

Especialización Profesional Emprendeduría Gráfica



Especialización Profesional Emprendeduría Gráfica

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 600

Acceso web: www.tech-fp.com/artes-graficas/especializacion-profesional/emprendeduria-grafica

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Requisitos de acceso

pág. 6

03

Salidas profesionales

pág. 8

04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

pág. 10

05

Plan de formación

pág. 12

06

Metodología

pág. 18

07

Titulación

pág. 22

01

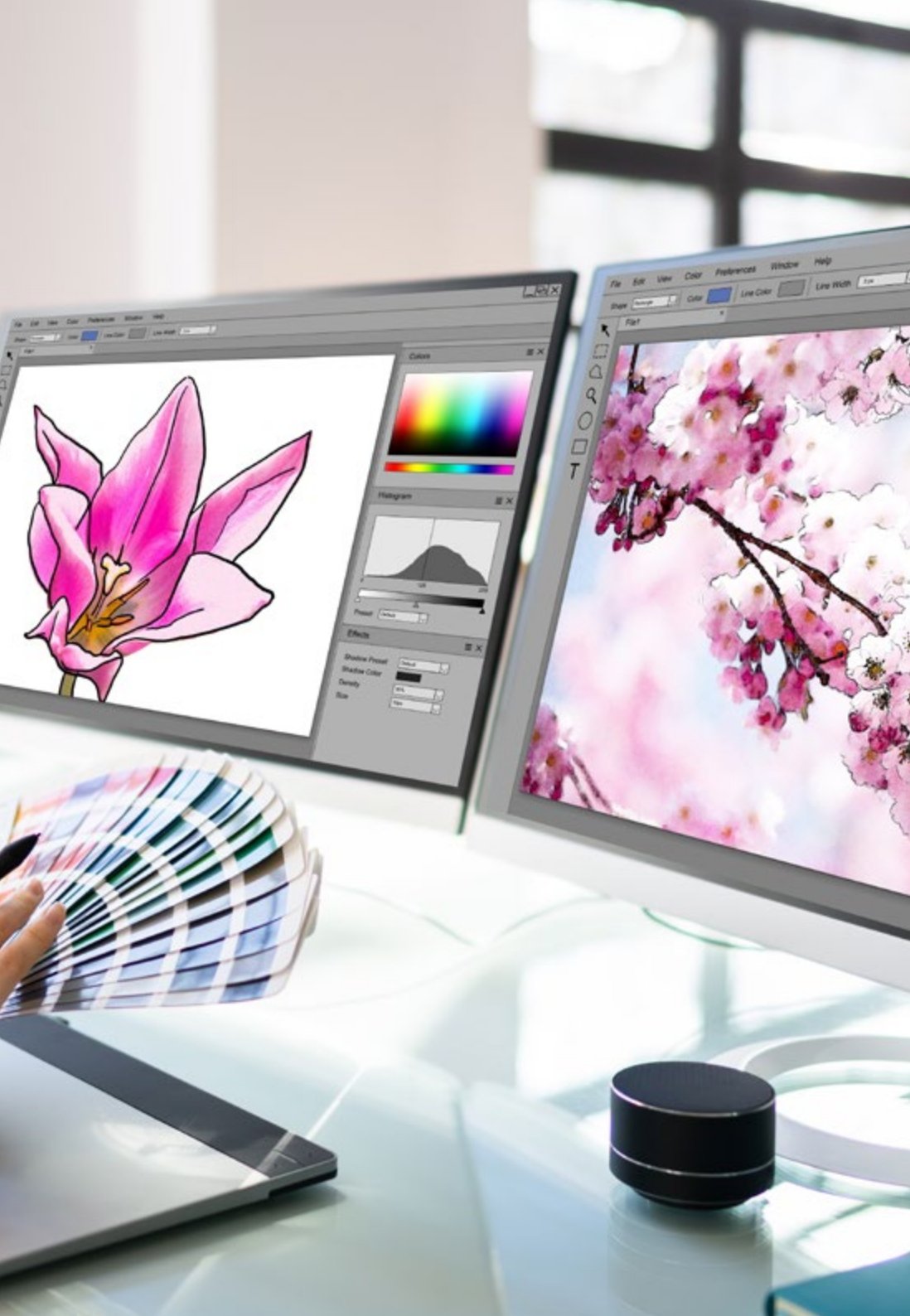
Presentación

Iniciar un negocio destinado a la producción gráfica es una tarea compleja. Por ello, se requieren numerosas destrezas en materia económica, legal y técnica, con el fin de optimizar el rendimiento de tu empresa. Además, se debe ofrecer un contenido diferenciado y que genere sensaciones visuales positivas en los espectadores. Este programa académico te brindará las habilidades necesarias para diseñar y comercializar con éxito tus propios proyectos gráficos. Durante la duración de esta titulación, dominarás los métodos, las herramientas y las redes para promocionar el trabajo personal. De igual manera, realizarás los análisis de viabilidad de tus proyectos para maximizar tus beneficios económicos. Gracias a una metodología 100% online, alcanzarás un aprendizaje a tu medida sin depender de horarios herméticos.

“

La Especialización Profesional en Emprendeduría Gráfica te habilitará para dominar las herramientas y las redes más apropiadas para promocionar el trabajo gráfico personal en la era digital”





En plena era de las redes sociales y del trabajo en línea, la figura del artista *freelance* ha irrumpido con fuerza. Así, herramientas como Twitter o LinkedIn permiten a estos profesionales difundir sus proyectos y acceder a ofertas laborales en las que ellos mismos establecen sus condiciones. Para alcanzar el éxito en este sector, estos especialistas requieren habilidades eficaces en el trabajo autónomo.

Es por esto que TECH ha impulsado la creación de la Especialización Profesional en Emprendeduría Gráfica, con el objetivo de potenciar tus oportunidades laborales en este mercado de trabajo. A lo largo de 6 meses de aprendizaje, adoptarás estrategias para generar visibilidad en internet y relacionarte con tu público objetivo. De igual forma, dotarás a tus proyectos de una identidad visual propia o crearás narraciones audiovisuales aplicando correctamente criterios de usabilidad e interactividad.

Esta titulación posee una modalidad de impartición 100% online, aspecto que te posibilita la gestión de tus horarios a tu antojo para alcanzar un aprendizaje efectivo. Además, dispondrás de materiales didácticos accesibles en distintos soportes tales como el resumen interactivo o las lecturas complementarias. Con ello, el objetivo de TECH es favorecer una enseñanza que se adapte a tus propias necesidades académicas.

“ Con esta titulación académica, dominarás las estrategias más útiles para relacionarte con tu público objetivo y maximizar tus beneficios económicos en tu actividad gráfica”

02

Requisitos de acceso

Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.

“

TECH te permite acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni complejos trámites para matricularte y completar el programa”



Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01

Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02

Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03

Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04

Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05

Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06

Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

03

Salidas profesionales

Debido a la popularización de plataformas como YouTube o *Twitch*, la labor de los artistas gráficos ha alcanzado una mayor relevancia. Exitosos *streamers* contratan numerosos *freelances* para realizar sus banners, las miniaturas de sus directos o sus anuncios publicitarios. Por este motivo, los diseñadores gráficos cada vez optan más por ejercer como profesionales independientes. Por ello, TECH ha creado esta Especialización Profesional, que potenciará tus aptitudes en emprendimiento gráfico para acceder a este nicho laboral.

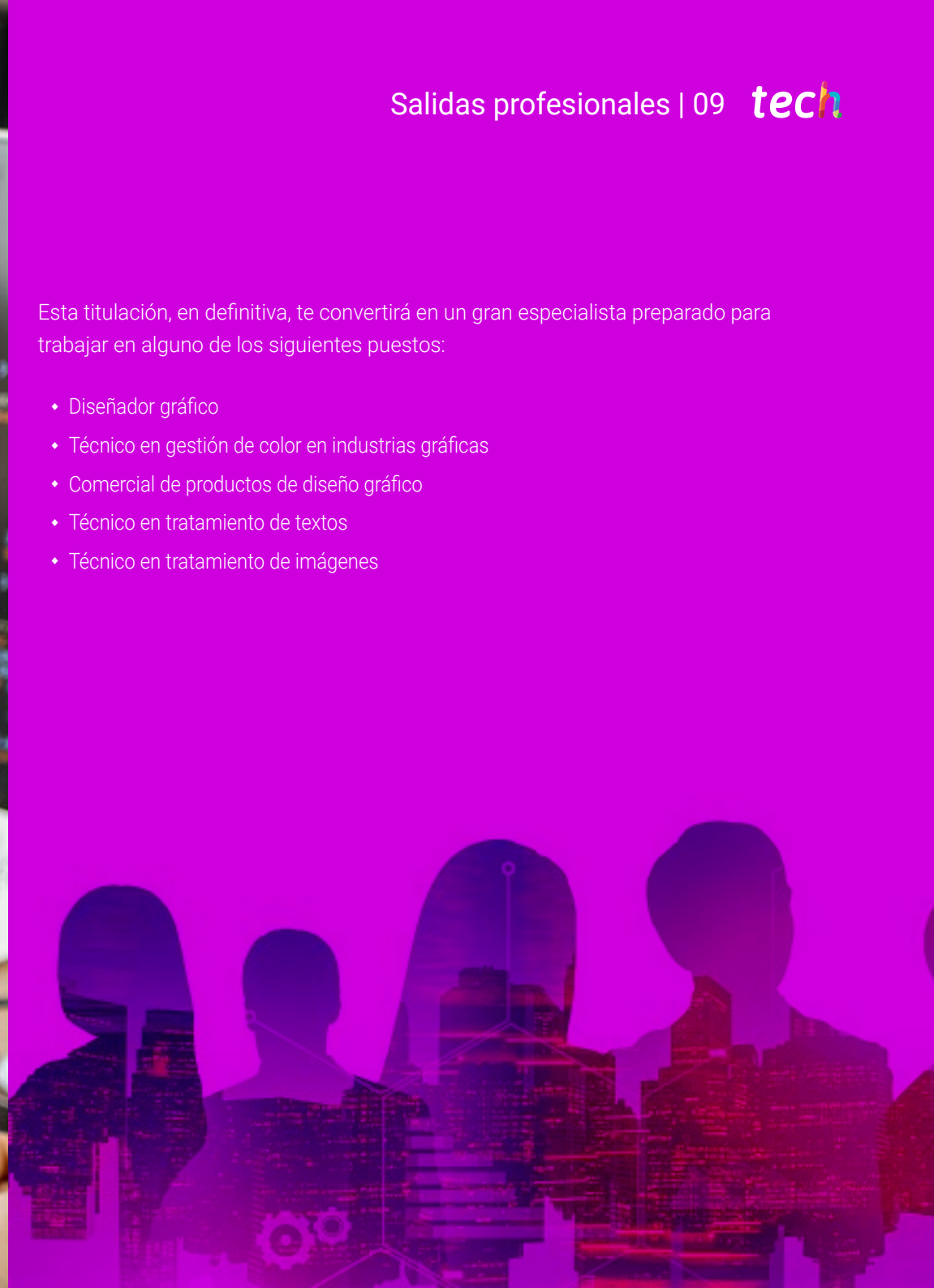


Matriculándote en esta titulación, obtendrás las destrezas necesarias para optimizar el proceso de creación de un startup de diseño gráfico”



Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ♦ Diseñador gráfico
- ♦ Técnico en gestión de color en industrias gráficas
- ♦ Comercial de productos de diseño gráfico
- ♦ Técnico en tratamiento de textos
- ♦ Técnico en tratamiento de imágenes



04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

Tras la finalización de este programa académico, quedarás completamente capacitado para gestionar a la perfección los elementos que componen la creación de un proyecto de emprendeduría gráfica. De este modo, identificarás los aspectos legales que atañen a la profesión tales como la propiedad intelectual o las responsabilidades existentes con el entorno.

01

Identificar problemas relacionados con el diseño, recopilar y analizar la información requerida para evaluar y dar soluciones según criterios de eficiencia: funcional, ambiental, estructural, constructiva y expresiva en el ámbito de la profesión

02

Elaborar por medio de una argumentación coherente y crítica el desarrollo de un proyecto de diseño

03

Seleccionar correctamente un método de organización de información y comunicación para el buen uso de una marca

04

Identificar los elementos más significativos de la empresa-cliente, así como sus necesidades para la creación de estrategias y mensajes comunicativos





05

Desarrollar un sistema reglado de normas gráficas básicas basado en elementos de la identidad visual/marca

06

Crear narraciones audiovisuales aplicando correctamente criterios de usabilidad e interactividad

07

Utilizar técnicas, métodos, herramientas y redes para promocionar el trabajo personal

08

Realizar el ejercicio profesional de forma ética, respetando las leyes y acorde a los derechos universales

05

Plan de formación

El temario de esta Especialización Profesional está constituido por 4 módulos con los que profundizarás en los entresijos del desarrollo de proyectos de emprendeduría gráfica, atendiendo a aspectos como la gestión de tu propia marca o tu creación de visibilidad como profesional. Asimismo, los materiales didácticos de los que dispondrás estarán presentes en diversos soportes textuales e interactivos, con la intención de brindar un aprendizaje adaptado a tus requerimientos académicos.

“

Al cursar esta titulación, accederás a una enseñanza 100% en línea que te permitirá optimizar tu aprendizaje en emprendeduría gráfica desde tu hogar”



Módulo 1. Metodología de diseño

- 1.1. Sobre la metodología y el diseño
 - 1.1.1. ¿Qué es la metodología del diseño?
 - 1.1.2. Diferencias entre método, metodología y técnica
 - 1.1.3. Tipos de técnicas metodológicas
 - 1.1.4. Deducción, inducción y abducción
- 1.2. Introducción a la investigación en el diseño
 - 1.2.1. Heredando el método científico
 - 1.2.2. Conceptos generales de los procesos de investigación
 - 1.2.3. Fases principales del proceso de investigación
 - 1.2.4. Cronograma
- 1.3. Algunas propuestas metodológicas
 - 1.3.1. Propuestas para una nueva metodología por Burdek Bernhard
 - 1.3.2. Método sistemático para diseñadores de Bruce Archer
 - 1.3.3. Diseño generalizador integrado de Víctor Papanek
 - 1.3.4. Método proyectual de Bruno Munari
 - 1.3.5. Proceso creativo de solución de problemas de Bernd Löbach
 - 1.3.6. Otros autores y esquemas de otros métodos
- 1.4. Definición del problema
 - 1.4.1. Identificación y análisis de la necesidad
 - 1.4.2. El *Brief*, ¿qué es?
 - 1.4.3. ¿Qué debe contener un buen *brief*?
 - 1.4.4. Consejos para preparar un *brief*
- 1.5. Investigación para el proyecto
 - 1.5.1. Estudio de los antecedentes
 - 1.5.2. Implicación del proyecto
 - 1.5.3. Estudio del público objetivo o *target*
 - 1.5.4. Herramientas en el estudio del *target*
- 1.6. El entorno competitivo
 - 1.6.1. En relación con el mercado
 - 1.6.2. Análisis de competencia
 - 1.6.3. Propuesta de valor
- 1.7. Estudio de viabilidad
 - 1.7.1. Viabilidad social. Análisis DAFO
 - 1.7.2. Viabilidad técnica
 - 1.7.3. Viabilidad económica
- 1.8. Posibles soluciones al *brief*
 - 1.8.1. La emotividad en los procesos creativos
 - 1.8.2. Divergencia, transformación y convergencia
 - 1.8.3. Lluvia de ideas, *brainstorming*
 - 1.8.4. Comparativa de ideas
- 1.9. Establecimiento de objetivos
 - 1.9.1. Objetivo general
 - 1.9.2. Objetivos específicos
 - 1.9.3. Objetivos técnicos
 - 1.9.4. Objetivos estéticos y comunicacionales
 - 1.9.5. Objetivos de mercado
- 1.10. Desarrollo de ideas
 - 1.10.1. El *feedback* en la fase de ideación
 - 1.10.2. Los bocetos
 - 1.10.3. Presentación de ideas
 - 1.10.4. Métodos de control y evaluación crítica

Módulo 2. Imagen corporativa

- 2.1. La identidad
 - 2.1.1. Idea de identidad
 - 2.1.2. ¿Por qué se busca la identidad?
 - 2.1.3. Tipos de identidad
 - 2.1.4. La identidad digital
- 2.2. La identidad corporativa
 - 2.2.1. Definición. ¿Por qué tener una identidad corporativa?
 - 2.2.2. Factores que influyen en la identidad corporativa
 - 2.2.3. Componentes de la identidad corporativa
 - 2.2.4. Comunicación de la identidad
 - 2.2.5. Identidad corporativa, *branding*, imagen corporativa
- 2.3. La imagen corporativa
 - 2.3.1. Característica de la imagen corporativa
 - 2.3.2. ¿Para qué sirve la imagen corporativa?
 - 2.3.3. Tipos de imagen corporativa
 - 2.3.4. Ejemplos
- 2.4. Los signos identificadores básicos
 - 2.4.1. El nombre o *naming*
 - 2.4.2. Los logotipos
 - 2.4.3. Los monogramas
 - 2.4.4. Los imagotipos
- 2.5. Factores de memorización de la identidad
 - 2.5.1. La originalidad
 - 2.5.2. El valor simbólico
 - 2.5.3. La pregnancia
 - 2.5.4. La repetición
- 2.6. Metodología para el proceso de creación de una marca
 - 2.6.1. Estudio del sector y de la competencia
 - 2.6.2. *Brief*, plantilla
 - 2.6.3. Definir estrategia y personalidad de marca. Los valores
 - 2.6.4. Público objetivo
- 2.7. El cliente
 - 2.7.1. Intuir como es el cliente
 - 2.7.2. Tipologías de clientes
 - 2.7.3. El proceso de reunión
 - 2.7.4. La importancia de conocer al cliente
 - 2.7.5. Establecer presupuesto
- 2.8. Manual de identidad corporativa
 - 2.8.1. Normas de construcción y aplicación de la marca
 - 2.8.2. La tipografía corporativa
 - 2.8.3. Colores corporativos
 - 2.8.4. Otros elementos gráficos
 - 2.8.5. Ejemplos de manuales corporativos
- 2.9. Rediseño de identidades
 - 2.9.1. Razones para optar por el rediseño de una identidad
 - 2.9.2. Gestión de un cambio en la identidad corporativa
 - 2.9.3. Buena praxis. Referentes visuales
 - 2.9.4. Mala praxis. Referentes visuales
- 2.10. Proyecto de identidad de marca
 - 2.10.1. Presentación y explicación del proyecto. Referentes
 - 2.10.2. *Brainstorming*. Análisis del mercado
 - 2.10.3. Público objetivo, valor de marca
 - 2.10.4. Primeras ideas y bocetos. Técnicas creativas
 - 2.10.5. Establecimiento del proyecto. Tipografías y colores
 - 2.10.6. Entrega y corrección de proyectos

Módulo 3. Creación de portafolio

- 3.1. El portafolio
 - 3.1.1. El portafolio como tu carta de presentación
 - 3.1.2. La importancia de un buen portafolio
 - 3.1.3. Orientación y motivación
 - 3.1.4. Consejos prácticos
- 3.2. Características y elementos
 - 3.2.1. El formato físico
 - 3.2.2. El formato digital
 - 3.2.3. El uso de *mockups*
 - 3.2.4. Errores comunes
- 3.3. Plataformas digitales
 - 3.3.1. Comunidades de aprendizaje continuo
 - 3.3.2. Redes Sociales: *Twitter, Facebook, Instagram*
 - 3.3.3. Redes Profesionales: *LinkedIn, Infojobs*
 - 3.3.4. Porfolios en la nube: *Behance*
- 3.4. El diseñador en el esquema laboral
 - 3.4.1. Salidas laborales de un diseñador
 - 3.4.2. Las agencias de diseño
 - 3.4.3. Diseño gráfico empresarial
 - 3.4.4. Casos de éxito
- 3.5. ¿Cómo me muestro profesionalmente?
 - 3.5.1. Mantenerse actualizado, en constante reciclaje
 - 3.5.2. El currículum vitae y su importancia
 - 3.5.3. Errores comunes en un currículum vitae
 - 3.5.4. ¿Cómo crear un buen currículum vitae?
- 3.6. Los nuevos consumidores
 - 3.6.1. La percepción del valor
 - 3.6.2. Definición de tu público objetivo
 - 3.6.3. Mapa de empatía
 - 3.6.4. Las relaciones personales
- 3.7. Mi marca personal
 - 3.7.1. Emprender: la búsqueda de un sentido
 - 3.7.2. Convierte tu pasión en un trabajo
 - 3.7.3. El ecosistema alrededor de tu actividad
 - 3.7.4. El modelo *Canvas*
- 3.8. La identidad visual
 - 3.8.1. El *naming*
 - 3.8.2. Los valores de una marca
 - 3.8.3. Los grandes temas
 - 3.8.4. *Moodboard*. El uso de Pinterest
 - 3.8.5. Análisis de factores visuales
 - 3.8.6. Análisis de factores temporales
- 3.9. La ética y la responsabilidad
 - 3.9.1. Decálogo ético para la práctica del diseño
 - 3.9.2. Derechos de autor
 - 3.9.3. Diseño y objeción de conciencia
 - 3.9.4. El "buen" diseño
- 3.10. El precio de mi trabajo
 - 3.10.1. ¿Necesitas dinero para vivir?
 - 3.10.2. Contabilidad básica para emprendedores
 - 3.10.3. Tipos de gastos
 - 3.10.4. Tu precio/hora. Precio de venta al público

Módulo 4. Ética, legislación y deontología

- 4.1. La ética, la moral, el derecho y la deontología profesional
 - 4.1.1. Cuestiones básicas sobre ética. Algunos dilemas morales
 - 4.1.2. Análisis conceptual y origen etimológico
 - 4.1.3. Diferencias entre moral y ética
 - 4.1.4. La conexión entre ética, moral, derecho y deontología
- 4.2. La propiedad intelectual
 - 4.2.1. ¿Qué es la propiedad intelectual?
 - 4.2.2. Tipos de propiedad intelectual
 - 4.2.3. El plagio y el incumplimiento de los derechos de autor
 - 4.2.4. *Anticopyright*
- 4.3. Aspectos prácticos del actual ético
 - 4.3.1. Utilitarismo, consecuencialismo y deontología
 - 4.3.2. Actuar de forma consecuente frente a actuar en base a principios
 - 4.3.3. Eficiencia dinámica de actuar en base a principios
- 4.4. La legislación y la moral
 - 4.4.1. Concepto de legislación
 - 4.4.2. Concepto de moral
 - 4.4.3. Conexión entre derecho y moral
 - 4.4.5. De lo justo a lo injusto a partir del razonamiento lógico
- 4.5. La conducta profesional
 - 4.5.1. El trato con el cliente
 - 4.5.2. La importancia de pactar las condiciones
 - 4.5.3. Los clientes no compran diseño
 - 4.5.4. La conducta profesional





- 4.6. Responsabilidades hacia otros diseñadores
 - 4.6.1. La competitividad
 - 4.6.2. El prestigio de la profesión
 - 4.6.3. El impacto con el resto de las profesiones
 - 4.6.4. La relación con otros compañeros de profesión. La crítica
- 4.7. Responsabilidades sociales
 - 4.7.1. El diseño inclusivo y su importancia
 - 4.7.2. Características a tener en cuenta
 - 4.7.3. Un cambio de mentalidad
 - 4.7.4. Ejemplos y referencias
- 4.8. Responsabilidades con el entorno
 - 4.8.1. Ecodiseño. ¿Por qué es tan importante?
 - 4.8.2. Características del diseño sostenible
 - 4.8.3. Implicaciones en el medio ambiente
 - 4.8.4. Ejemplos y referencias
- 4.9. Conflictos éticos y toma práctica de decisiones
 - 4.9.1. Conducta y prácticas responsables en el ámbito laboral
 - 4.9.2. Buenas prácticas del diseñador digital
 - 4.9.3. ¿Cómo resolver conflictos de interés?
 - 4.9.4. Cómo actuar ante regalos
- 4.10. El conocimiento libre: licencias *Creative Commons*
 - 4.10.1. ¿Qué son?
 - 4.10.2. Tipos de licencia
 - 4.10.3. Simbología
 - 4.10.4. Usos específicos

06

Metodología

Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los case studies con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los profesionales del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina *Relearning*.

Nuestra institución es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019 conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“ *Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



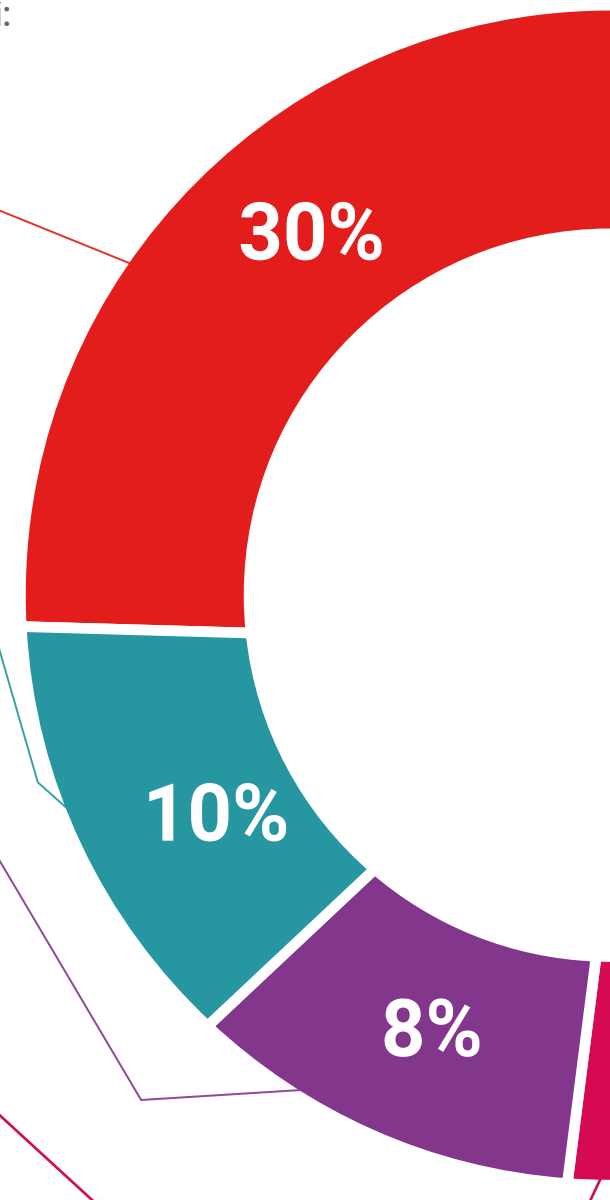
Prácticas de habilidades y competencias

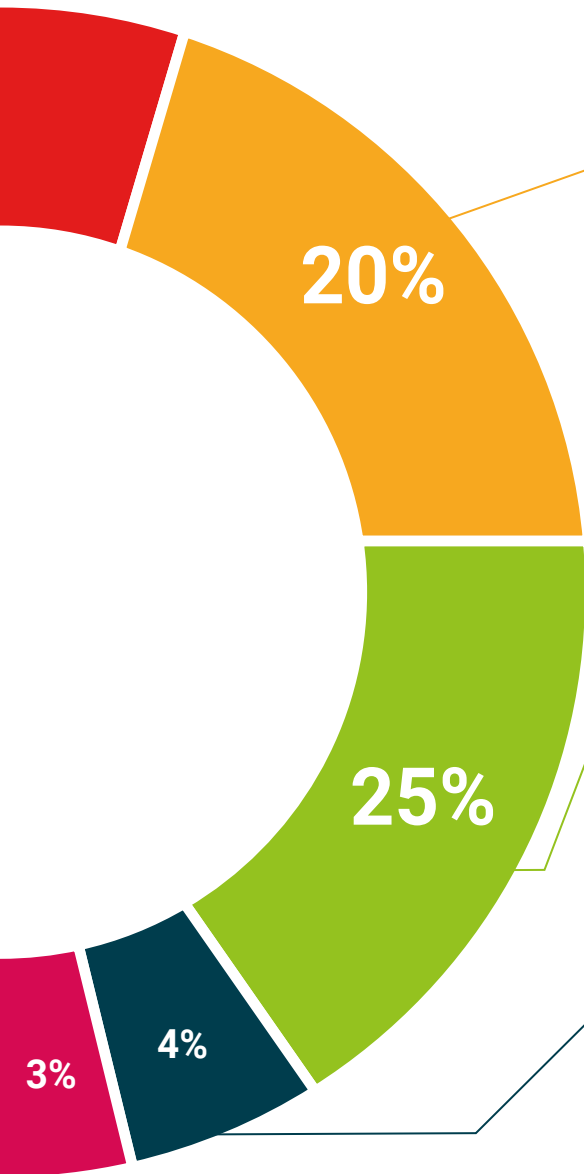
Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



07

Titulación

La Especialización Profesional en Emprendeduría Gráfica garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Especialización Profesional expedido por TECH.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Especialización Profesional emitido por TECH.

El título expedido por TECH expresará la calificación que haya obtenido en la Especialización Profesional, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores carreras profesionales.

Título: **Especialización Profesional en Emprendeduría Gráfica**

Modalidad: **Online**

Horas: **600**



salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presentaciones
desarrollo web formación
aula virtual idiomas instituciones

tech formación
profesional

Especialización Profesional Emprendeduría Gráfica

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 600

Especialización Profesional Emprendeduría Gráfica

