelan tanto a lo racional como a lo emocional.

No podemos —nos negamos— a definir el diseño de interacción desde sus subconjuntos de prácticas (UX, UI, investigación...) y formar así a obreros de una cadena de montaje, a insectos de una colmena, especializados en una sola tarea desde su estado larvario.

Los inicios profesionales deben ser momentos de exploración y entendimiento, de comprender y practicar el diseño en todas sus magnitudes y proyecciones, asentando sus lugares actuales y anticipando los que vendrán.

# Más que operarios

En los diseñadores recae una responsabilidad muy grande: al proyectar los artefactos que median entre la persona y su realidad, condicionamos, conscientes o no, la posición de esas personas en el mundo. Es imperativo para nosotros que esa responsabilidad recaiga en profesionales con un sustrato humanista.

Uno de los dos ejes de nuestro propósito es el que va del *intellige* al *crea*, de comprender a hacer. No entendemos la técnica sin reflexión, la práctica sin teoría, el acto sin propósito.

Iniciarse profesionalmente en el diseño de interacción requiere, como es obvio, mucha práctica: hay que entender las técnicas y dominar las herramientas, entrenar el ojo y adquirir destreza. Pero eso, por si solo, es insuficiente si queremos forjar a algo más que operarios.

El diseño es fuerza cultural y de mercado a la vez. Ambas realidades le influyen y a las dos influye el diseño de vuelta, en un ciclo que se retroalimenta. Sólo quienes estudian y entienden esos factores, quienes comprenden lo ideológico, lo comunicacional, lo económico de ese ciclo, serán capaces de imprimir dirección y propósito en lo que hagan. Al resto, sin visibilidad ni timón, les llevarán las corrientes.

Este es un programa de mucho trabajo, pero también de reflexión y estudio. Se hará entendiendo los porqués de lo que se diseña, además de los cómo. El Instituto será, para esas doce personas, taller, aula, foro, oficina y biblioteca.

# Una profesión de cien años

Hace ciento un años, en una ciudad pequeña de Alemania, se fundó una escuela donde la artesanía se unió con la producción industrial y el arte se encontró con la técnica, para poder llevar mejores objetos a más gente, para que el progreso llegase a las clases populares en forma de objetos y espacios.

Esa Bauhaus de Weimar es el inicio de una profesión, la de diseñadores y diseñadoras, que entienden el diseño como la creación de artefactos que sirven a la sociedad en su mejor forma y estructura.

Tras Bauhaus vino la HfG de Ulm, con su propia definición del rol profesional del diseño y su influencia en la industria alemana y mundial de los 60, 70 y 80. Otras corrientes, escuelas y formas de entender cuestionaron o complementaron esa figura del *Gestaltung Ingenieur*, mientras nuevas tecnologías, ideas y formas de mirar al mundo cambiaron nuestra profesión hasta lo que es ahora.

Queremos que los participantes en este programa se sepan parte de esa tradición de estudiar y ejercer, conscientes de que los artefactos de hoy, las dinámicas y los medios son distintos, de que las formas de mirar cambian, pero los propósitos siguen siendo los mismos. Esperamos de ellos y ellas respeto al legado, orgullo de pertenencia y sentido de responsabilidad hacia el camino que se les abre.

# PROFESORES

# Cristina Arroyo

## Directora del programa y profesora titular.

Cristina es ingeniera en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto y trabaja como diseñadora de producto senior en UNIR.

Su carrera ha transcurrido en toda la amplitud del diseño, desde estudios de arquitectura y producto como Made, donde desarrolló proyectos de diseño industrial, hábitat e interiorismo, hasta los equipos de producto digital de Sngular o Tramontana, donde ha trabajado definiendo servicios y productos digitales.

Ha dado clase tanto en empresas como en escuelas de diseño y cuenta con una trayectoria avalada por diversos reconocimientos como los Premios Delta o los ADCV, así como por varias exposiciones y publicaciones nacionales e internacionales.



# Mónica Meika

## Profesora titular

Formada en diseño de interacción en la edición VI del Programa Vostok y actualmente directora de proyectos en el Instituto Tramontana.

Durante casi una década ha diseñado para entornos muy vinculados a negocio o directamente financieros, tanto desde grandes corporaciones (Telefónica Investigación) como startups de prestigio (Fintonic) o estudios (Tramontana), y ha participado en proyectos de visualización de datos, banca, o narrativa para Mahou, La Liga, Alto Analytics, Allfunds o Filmin.



# Javier Cañada

## Profesor titular

Formado en Sociología y especializado en nuevos medios en la Universidad de Washington, Cañada dirige el Instituto Tramontana y su programa de diseño de Interacción.

En 2000 funda el primer blog y la primera comunidad de profesionales del diseño de interacción en España y Lationamérica. Desde entonces sigue aportando al conocimiento de la profesión activamente como profesor (IED, UPF, IE Business School) y ensayista, además de diseñar o dirigir equipos de diseño en IconMedialab, Indra o The Cocktail.

Desde el 2007 ha formado a algunos de los mejores diseñadores de interacción de España en el Programa Vostok, que acaba integrándose en el Instituto Tramontana.



# Isabella De Cuppis

## Profesora titular

Formada en diseño gráfico (IED) y diseño de Interacción (Programa Vostok), en la actualidad Isabella trabaja como diseñadora y profesora en el Instituto Tramontana.

En sus diez años de experiencia profesional, Isabella ha practicado todo el espectro del diseño desde el branding hasta el diseño de visualizaciones de datos interactivas. Lo ha hecho en estudios como IS Creative Studio, Hermanos Clever y Tramontana. Entre los clientes y proyectos para los que ha trabajado están [entradas.com](#), [Wayra](#), [Amaral](#), [Correos](#) o [Alto Analytics](#).



# Y la participación de todos los directores del resto de programas del Instituto.

Este programa es un compromiso de todo el Instituto; es nuestra responsabilidad que estas doce personas puedan relacionarse y conocer diferentes ámbitos de la creación de productos y servicios.

Por eso, el equipo de profesores titulares estará complementado por sesiones de los directores del resto de programas: Mensaje y Narrativa, Dirección de Producto, Investigación de Usuario y Diseño de Interacción, para conseguir dar mayor profundidad de campo a la visión de las doce personas participantes.

# CONTENIDO

# Buen profesional es quien bien profesa.

Profesional es quien profesa una actividad, quien ejerce desde una creencia y con un propósito compartido. La formación de un profesional requiere, por lo tanto, entrenar tanto el ejercicio de la actividad como la creencia y el entendimiento del propósito.

Este programa se estructura en torno a cuatro grandes áreas de conocimiento y práctica que creemos imprescindibles para un inicio profesional sólido. Analizar y comprender necesidades, saber proyectar y diseñar soluciones, el ejercicio de la profesión y el estudio y entendimiento de todos los factores ideológicos, históricos, económicos y sociales que motivan que diseñemos unas cosas, con unos propósitos y de unas formas.

Las sesiones serán de cuatro horas, tres días a la semana, durante cuatro meses. En total cuarenta y ocho sesiones presenciales donde habrá clases magistrales, clases más operativas y sesiones de trabajo conducidas, además de salidas, visitas a empresas y otras actividades.

En las páginas que siguen enumeramos algunos de los ámbitos que el programa va a cubrir.

# Analizar

En medicina, el diagnóstico es igual o más importante que el tratamiento. No hay buen tratamiento si no se ha hecho un buen estudio antes de las necesidades, problemas y circunstancias del paciente.

Igual que la medicina, el diseño tiene sus métodos cuantitativos y cualitativos de investigación para estudiar, observar, entender y acotar la necesidad y el profesional debe saber usar los instrumentos para poder hacer diagnóstico, asegurando que la solución de diseño será certera, eficaz y proporcionada a la necesidad.

Todo un bloque del programa está dedicado a la investigación de usuario para el diseño, en estudiar las realidades, motivaciones, circunstancias y contextos de los usuarios. Pondremos un énfasis obsesivo en la sensatez y el rigor, en las bases y la práctica, siempre guiada por profesionales de las ciencias sociales aplicadas.



# Proyectar

Diseñar soluciones interactivas va mucho más allá de diseñar pantallas; requiere comprender la multitud de dispositivos diferentes, cada uno con sus propios patrones de uso, sus códigos y convenciones. Después hará falta definir y agrupar conceptos y tareas, componer estructuras y procesos y afinar después lo visual, táctil o sonoro de la interfaz que diseñemos.

Aprenderemos a diseñar para el dispositivo que corresponda en cada caso, entendiendo cómo conjugar necesidades de usuario y negocio con principios de diseño y particularidades del dispositivo.

# Proyectar

---

Métodos de validación conceptual.

---

Fundamentos básicos del diseño y arquitectura de información.

---

Elementos de la interacción: espacio, tiempo, forma, color, textura, sonido...

---

Principios de diseño universal: composición, estructura y secuencia.

---

Principios de la percepción estética, semiótica y gramática de lo visual.

---

Lo sensorial en el diseño.

---

Introducción a la visualización de datos.

---

Construcción de mensaje y narrativa, códigos para la transmisión de información.

---

Diseño sistémico y sistemas de diseño

# Ejercer

Formar a doce profesionales significa enseñar no sólo conocimiento y práctica sino formas y maneras de ejercer la profesionalidad.

El día a día requiere saber organizar el trabajo (metodología) y plasmarlo bien (documentación) para que otros puedan entenderlo, continuarlo o aplicarlo; requiere saber contar y transmitir lo que hacemos (presentar) a compañeros, jefes y clientes con precisión y ser capaces de crear simulaciones que permitan experimentar y explorar las soluciones que proyectamos (prototipado). Todo ello con sentido de eficiencia y oportunidad.

La profesión de diseño se ejerce en diferentes tipos de empresas: startups, corporaciones y administraciones, estudios y consultoras. Este bloque de conocimiento servirá para aprender las particularidades de cada uno de esos entornos, lo que requieren y lo que aportan. Nos visitarán profesionales de reputación en cada uno de esos ámbitos para entender su día a día y la proyección de carrera que ofrecen.



# Entender

Cada época se rige por una serie de ideas y valores, de realidades económicas y de tecnologías disponibles. El diseño no escapa a su tiempo, sino que es hijo de él. Diseñamos para satisfacer necesidades del momento con los dispositivos disponibles, impulsados –o limitados— por la realidad política y social de cada situación, su oferta y su demanda. Y haciéndolo, imprimimos cambio a esa realidad.

Entender las fuerzas, su historia y sus dinámicas hará, necesariamente, que ganemos perspectiva y sentido en nuestro trabajo.

Este será, probablemente, el bloque de conocimiento de más teoría y reflexión.





## Profesores invitados

Quien curse este programa se debe exponer a diferentes maneras de hacer diseño. Nos visitarán profesionales y directivos de diseño de consultoras, estudios, corporaciones y startups. Nos contarán cómo trabajan sus equipos, qué proyectos afrontan y qué buscan en la gente con quien trabajan. El objetivo de estas visitas es doble: los alumnos conocen y aprenden de los profesionales y estos, a la vez, conocen a las 12 personas que se están preparando en el Instituto.

## Orientación y tutoría

Un programa como este es vital en la carrera de un diseñador. Es nuestro deber corresponder a esa entrega con todo nuestro compromiso.

El programa no son sólo las clases, las prácticas y las actividades. En todo momento, los profesores del programa estarán disponibles para tutoría, orientación profesional y apoyo con prácticas siempre que un alumno lo requiera.

Además, los alumnos tendrán asignado un padrino o madrina, tal y como se describe en la siguiente página.

## Viernes de confraternización

Los últimos viernes de mes nos juntamos toda la comunidad de alumnos, exalumnos y profesores del Instituto para conocernos y confraternizar con algo de picar y una copa de vino.

# Padrinos y madrinas del Instituto

Familiarizarse con una profesión —saber moverse en ella— requiere de conocimientos y habilidades que poco pueden tener que ver con los que hacen falta para ser buen diseñador. Pensemos en todas las prácticas, rituales no escritos, costumbres, lugares y estilos, imaginemos sentirnos ajenos a todo eso y puede que hasta en una ciudad que no es la nuestra. No queremos que los participantes de este programa tengan que ir a tientas en esa oscuridad.

Cada alumno tendrá asignado, desde el primer día, un padrino o madrina que se encargará de acompañar al alumno en ese proceso.

Los padrinos y madrinas son personas que han cursado programas del Instituto anteriormente o que están cursando programas pero tienen una posición y experiencia más senior, que conocen el sector y tienen la voluntad de ayudar, desde la visión de quien ya ha pasado por esos lugares antes.

La madrina o el padrino podrán ayudar con consejo, crítica profesional a los trabajos, conversación, contactos o compañía en algún que otro evento, entre otras cosas. Serán relaciones informales, desestructuradas, sin un horario ni un listado de responsabilidades, pero con un fin muy claro:

Que quien entre a ser parte del Instituto no sienta desorientación ni soledad, que todos los que formamos esta comunidad nos volquemos en amparar, acompañar y respaldar a quienes, de entre nosotros, están empezando.

# Cómo serán las clases

Las clases serán los lunes, martes y miércoles, en sesiones de cuatro horas por la tarde durante cuatro meses, con muchas prácticas de trabajo autónomo.

En todo momento, habrá tres profesores presentes —uno por cada cuatro alumnos— para que todas las prácticas sean tuteladas y asistidas. Este punto es de vital importancia para asegurar que además de conocimiento, transmitimos experiencia.

Cada semana, un director de programa impartirá alguna sesión magistral que se sumará a las clases regulares diarias de análisis y diseño. Se trabajará en equilibrio entre proyectos y conceptos, entre reflexión y práctica, buscando la continuidad entre ambas.

La mayor parte de las clases serán en la sede del Instituto, aunque habrá algunas salidas a empresas, para conocer a sus equipos de diseño.

Los últimos viernes de mes, nos juntamos toda la comunidad de alumnos y profesores del Instituto para conocernos y confraternizar con algo de picar y una copa de vino. Además, tras concluir el programa, los participantes pasarán a la lista de antiguos alumnos, donde se intercambia información, recursos y ofertas de empleo de manera habitual. También, como cortesía, serán suscriptores gratuitos de los **canales** de conocimiento del Instituto.

# El alumno ideal

Este es un programa para personas que, habiendo terminado su grado universitario o su formación profesional, quieren iniciar su carrera en el diseño de interacción y quieren hacerlo siguiendo un itinerario que les va a demandar mucho esfuerzo pero a la vez les aportará reconocimiento y respeto.

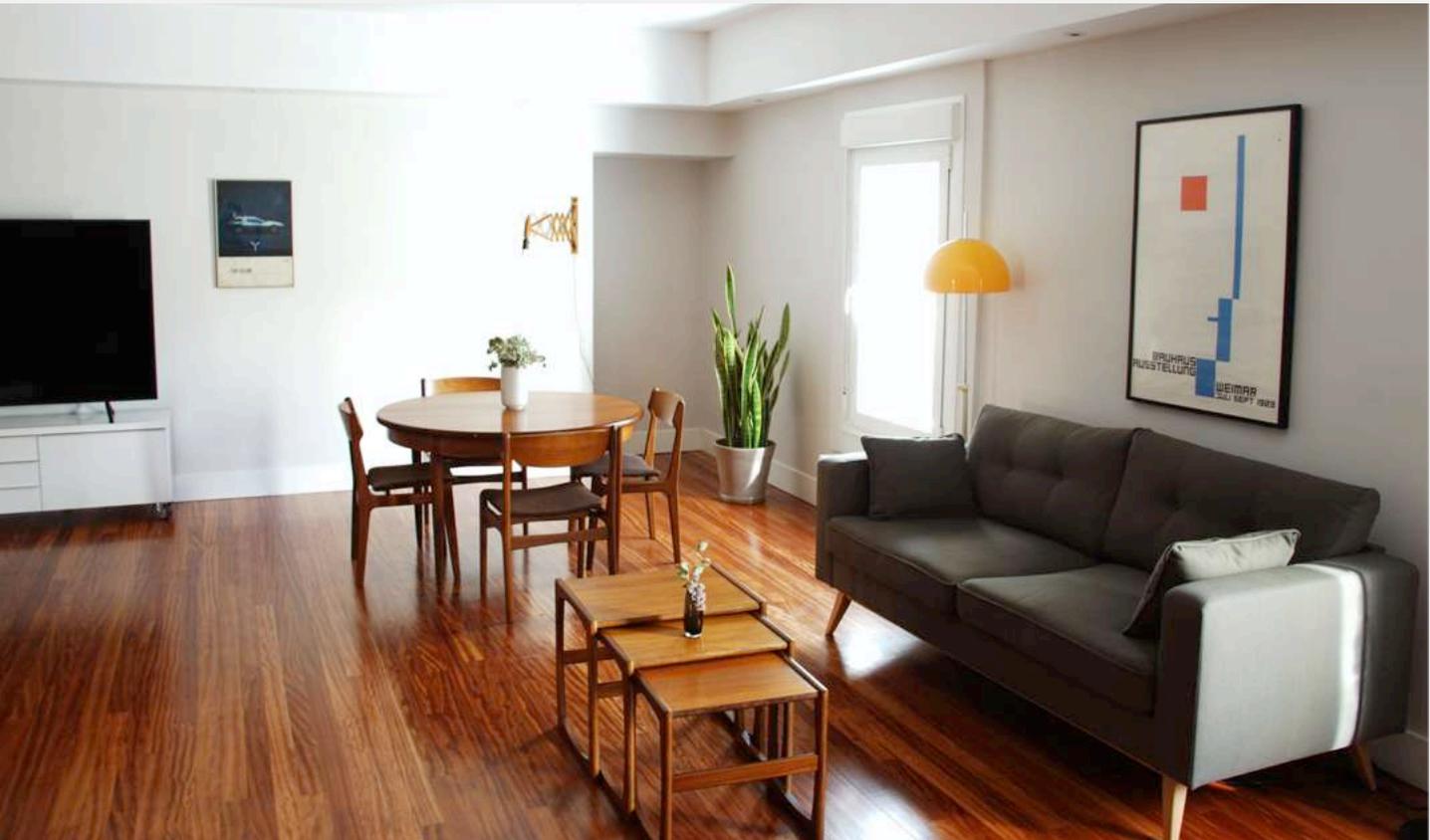
Es verdad que hay un número creciente de personas que ya más maduras, se plantean un cambio de carrera al diseño, sin embargo, creemos que los caminos que debe seguir quien ya tiene mucho recorrido y los de alguien que empieza son diferentes. Por eso preferimos no mezclar ambos perfiles de persona para poder enfocarnos mejor en la circunstancia de quienes empiezan.

A este programa se puede acceder con comodidad tanto desde carreras de humanidades o ciencias sociales, como desde carreras de base más científica. Cada uno de esos orígenes aporta unas nociones y un sustrato diferente, pero no vemos que aporte nada enfocarnos en unas más que en otras sino en las aptitudes, actitudes y particularidades de cada candidato. En otras palabras: buscamos a personas inteligentes, con curiosidad intelectual (hayan estudiado o no), con espíritu de entrega, integridad y sentido del trabajo. Esos son los mejores mimbres.

Habrá sólo doce alumnos, para poder mantener el ratio de mínimo un profesor por cada cuatro alumnos en todo momento. Estamos muy seguros de este aspecto: sólo siendo pocos se puede trabajar con calidad, interactuar con sentido y mantener un ambiente de confianza y enriquecimiento mutuo. Y sólo siendo pocos participantes, podemos nosotros tutorizar y acompañar bien el trabajo de cada persona.

# Un espacio amable

El espacio del Instituto está disponible para los alumnos que viajen desde fuera, quienes quieran trabajar en sus proyectos o deseen, en algún momento, tomar un café y hacer uso de la biblioteca.



*La sala Bauhaus*

Más como un salón y menos como un aula, habitar más que ocupar. Las personas aprendemos escuchando, y practicando pero también conversando, sometiendo nuestras ideas al criterio de quienes saben más o tienen puntos de vista distintos. Conscientes de ello, hemos diseñado nuestra sede pensando en favorecer esos entornos y esas complicidades.

# Un espacio amable

La sede del Instituto está en Goya 27, en pleno centro de Madrid. El espacio consiste en cinco grandes áreas en un total de 380 m<sup>2</sup>, acondicionados para el trabajo, el estudio, la conversación y la enseñanza de la manera más confortable.

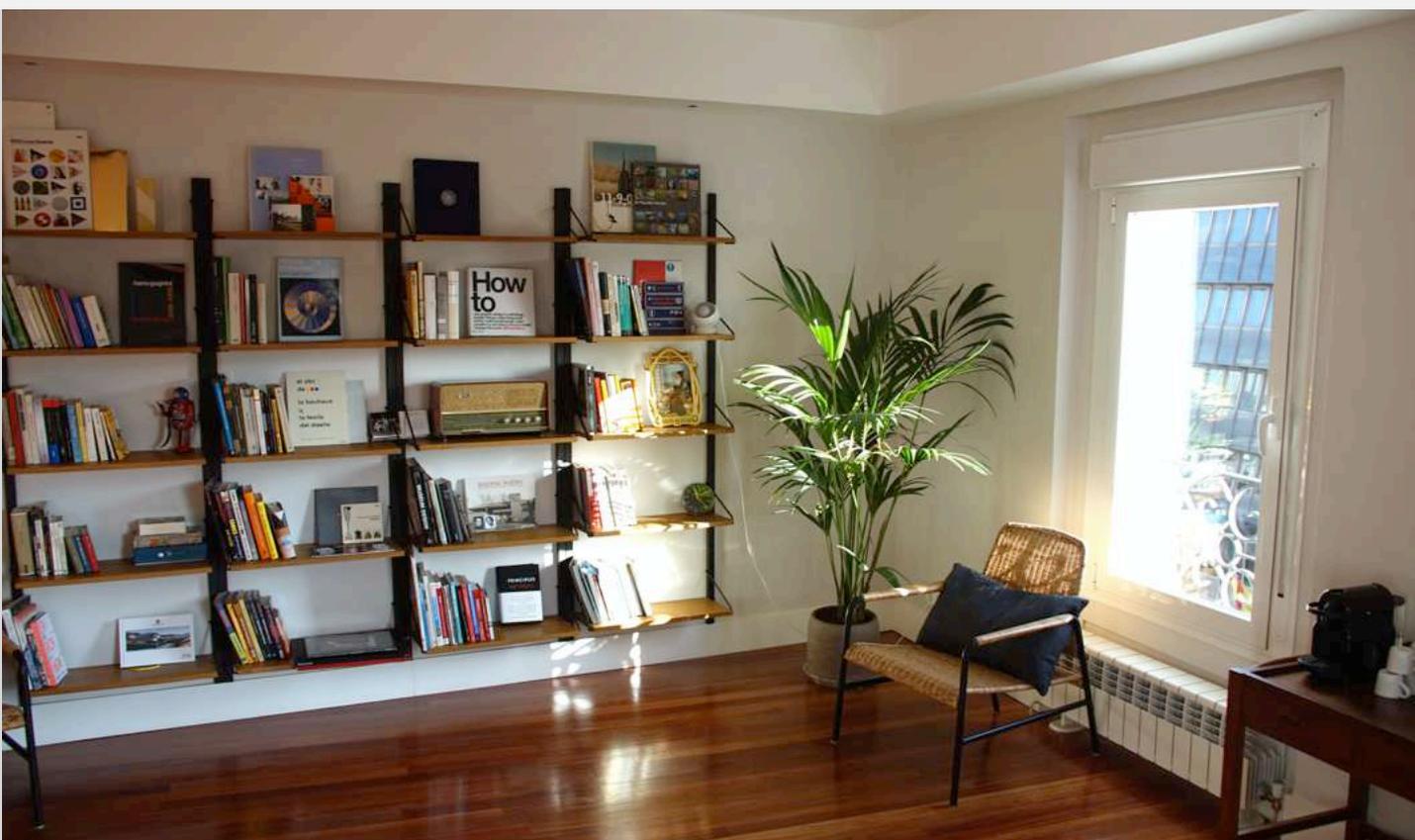
Acceder a la sede del Instituto en transporte público es muy sencillo. Tanto el bus 21 como el 53 paran en la puerta (parada Goya - Velázquez) y la línea 4 de metro tiene paradas equidistantes.



*Sala principal*



*Una de las salas de trabajo*



*La luz de tarde hace especialmente agradables los ratos en la biblioteca*



# De septiembre a diciembre de 2020

La primera sesión será el 1 de septiembre y terminaremos en diciembre de 2020. Serán cuatro meses, 4 horas las tardes de los lunes, martes y miércoles (de 16h a 20h).

En total 48 sesiones presenciales de 4 horas más el tiempo de trabajo y ejercicios que se le dedique en casa. Y en todo momento, durante toda semana, estaremos disponibles para consultas, comentarios y apoyo.

## Qué precio tiene el programa

El precio del curso es de 4.000 euros. La matrícula se pagará por adelantado, en el momento de la confirmación de plaza.

# ¿Merece la pena un curso así?

Este no es un programa para todo el mundo. No es un curso de aceleración, un bootcamp ni una formación en técnicas y herramientas. Esperamos que lo haga sólo quien busque ese crecimiento interior, que le encaje por momento personal, profesional y propósito de carrera.

El programa no asegura resultados ni promete ratios de empleabilidad, aunque las trayectorias de los anteriores alumnos son un aval de calidad. Obviamente, una decisión así no es barata ni en tiempo ni en dinero y requiere compromiso. Ese compromiso es recíproco por nuestra parte. En cada promoción nos jugamos la reputación porque nuestro único objetivo es que el Instituto se sienta orgulloso de las personas que pasan por él.

Si estás considerando cursar este programa te recomendamos que preguntes antes, que busques referencias de gente que ha cursado el Programa Vostok. Ellos te pueden dar una visión más completa, más allá de lo que te cuenta este dossier.

# El proceso de selección

La mitad del éxito de este programa depende de seleccionar a las personas adecuadas. Invertimos muchísimas horas en entrevistar, uno a uno y cara a cara, a todos los solicitantes. Esos encuentros no sólo sirven para conocer nosotros a la persona; también sirven para clarificar incertidumbres y asegurar que el grupo, en su conjunto, trabajará y avanzará bien.

Si tras leer todo este dossier te has informado y has reflexionado sobre lo que supondrá un programa así y sientes que es el momento, escribe y cuéntanos sobre ti. Nos interesa especialmente tu relación previa con el diseño, tus experiencias e intereses, tus anhelos actuales y el momento en el que te encuentras. Nos ayudará mucho entender qué te lleva a querer cursar este programa.

Escribe a [iniciacion@tramontana.net](mailto:iniciacion@tramontana.net)

Recibiremos solicitudes hasta mediados de junio de 2020.



# Financiación a plazos

Hemos puesto en marcha un plan para, que quien lo necesite, pueda financiar su programa profesional en el Instituto Tramontana con muy buenas condiciones y la tranquilidad de poder pagar sin tener que hacer un sacrificio de golpe.

Esto es el plan de cuotas para los programas profesionales cuya inscripción está abierta en este momento:

Importe financiado 4.000 € - 100%	En cuánto tiempo	Cuota mensual	Intereses totales
Interés aplicado 3,50%	<b>6 meses</b>	<b>673 €</b>	41 €
	<b>12 meses</b>	<b>340 €</b>	76 €
	<b>24 meses</b>	<b>173 €</b>	147 €
	<b>36 meses</b>	<b>117 €</b>	219 €

Al tratarse de una financiación bancaria, ambas partes tenemos que cumplir con ciertos requisitos, pero nosotros nos encargamos de facilitarlos para que no sean farragosos:

- Acreditar ingresos o aval del solicitante (tú o familiares)
- Contratar un seguro de vida (lo costea el Instituto)
- Firmar ante notario (lo costea el Instituto)

Si decides solicitar plaza y contemplas financiar el programa, indícalo en el mensaje de solicitud a [iniciación@tramontana.net](mailto:iniciación@tramontana.net)

# Presupuesto de formación de empresa (Fundae)

Si trabajas en una empresa, independientemente de su tamaño y fecha en la que te incorporaste, tu empresa dispone por derecho de un importe mínimo anual de 420€ para formación, siendo la mayoría de las veces una cantidad muy superior, que te permitirá costear una parte o la totalidad de este programa.

Para conocer con exactitud de qué importe dispone tu empresa para tu formación y cuáles son los pasos a seguir, te recomendamos contactar con tu departamento de recursos humanos. Si desconocen la cuantía del presupuesto, no te preocupes, podéis escribirnos a [financiacion@tramontana.net](mailto:financiacion@tramontana.net) y el Instituto se encargará de hacer los trámites necesarios para conocer cuánto presupuesto tenéis disponible. También puedes encontrar más información en la página oficial de **FUNDAE**.

No olvides que para poder usar ese presupuesto, este programa tiene que ser pertinente con tu puesto de trabajo y la actividad de la empresa en la que trabajas.



# Protocolo sanitario

El Instituto Tramontana dispone de espacio y medidas suficientes para afrontar con completa seguridad las clases de este programa.

Por fortuna, algunos de los principios en los que nos basamos, nos hacen cumplir todas las medidas de prevención sanitaria necesarias: el espacio es amplio, con salones en los que se puede estar a más de 2 m. de distancia con comodidad y los grupos son pequeños. En este dossier tienes algunas fotos de nuestra sede que ilustran esta idea.

Aún así, hemos establecido un protocolo sanitario para asegurar al máximo la salud de quienes nos encontramos en el Instituto, sin sacrificar el confort. En la web del Instituto puedes encontrar el **Protocolo de Salud y Seguridad** con las medidas que hemos decidido tomar mientras exista riesgo de contagio: procedimientos de entrada y salida, de ventilación, mascarillas y gel desinfectante para asistentes, distribución y uso de espacios, etc.

Si estás considerando solicitar plaza en este programa, por favor, revisa antes el protocolo sanitario para asegurarte de que está a la altura de lo que esperas.

Los mejores profesionales saben que el acierto está entre el delectus y la utilitas; en puntos distintos, tramos enteros de ese recorrido.

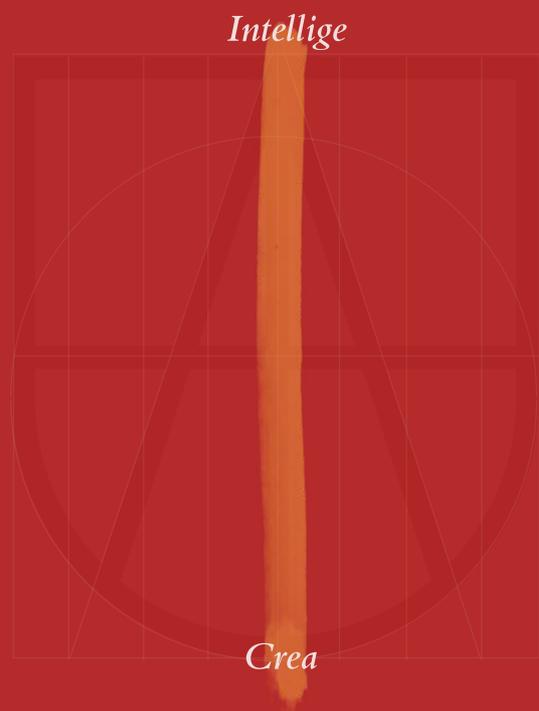
La madurez profesional trae un secreto: ninguna gran obra —artística, empresarial o social— existe sólo en el terreno de lo utilitario y funcional; pero tampoco hay creación duradera ni próspera que se apoye sólo en lo emocional. El sentir necesita del usar, lo funcional demanda lo lírico, la poesía se complementa con la estructura y la razón se realiza cuando la acompaña la percepción de los sentidos.



# Los contextos, la historia, las ideas y la economía condicionan el qué, el cómo y el porqué de la técnica.

Que el entendimiento ilumine el ejercicio. El acto de crear algo por repetición o imitación, el método sin reflexión o la herramienta sin cerebro... Son lugares de mediocridad. El profesional completo y capaz, el que abre camino y crea prosperidad, sabe que antes de actuar debe entender, antes de ejecutar debe aprehender.

Aprendemos y formamos a personas que quieren gravitar y elevarse en esta tétrada, entre estos cuatro puntos cardinales.



La Tramontana es el viento que se forma en el centro de Europa y descarga su fuerza en el sur, cuando llega al Mediterráneo.

Así, por accidente, conecta dos actitudes alternativas de un mismo espíritu humanista, de norte a sur. Por ella, nuestro Instituto se llama así.



*La Tramontana*

