

Grado en Publicidad

*Un viaje de aprendizaje
experiencial*

Queremos contarte algo que te va a interesar

Si quieres estudiar el Grado en Publicidad en la Universidad Europea de Canarias necesitas saber que, dentro de nuestro modelo académico, realizamos actividades que van mucho más allá de la docencia y que sentimos que aportan mucho porque cosechan un gran éxito entre nuestros estudiantes.

Tenemos ejemplos que han marcado motivacionalmente las distintas generaciones de alumnos y que, al funcionar muy bien, repetimos año tras año.

¿Nos acompañas?

El segundo curso se enfoca a que el estudiante se familiarice con el lenguaje de las agencias de publicidad y el espacio profesional de la comunicación.

APRENDIENDO DE LAS GRANDES AGENCIAS

Viaje a Madrid para conocer los procesos de trabajo de los mejores creativos



El cuarto curso es el previo a despegar al mercado laboral. Haces las prácticas obligatorias y realizas tu Proyecto Fin de Grado.



A UN PASO DEL MERCADO LABORAL

Investigación, Prácticas, Especialización

1º
año

2º
año

3º
año

4º
año

CONECTANDO CON EMPRESAS DESDE EL MINUTO 1

Proyectos ABR con organizaciones públicas y privadas



En el primer año se introduce al alumno en asignaturas de gestión, relaciones con clientes e iniciación creativa.

MULTIDISCIPLINARES

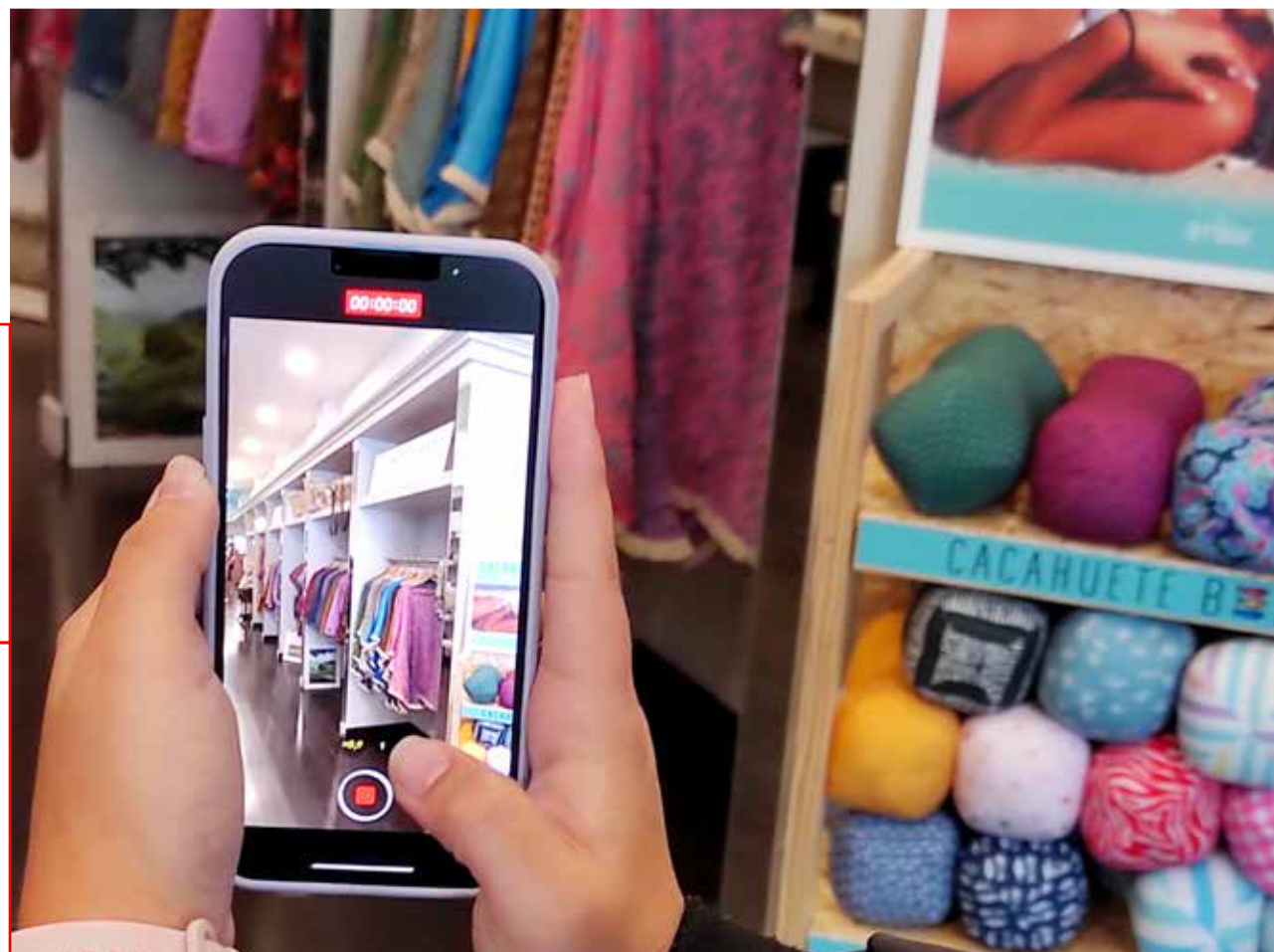
Itinerarios Optativos y asignaturas especializadas.

Proyectos Transmediáticos

En el tercer año se ofertan asignaturas especializadas en diseño gráfico, fotografía, comunicación audiovisual, multimedia y digital.



10
año



“ES PARA AYER”: SIMULACIÓN DE TRABAJO CON DEADLINE Y CLIENTE REAL

En la asignatura de 1º **“Publicidad en entornos digitales”** los alumnos deben hacer una tarea denominada “Es para ayer” en la que tienen que crear una **pieza social media de un cliente real** a partir de un **briefing** explicado en la clase. El ejercicio incluye visita a la cliente (tienda de complementos de Santa Cruz de Tenerife), donde sacan contenidos para sus publicaciones. En clase crean el concepto en base al briefing y **crean la pieza para una red social (diseño, copy estrategia de tags y hashtags)**, dentro de un **deadline** (plazo) marcado.



FESTIVAL DE CORTOS DE LA OROTAVA: ANÁLISIS DEL ENTORNO Y POSICIONAMIENTO

Dentro de la asignatura “Introducción al Marketing” se realiza cada año **un estudio del entorno y de posicionamiento del Festival de Cortos de la Orotava**. Los resultados se presentan cada mes de enero a los organizadores del certamen.



CREATIVIDAD 100% TRABAJO TRANSVERSAL CON PROGRAMAS DE DISEÑO Y DESARROLLO DE PROYECTOS FOTOGRAFICOS Y AUDIOVISUALES

Desde la asignatura de **Taller de Creatividad** del primer curso, y prosiguiendo con materias como **Fotografía Publicitaria y Producción Publicitaria** en tercer curso, los estudiantes desarrollan una línea de aprendizaje continua a través del manejo de programas de diseño y edición audiovisual como el **Adobe Photoshop, Adobe Ilustrador, Adobe InDesign; Adobe After Effects**, entre otros. La piezas y proyectos resultantes son altamente creativos y adaptados a las exigencias del entorno profesional.





PROYECTOS ABR CON EMPRESAS:

DISEÑO GRÁFICO Y CAMPAÑAS DE SPOTS
PUBLICITARIOS EN LAS PANTALLAS DE + LED

Desde 2014 se implanta con éxito en la Universidad Europea de Canarias un método de trabajo consistente en proyectos **ABR (Aprendizaje basado en Retos)** que, por su naturaleza, promueven profesores en contacto directo con los agentes del mercado real (empresas, asociaciones, ONGs, entidades públicas, etc.). Los entregables son ejecutados por equipos multidisciplinares de alumnos supervisados por docentes de la Universidad. Las actividades son evaluadas en el marco de aprendizaje de cada una de las asignaturas, y **en muchas ocasiones, esos proyectos acaban formando parte de campañas reales.** Algunas de las empresas con las que hemos trabajado son:



VIAJE A LAS AGENCIAS DE PUBLICIDAD DE MADRID

La materia de 2º “Procesos de Trabajo en Agencias de Publicidad” donde visitamos **algunas de las agencias de publicidad y marketing más relevantes del sector**, así como algunas **empresas TOP relacionadas con el marketing, la publicidad y la comunicación.**



APRENDER TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN DE MERCADOS

La asignatura “Métodos de Investigación Social” contempla un interesante proyecto que integra los contenidos tratados, y que consiste en trasladar desde el aula, a una empresa real, **la aplicación de técnicas de investigación de mercados** con el objeto de identificar y/o solucionar los problemas/desafíos a los que se enfrenta la compañía. El último proyecto se llevó a cabo con la colaboración del **Liceo Francés de Tenerife.**



EXPOSICIÓN CREATIVA CON MAC Y TITSA EN EL INTERCAMBIADOR DE TRANSPORTES DE TENERIFE

Desde el curso de 2017, los estudiantes realizan un Proyecto ABR anual con **las empresas Mutua de Accidentes de Canarias (MAC) y TITSA**. En la iniciativa participan los cursos de 1º, con la asignatura de **Taller de Creatividad** y 3º, con **Fotografía publicitaria**. Por parte de MAC se elabora un briefing detallado con temas sensibles como **los hábitos saludables, la sostenibilidad o la prevención de riesgos laborales, entre otros**. El estudiantado debe elaborar **carteles divulgativos** en base a esas líneas que serán expuestos **durante el mes de julio en la estación central de Santa Cruz de Tenerife, el Intercambiador de Transportes de TITSA**.



CALENDARIO ANUAL PARA LIBBY'S

Cada año los alumnos de 3º reciben un briefing por parte de **Libby's** para la realización del **Calendario Anual** de la empresa. Los alumnos presentan propuestas en equipos con el fin de optar a ser el elegido para estar presentes **en todos los bares y cafeterías de Canarias**. Es una oportunidad inmejorable para los alumnos poder realizar un trabajo real, tener respuesta de la empresa y poder ver materializado finalmente su esfuerzo.



REVISTA DIGITAL

En la asignatura **“Redacción Publicitaria”**, realizamos una revista digital **empezando desde 0**, abordando todos los procesos de **generación de textos, creación de imágenes y gráficos, y maquetación**. Los proyectos incluyen **artículos, publrreportajes, e incluso columnas de opinión**. La clase **funciona como una auténtica redacción de revista, con su director, redactor jefe, maquetadores, etc**. El grado de implicación, la satisfacción de los alumnos al realizar el proyecto es altamente positiva y salen revalorizados de esta actividad.



Universidad Europea



4^o año

PROYECTOS VIVENCIALES PARA ENTENDER EL MARKETING: FORESTAL PARK Y VOLCANO TEIDE EXPERIENCE

La asignatura “Marketing Directo y Promocional” nos introduce en una **experiencia inmersiva** con proyectos **Aprendizaje Basado en Retos (ABR)** con **Forestal Park y Volcano Teide Experience**. En la parte de “Automatización del Marketing” diseñaremos el **funnel de ventas y secuencia de anuncios y emails** que comprendan las diferentes **fases del funnel**, desde la captación y venta de entradas hasta la **fidelización y retención de clientes**. Y en la asignatura “Dirección de servicios al cliente” viviremos en primera persona la experiencia de alguna de estas dos marcas de ocio y aventura al aire libre. Una vez hayamos vivido la experiencia diseñaremos un cuestionario basado en el **modelo KANO de experiencia de cliente**. Además diseñaremos un **Customer Journey** completo.

LABORATORIO DE CREATIVIDAD EN ENTORNOS MULTIMEDIA Y COMERCIO ELECTRÓNICO

En la materia de 3º “Laboratorio de Creatividad en Entornos Multimedia “ te convertirás en un experto en **diseño publicitario en línea**. Aprenderás **teoría y práctica en HTML5, CSS3, JS**, herramientas de diseño y realización, y crearás **animaciones** y elementos multimedia para campañas publicitarias actuales. Además, tendrás la oportunidad de practicar la realización de **streaming y grabación de podcasts profesionales**, lo que te permitirá destacarte en esta emocionante industria. En 4º también tendrás la asignatura “Comercio Electrónico”, en la que aprenderás a **crear un negocio online exitoso**. Descubrirás cómo planificar y desarrollar un plan estratégico de comercio electrónico, financiar proyectos y conocer los aspectos legales.

CREACIÓN VISUAL DE UN CUENTO INFANTIL

La materia **Creación y Desarrollo Visual** incluye el desarrollo creativo y visual de un cuento infantil, **desde los textos a las ilustraciones**, para las que se usan programas de diseño específicos como el **Adobe Illustrator o el Adobe Photoshop**. Los alumnos escriben y diseñan **teniendo en cuenta al rango de edad que deciden dirigirse**. Se preparan las **maquetaciones para imprimir y se preparan también para consumir en dispositivos digitales**. Los **libros seleccionados se donan en formato digital a guarderías o colegios**.

Laboratorio de Publicidad y Actividades Transversales



“Cómo apropiarse de una oportunidad de comunicación”

10 aprendizajes en 10 años de Carnaval



#advertising
Talks

Como habrás comprobado, el Grado en Publicidad de la Universidad Europea de Canarias es un **hervidero de actividades**. Además de las que se organizan ad hoc para cada curso también se ponen en marcha muchas iniciativas de carácter **transversal**, como por ejemplo las que se promueven a través de nuestro **Laboratorio de Publicidad, el Digital Advertising LAB**, un espacio tecnológico pensado para ser activado por profesores y alumnos con el objeto de poder trabajar de una manera mucho más práctica las asignaturas que componen el plan de estudios y como plataforma para la organización y dinamización de **talleres especializados, charlas de profesionales y encuentros monográficos**. Desde este marco se han celebrado jornadas profesionales y académicas, algunas de ellas recordando hitos, **como el 50 Aniversario de Libby's Canarias**, y homenajes a grandes **campañas del Carnaval** desarrolladas por agencias como **Flecher & Co., Lauder Creativa, o Mr. Humboldt**. También se han invitado a profesionales y se han convocado semanas patrocinadas por conocidas marcas en las que han participado nuestros docentes con master classes.

