

Grado Universitario Oficial

Publicidad y Creación de Marca



ESNE

UNIVERSIDAD
DE DISEÑO Y
TECNOLOGÍA

LA
FUTURA
UDIT

 @esne

 @esne_es

 @esne.eud

 @esne_es

 @esne

 @esnevideos

Bienvenidos a ESNE, la futura UDIT

ESNE es un Centro Universitario que tiene como principal misión educar a las futuras generaciones de profesionales creativos, comprometidos en promover el cambio social y cultural a través de la consecución de sus objetivos profesionales.

ESNE se ha consolidado como el mayor Campus Universitario de España especializado y referente en las áreas de Diseño y Tecnología Digital.

En la actualidad, la aportación de la Industria Creativa y Digital al crecimiento de la economía global ha adquirido mayor relevancia e impacto. En este sentido, la Universidad tiene la responsabilidad, junto con las empresas, de contribuir a la definición y preparación de los profesionales del futuro, desarrollando al máximo sus competencias creativas, innovadoras y emprendedoras.

ESNE se convertirá en UDIT (Universidad de Diseño y Tecnología)

Todo cambiará para que lo importante no cambie, ser el centro referente a nivel internacional en enseñanza universitaria de Diseño y Tecnología. ESNE en 2023 se transformará en la Universidad de Diseño y Tecnología (UDIT), un proyecto sólido de formación universitaria avalado tanto por organismos públicos como por las principales empresas de la nueva Economía Creativa.

ESNE ha sido galardonada en los Premios Nacionales de Innovación y Diseño en 2019.

Con esta convicción, ESNE trabaja sobre tres ideas fundamentales:

1. Ser Universidad significa rigor, exigencia, compromiso, excelencia académica e investigación.

2. La relación Universidad-Empresa como esencia de nuestra institución. Todos los alumnos realizan prácticas en empresas como parte imprescindible de su formación. Además, ESNE desarrolla una intensa actividad de investigación y transferencia de conocimientos y tecnología mediante sus grupos de I+D+i vinculados con empresas punteras en cada área del diseño.

3. Potenciar el talento y la profesionalización de los alumnos, que desde el primer año de su formación se preparan para sus futuras responsabilidades con la elaboración y defensa de proyectos reales y la simulación de iniciativas de micro-emprendimiento.

Coincidiendo con la incorporación de España al Espacio Europeo de Educación Superior en 2007, ESNE logró que las titulaciones relacionadas con el Diseño y la Tecnología Digital alcanzaran la categoría de Grado Universitario, siendo los primeros en ofertar estos programas oficiales.

En el presente curso académico hay 1.800 alumnos que viven su pasión por todas las áreas del Diseño en las aulas e instalaciones de ESNE. Y cientos de alumnos reconocen, año tras año, haber acertado en su decisión de elegir a la Escuela Universitaria como mejor opción para formarse y potenciar toda su creatividad.

Campus

Diseño + Tecnología



MediaLab

Laboratorio Multimedia

Cámaras digitales de vídeo y fotografía, focos, flashes, pantallas croma, trípodes o gafas de realidad virtual para convertir en realidad audiovisual ideas y proyectos.

Biblioteca especializada

Impresión digital

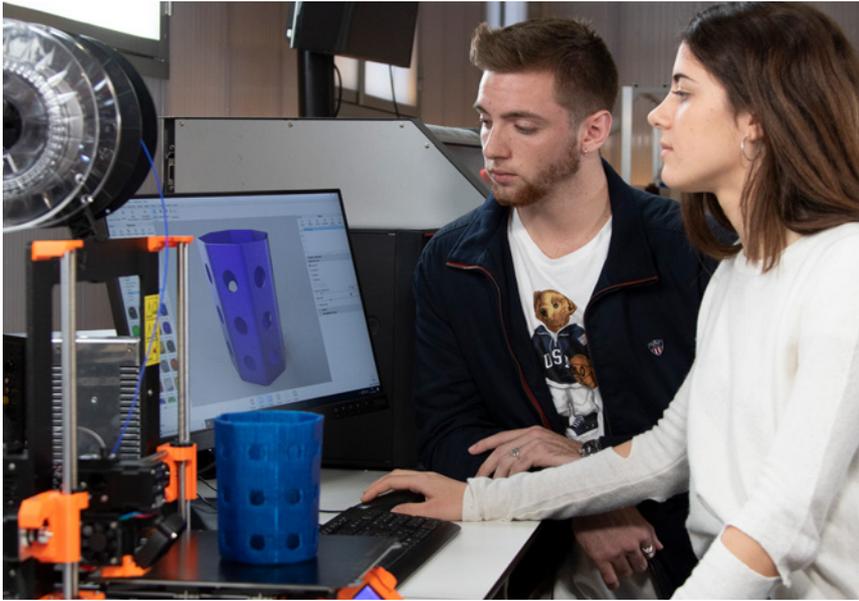
Materioteca

Acceso digital a más de 8.000 materiales renovados periódicamente y clasificados por categorías. ESNE cuenta con una representación física de alrededor de 300 tábulas.

1.200 m²
de talleres

+400 ordenadores
con software específico
de diseño





13.000 m²

Diseñados para el aprendizaje y la práctica

El Campus Universitario de ESNE, ubicado en el corazón de Madrid, cuenta con los mejores espacios y equipos tecnológicos, algunos de ellos únicos en la Universidad Española.

Los 13.000 m² de instalaciones están diseñados para el aprendizaje y práctica de los alumnos, que se verán envueltos en un entorno profesional y vanguardista, fundamental para su formación académica y personal.

Aulas, talleres, laboratorios y zonas comunes acercan a los alumnos a la realidad profesional que se encontrarán en sus primeras prácticas y en su posterior trayectoria laboral.

Cafetería

Auditorio de 400 butacas

Lugar de encuentro de profesionales y alumnos en masterclass, presentaciones de proyectos, jornadas, seminarios y conferencias.

FabLab

Taller y laboratorio de Investigación

Laboratorios de fabricación digital y experimentación de última generación.

Cintiqs 22” Aulas equipadas con Tabletas Gráficas Profesionales



Grado Universitario Oficial

Publicidad y Creación de Marca

En un contexto publicitario cada vez más competitivo, marcado por un consumo masivo y efímero de la información, destacar se convierte en una necesidad para las empresas.

Las inversiones en imagen y publicidad de las marcas y las empresas no paran de crecer, en un lógico afán por diferenciar sus productos y servicios.

La publicidad y la creación de marca son elementos fundamentales en todas las empresas, si bien, en los últimos años se encuentran inmersos en pleno cambio. Las empresas han de adaptarse a un contexto cada vez más digital y a una forma de consumo casi instantánea. Este grado busca formar a profesionales capaces de idear soluciones creativas adaptadas a estos nuevos tiempos.

Los últimos diez años la publicidad está explorando y desarrollando nuevos formatos y estrategias (banners programáticos, campañas de Whatsapp, branded content, realidad aumentada, interactividad, etc). Como consecuencia, en el mercado se demandan profesionales más enfocados en los medios surgidos en los últimos años y en los códigos de comunicación de las nuevas generaciones. No son solamente las agencias de publicidad las que buscan profesionales

creativos, sino que grandes compañías y marcas están montando departamentos internos de creatividad en sus propias estructuras.

La percepción de marca y la publicidad son elementos fundamentales en todas las empresas, siendo Coca-cola, IKEA, Apple o Nike algunas de las empresas modelo que mejor trabajan estos aspectos según la edición XXI del informe "Agency Scope" realizado por SCOPEN.

En España, el tejido empresarial de la industria publicitaria cada vez crece más, desarrollando nuevos modelos, perfiles y empresas. Según datos del VII Observatorio de la Publicidad en España elaborado por la Asociación Española de Anunciantes (AEA) en 2021, se

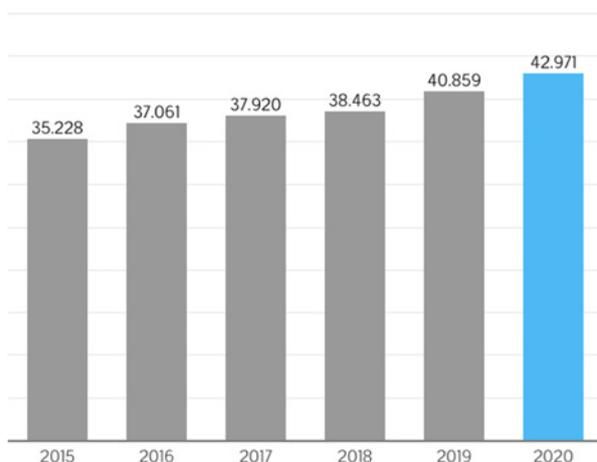
registró un incremento del 5,2% empresas dedicadas a la publicidad, alcanzando la cifra de casi 3.000 empresas. Asimismo, señala que es un sector joven, renovado y con gran capacidad de crecimiento y reinención.

Con respecto a los graduados en publicidad, este estudio refleja que cada vez es mayor la demanda en esta área, aumentando en un 2,4% los matriculados en carreras de marketing, publicidad, etc. en nuestro país.

En ESNE, la futura UDIT, los alumnos podrán desarrollar su creatividad con un grado transversal en el que se combinan asignaturas de diseño gráfico, publicidad, creación de marca y audiovisual, pudiendo incorporarse en el nuevo mercado.

EVOLUCIÓN DEL NÚMERO DE EMPRESAS DEL SECTOR PUBLICITARIO

Data Presented by Reason Why from DIRCE, INE 2020



Fuente: Asociación Española de Anunciantes, informe VII Observatorio de la Publicidad en España

¿Por qué estudiar un Grado en Publicidad y Creación de Marca?

El Grado en Publicidad y Creación de Marca se imbrica a la perfección en la estrategia de la Universidad de Diseño y Tecnología, pues aborda diferentes aspectos creativos y tecnológicos, que están en la esencia conceptual de esta institución, y se centra en la empleabilidad a futuro de los egresados, en el marco empresarial y productivo actual.

La diferencia esencial de este grado es el enfoque eminentemente creativo y de realización práctica, que formará profesionales capaces de abordar de manera individual ciertas tareas hasta ahora encomendadas a equipos creativos, estudios o empresas.

El volumen de capital destinado a la creación, modificación y mantenimiento de marcas de todos los sectores económicos es la razón principal del crecimiento de la demanda de nuevos profesionales en "branding", parte fundamental de los contenidos de este grado.

La combinación de marca y publicidad, unida a un planteamiento teórico-práctico que incluye la creación de marcas y campañas desde el primer momento, hace del Grado en Publicidad y Creación de Marca una verdadera novedad que apreciarán todos aquellos alumnos que quieran acercarse de un modo académico y profesional a la empresa desde la perspectiva de la creatividad, deseando aportar su talento con la sólida base de un conocimiento profundo de las materias.

El estudio de este grado proporcionará un marco fiable y de calidad a todos los alumnos que quieran formarse en ambas disciplinas para entrar en el mercado laboral con solvencia teórica y profesional. En él se abarcan las áreas más importantes de la comunicación tanto de forma teórica (arte, diseño, marketing, publicidad) como práctica:

Publicidad

Estrategia y creación de campañas 360º: digital, print, exterior.

Branding

Creación de marcas para grandes empresas y marcas personales.

Ideación

Creatividad publicitaria, dirección de arte, redacción persuasiva.

Diseño Digital

Diseño Gráfico y Audiovisual.

Los alumnos de este grado podrán desarrollarse profesionalmente en alguno de los siguientes campos de especialización:

Publicidad

Dirección creativa, Dirección de arte, Estrategia, Eventos, Campañas digitales, Visual merchandising o Fotografía publicitaria.

Creación de marca

Identidad Corporativa, Naming, Estrategia de marca o Marca Personal.

Diseño gráfico

Ilustración, Diseño editorial, Infografía.

Audiovisual

Creación de contenidos, Guión y story boarding, Preproducción, Postproducción, Motion Graphics.

Consultoría de marca y publicitaria



Plan de estudios

Curso Académico 2023-24

4 años / 240 ECTS

Asignatura	Semestre	Créditos	Asignatura	Semestre	Créditos
1º curso / 60 ECTS					
Introducción a la Publicidad	1	6	Ideación Publicitaria	2	6
Fundamentos del Branding	1	6	Sociología y Marketing	2	3
Historia de las Marcas y la Publicidad	1	3	Psicología de la Percepción	2	3
Teoría de la Comunicación	1	3	Inglés I	A	6
Diseño Digital I	2	6	Fundamentos de la Creatividad	A	6
			Dibujo Artístico	A	12
2º curso / 60 ECTS					
Storyboard y Guión Aplicado	1	6	Redacción Publicitaria	2	6
Fotografía	1	6	Diseño Digital II	2	6
Publicidad y Piezas de Comunicación	1	3	Estudio del Público Objetivo	2	6
Semiótica y Leguaje Visual	1	3	Marketing de Consumidor	2	3
Oratoria y Presentación	1	3	Taller de Diseño de Marca	A	12
			Inglés II	A	6
3º curso / 60 ECTS					
Taller de Proyectos	1	6	Análisis de Tendencias	2	6
Comunicación Audiovisual	1	6	Emprendimiento	2	3
Legislación Aplicada	1	3	Packaging	2	3
Técnicas de co-creación	1	3	Dirección de Arte	A	12
Diseño Interactivo	2	6	Prácticas Académicas Externas	A	12
4º curso / 60 ECTS					
Taller de Audio	1	6	Postproducción Digital	2	6
Productos, Mercados y Medio Publicitarios	1	3	Espacios y Experiencia de Marca	2	3
Investigación Cualitativa	1	3	Big Data y Análisis de Información	2	3
Introducción a la IA	1	6	Creación de Marca Personal	2	3
Publicidad Social y del Tercer Sector	1	6	Estrategía Publicitaria y de Marca	A	12
Edición de Vídeo Publicitario	2	6	Trabajo Fin de Grado	A	12

1^{er} Curso

Introducción a la Publicidad

El alumno conocerá las bases de la comunicación publicitaria: los mensajes, los medios, la estrategia y la eficacia.

Fundamentos del Branding

Se explorarán las bases de la creación de marcas y de su evolución para adaptarse al mercado, tanto desde un punto de vista de marketing como conceptual y visual.

Historia de las Marcas y la Publicidad

Una perspectiva histórica de la comunicación y la imagen de las empresas en los medios de masas, desde su aparición hasta nuestros días.

Teoría de la Comunicación

Se adquirirán conocimientos básicos y actualizados de las teorías que rigen el mundo de la comunicación en general y de los medios más actuales en particular, incluyendo las redes sociales.

Diseño Digital I: Diseño Vectorial

Aprendizaje práctico del diseño vectorial como herramienta básica y fundamental para la producción y desarrollo de proyectos gráficos. Utilización de Adobe Illustrator.

Ideación Publicitaria

Técnicas y prácticas de creatividad aplicadas a la elaboración de mensajes publicitarios y campañas 360° que alcancen y seduzcan al público objetivo establecido.

Sociología y Marketing

Comprensión de cómo la sociología da un punto de vista más amplio sobre las necesidades globales de los individuos y cómo aplicar estos conocimientos al mundo del marketing de productos y servicios.

Psicología de la Percepción

Análisis y estudio de los aspectos psicológicos que influyen en la percepción humana. Su conocimiento es esencial dentro del campo del diseño para poder desarrollar discursos gráficos o audiovisuales que sean capaces de conectar con los receptores.

Inglés I

Habilidad imprescindible en una industria internacional como es la de Publicidad y Creación de Marca. A cada alumno se le matricula en un grupo en función de su nivel.

Fundamentos de la Creatividad

Fundamentos teóricos y principios básicos del concepto de creatividad, técnicas para estimular la creatividad, aplicación práctica de metodologías de trabajo interdisciplinar y Design Thinking para desarrollo de proyectos de diseño.

Dibujo Artístico

Estudio y práctica de formas, luz color, claroscuro, encaje, proporción y composición, conociendo técnicas húmedas y secas y trabajando con diversos acabados, texturas, procesos y métodos de dibujo con naturalezas muertas y modelos reales.

2º Curso

Storyboard y Guión Aplicado

El objetivo de la asignatura es dotar al alumno de las herramientas necesarias para desarrollar una correcta representación visual de una idea a través de la construcción de un guión y la confección de un storyboard.

Fotografía

Se conocerán los aspectos fundamentales de la historia de la fotografía y su uso y aplicación de las mismas. Se aprenderá el manejo de una cámara profesional, así como su uso en un plató profesional para fotografiar personas y objetos.

Publicidad y Piezas de Comunicación

Asignatura eminentemente práctica enfocada a la elaboración de piezas gráficas destinadas a la difusión de los valores de las marcas o sus acciones comerciales.

Semiótica y Lenguaje Visual

Análisis y creación de piezas creativas desde el punto de vista de los significados evidentes u ocultos del lenguaje visual y audiovisual.

Oratoria y Presentación

Práctica de la persuasión oral y escrita, creando presentaciones de alto impacto y convincentes.

Redacción Publicitaria

Técnicas creativas para redactar eslóganes y textos de marca y de campaña, expresando los valores de las marcas y captando la atención de público objetivo

3^{er} Curso

Diseño Digital II: Tratamiento Digital de Imágenes

Aprendizaje práctico de Adobe Photoshop como herramienta básica de tratamiento digital de imágenes en mapa de bits.

Estudio del Público Objetivo

Análisis y profundización en el conocimiento del comportamiento, los intereses y las motivaciones de las personas a las que las marcas dirigen sus comunicaciones.

Marketing de Consumidor

Estudio de las técnicas que se emplean para centrar los objetivos de las empresas en los verdaderos intereses de los consumidores, optimizando tanto los valores de las marcas o su portfolio de productos como su discurso para darse a conocer.

Taller de Diseño de Marca

Asignatura en la que el alumno elabora de forma autónoma proyectos de branding basados en el mundo real, aplicando los conocimientos adquiridos hasta el momento en el resto de asignaturas.

Inglés II

Ampliación de los conocimientos de inglés I con enfoque técnico y específico de diseño para que el alumno pueda desarrollar su futuro trabajo profesional en entornos internacionales.

Taller de Proyectos

El alumno elabora de forma autónoma proyectos completos de diseño gráfico que resuelven necesidades específicas planteadas en el mundo de la empresa y las instituciones, para lo que aplica los conocimientos adquiridos en otras asignaturas.

Comunicación Audiovisual

Creación de piezas audiovisuales, de marca y publicitarias, desde la pre-producción hasta el montaje, con manejo de cámaras y equipos de edición.

Legislación Aplicada

Conocimientos necesarios para desarrollar la actividad profesional dentro del marco jurídico español vigente.

Técnicas de Co-creación

Los alumnos practicarán la creación colectiva mediante diferentes técnicas que facilitan el trabajo creativo en equipo y la selección de las mejores ideas para proyectos de marca y publicitarios.

Diseño Interactivo

Formación centrada en los conceptos de UX (User Experience) y UI (User Interface), esenciales en proyectos de diseño digital. Enfocada a la adquisición de autonomía y solvencia en el proceso de conceptualización de un proyecto, elaboración de prototipos y desarrollo de interfaces interactivas.

Análisis de Tendencias

Exploración de la actualidad creativa, visual y publicitaria, analizando la evolución de las corrientes en los

diferentes sectores y públicos de cara a crear piezas frescas, actuales y que conecten con el público al que se dirigen.

Emprendimiento

El alumnado aprende la metodología básica para elaborar un plan de negocio y conocer los aspectos legales necesarios para desarrollar actividades de emprendimiento y ejecución de trabajos por cuenta propia.

Packaging

Aspectos técnicos y teóricos de proyectos de diseño de packaging, envases y soportes desde lo creativo hasta el proceso productivo.

Dirección de Arte

El alumno es capaz de realizar la dirección de arte en un proyecto complejo de comunicación y/o publicidad que incluya ilustración, diseño gráfico, dirección de arte publicitaria y creación audiovisual, de manera que pueda implementar un proyecto 360º demostrando todas las habilidades y destrezas adquiridas en el grado.

Prácticas Académicas Externas

El alumno aplica los contenidos adquiridos en el curso en un entorno profesional real. Las prácticas se desarrollan en una agencia publicitaria o de branding, o en el departamento correspondiente en grandes marcas. Están tuteladas por un profesional en la empresa de destino y un tutor académico en la universidad.

4º Curso

Taller de Audio

Asignatura que aborda el sonido desde un punto de vista comunicativo, técnico y creativo, tanto para piezas exclusivamente de audio como para la creación de audiovisuales.

Productos, Mercados y Medios Publicitarios

Conocimiento de los conceptos implicados en productos, mercados y medios de publicidad y la interrelación que existe entre ellos en su actividad social para aplicarlos al mundo del marketing.

Investigación Cualitativa

Introducción a las técnicas de investigación basadas en el conocimiento profundo del producto o marca a promocionar, así como del público al que se podría dirigir.

Introducción a la Inteligencia Artificial

Conocimiento de las bases de la Inteligencia artificial en lo relativo a la creación de imágenes, cómo se generan, cómo aprovechar al máximo su potencial y dónde están los límites.

Publicidad Social y del Tercer Sector

Aplicación de los conocimientos publicitarios y creativos en general a la consecución de objetivos sociales, de ONGs y proyectos de Responsabilidad Social Corporativa.

Edición de Video Publicitario

Herramientas para edición de material audiovisual con solvencia y expresividad. Aplicación simultánea de la creatividad, el diseño y la capacidad comunicativa y artística, relacionando esta asignatura con otros campos como el diseño y la animación 3D, comunicación audiovisual, grafismo, diseño web.

Postproducción Digital

Asignatura que revisa los conceptos básicos de los gráficos en movimiento y efectos visuales, capacitando al alumno para realizar proyectos audiovisuales complejos, que incluyan un gran nivel de postproducción digital mediante la utilización de software de composición multicapa.

Espacios y Experiencia de Marca

Diseño de espacios, tanto físicos como virtuales, en los que el consumidor entra en contacto con las marcas, desde las tiendas a los eventos.

Big Data y Análisis de Información

Proporciona los conocimientos básicos sobre el manejo de la ingente información que son capaces de aportar las nuevas tecnologías, aprendiendo a extraer datos valiosos para nuestros propósitos comunicativos, de cara a la creación de imágenes, conceptos o ideas de campaña.

Creación de Marca Personal

El alumno pondrá en práctica todo lo aprendido referido a las marcas y empresas para aplicarlo a su propia imagen como profesional o como referente.

Estrategia Publicitaria y de Marca

Esta asignatura aporta el ángulo estratégico a la creación de marca y de campañas, centrándose en las líneas de actuación temporales, de inversión y de mercado para lograr de forma óptima los resultados propuestos.

Trabajo Fin de Grado

El Trabajo de Fin de Grado reproduce de forma fiel un proyecto de branding o de publicidad, o ambas cosas. El alumno podrá decidir el enfoque de su proyecto dentro de unos parámetros establecidos, siendo siempre necesario realizar una investigación académica y de mercado sólida que garantice la viabilidad y efectividad del trabajo final.



Producción y Documentación

Las piezas finales hay que producirlas con la máxima profesionalidad. Todo el proceso debe quedar perfectamente documentado en la memoria, pieza fundamental del TFG. Desde un proyecto de branding personal al diseño de una campaña para un objetivo social o comercial, los TFGs se convierten en una pieza de portfolio que los alumnos podrán mostrar orgullosos en su entrada en el mundo laboral.



Rescatainfancia es una campaña social para UNICEF que, mediante un lenguaje visual metafórico, traduce la parálisis existencial de estas criaturas y denuncia el doloroso cruce entre la infancia y la guerra. Proyecto desarrollado como Trabajo de fin de grado por Lara Lussheimer.

El proyecto de Lara Lussheimer #rescatainfancia ha ganado uno de los reconocimientos gaudeamus PROJECTA en la categoría "Humana".

Investigación

La primera fase del TFG es la decisión de la temática o de la idea matriz del proyecto. Esta parte es esencial y se realiza con la colaboración de tutores especialistas en la materia, que ayudarán al alumnado a decidir y a investigar, (tanto de forma informal como en modo académico). La investigación es la base de cualquier proyecto de TFG.

Creación

Los TFGs pueden adoptar múltiples formas y abordar aspectos casi infinitos dentro de la temática del Grado. Pero sea cual sea la orientación de proyecto, lo esencial es la creación en base a lo investigado. Pensar qué y cómo deberá realizarse para obtener los resultados deseados.

El alumno contará aquí también con la asesoría de tutores y profesores de todas las materias. Diseño en base a estrategias y a objetivos, es el eje de un TFG.

Conexión Empresarial

La relación Universidad-empresa es vital para el éxito profesional de los alumnos y, por lo tanto, su formación universitaria está absolutamente vinculada con el mundo empresarial. Por este motivo, ESNE ha desarrollado un ecosistema de empresas e instituciones que colaboran en la actividad académica con su asesoramiento e intercambio de experiencias y con la involucración de profesionales en proyectos desarrollados por los propios alumnos.

ESNE colabora, entre otras, con las siguientes empresas e instituciones: Huawei, Interbrand, Barfutura, Grow Comunicación, Izen Producciones, DDB, Factoría Cultural, FutureBrand, McCann, The Cocktail, Proximity, 2gether, Accenture, Banco Santander e Injuve.

Las diferentes titulaciones que imparte ESNE destacan por su estrecha colaboración en proyectos de innovación y experimentación con grandes multinacionales. Además, ESNE desarrolla una intensa actividad de investigación y transferencia de tecnología mediante sus grupos del I+D+i y su vinculación con las empresas punteras de cada área del Diseño.

ESNE es pionera en el campo de la investigación aplicada al ámbito del diseño, participando en proyectos de investigación y desarrollo multimedia y digitales.

El profesorado participa en programas de investigación Nacionales (I+D+i) e Internacionales (Programa Marco de la Unión Europea) fomentando la participación de los alumnos en los proyectos. De este modo, acercando la investigación avanzada a los alumnos de Grado, se potencia la adquisición de nuevos conocimientos y, principalmente, el aprendizaje que les permita evolucionar hacia los profesionales que tendrán que ser en el futuro.

Por otra parte, ESNE es conocedor de las realidades estructurales de cada sector, por lo que procura diseñar y proponer convenios de colaboración bidireccionales a medida de las realidades de cada uno de esos sectores, que puedan generar un valor añadido que contribuya a su crecimiento y consolidación. Actividades que son desarrolladas a través de entidades independientes como el Observatorio Español del Diseño, creado para analizar de forma continuada la importancia del diseño y de las industrias creativas y culturales en la economía española.

ESNE forma parte de las principales asociaciones y participa activamente en eventos de cada uno de los sectores de la economía creativa y digital con la idea de compartir conocimientos y con la convicción de poder aportar mayor competitividad y eficiencia gracias a la preparación de sus alumnos. ESNE es miembro de ADG Laus, Asociación de Directores de Arte y Diseñadores Gráficos y DIMAD (Asociación de Diseñadores de Madrid).

Equipos e instalaciones para **Publicidad y Creación de Marca**

El Campus Universitario de ESNE, cuenta con los mejores equipos tecnológicos y profesionales que se utilizan en las grandes empresas. Aulas Mac, aulas Wacom Cintiq, laboratorios informáticos con la tecnología más avanzada, equipos de VR, MediaLab,

Laboratorio de Fabricación Digital (FabLab), talleres y máquinas de última generación, algunas de ellas únicas en la Universidad española, que ofrecen las instalaciones más vanguardistas para el desarrollo profesional.



El uso de la última tecnología y de diferentes herramientas informáticas es constante durante los 4 años de carrera universitaria.

Equipamiento IT

ESNE cuenta con 12 aulas informáticas con equipos y programas adaptados a las necesidades de cada asignatura. Dispone de un aula Mac para proyectos específicos sobre este entorno. Hay laboratorios con tabletas gráficas Wacom Cintiq de 22".

Las Cintiq son herramientas profesionales utilizadas especialmente en la ilustración, animación y retoque fotográfico.

Todas las aulas disponen de equipamiento audiovisual y pizarras táctiles digitales, que ofrecen una alta resolución de imágenes y colores, imprescindible para aprender diseño.

En ESNE encontrarás a tu servicio todo lo necesario para poder desarrollar al máximo tus habilidades durante tu formación.



MediaLab

Cámaras digitales de vídeo y fotografía, focos y flashes, micrófonos y grabadoras de sonido, pértigas, pantallas croma, mesas de fotografía de producto, trípodes, gafas de realidad virtual Oculus Rift, software para vídeo mapping, equipos de Motion Capture para captura de movimiento en 3D y equipos y software de fotometría, etc., que convierten en realidad audiovisual aquellas ideas y proyectos que nacen de la creatividad de los alumnos.

ESNE MediaLab, el laboratorio multimedia que da vida a los proyectos.

ESNE cuenta con aulas para que los alumnos adquieran habilidades de dibujo, bocetaje e ilustración: herramientas fundamentales para el mundo profesional.



Mapa formativo para el éxito profesional

Conocimientos transversales		Conocim
Comunicación		<ul style="list-style-type: none"> Teoría Conocimiento teórico de la pu dora y analítica. Diseño Creatividad y conocimientos e funcionales, estéticas y técnic Herramientas gráficas y audi Conocimiento de las herramie Desarrollo de proyectos com Creación de propuestas para Herramientas gráficas Conocimiento de las herramie Prácticas Experiencia en el ámbito prof actividades. Inglés Destrezas para expresarse en
Gestión de Proyectos		
Emprendimiento		
Innovación		
Procesos creativos		
Capacidad Crítica		
Design Thinking		
Trabajo creativo		
1 ^{er} curso	2 ^o curso	3 ^{er} curso

Asignaturas especializadas

Publicidad y branding, espíritu crítico y capacidad investiga-

específicos para el aprendizaje de características formales, técnicas del diseño.

Proyectos visuales

Entregables analógicas y digitales para la creación de proyectos.

Casos complejos

Entregables para empresas o servicios enfocadas a marcas o instituciones.

Entregables analógicas y digitales para la creación de proyectos.

Capacidad profesional, capacidad de trabajo en equipo y organización de

Conocimiento en inglés en ámbitos profesionales.

4º curso

Salidas profesionales

Publicidad

Identidad Corporativa, Diseño Editorial, Dirección de Arte, Diseño de Packaging estratégico, Ilustración e Infografía 2D.

Creación de marca

Identidad Corporativa, Naming, Estrategia de Marca o Marca Personal.

Diseño gráfico

Ilustración, Diseño editorial, Infografía.

Audiovisual

Creación de contenidos, Guión y Story Boarding, Preproducción, Postproducción, Motion Graphics.

Consultoría de marca y publicitaria

Publicidad y Creación de Marca

Ferias, eventos y concursos

Premios nacionales e internacionales

ESNE ha recibido decenas de premios a lo largo de los años. Ha sido galardonado en varias ediciones de: Premios Laus, de la Asociación de Diseñadores Gráficos de Cataluña, Premios Young Ones, del Club de Creativos Publicitarios de Nueva York, Premios del Club de Creativos de España, Premios JC Decaux, Premios Drac Novell, Premios Gaudeamus Projecta del Colegio Oficial de Diseñadores de Cataluña, Adobe Design Achievement... Asimismo el alumnado ha sido seleccionado en las prestigiosas becas

de Fabrica del grupo Benetton para realizar estancias de varios meses en Treviso, Italia.

Presentarse a un premio enfrenta al alumnado con sus pares dentro y fuera del país, amplía sus capacidades como diseñadores y mejora su portfolio creativo.

A nadie le gusta esperar, la campaña de los alumnos Tristán Alcover, Adriana Álvarez y Valeria Xu y supervisado por el profesor Sergio Santos consigue un Plata en los premios JCDecaux 2021.



Actividades de Publicidad Social y Solidaria

Seminario continuo de Diseño Solidario con diversas ONG.



← **Eventos**

Masterclasses

Desde el Grado de Publicidad y Creación de Marca intentamos conectar a nuestro alumnado con los principales creadores del mercado. Recientemente se han realizado talleres con: Alejandro Magallanes (Ilustrador Mexicano) o Yinsen (Estudio de Diseño). Por el salón de actos han pasado conferenciantes como: Banjo Soundscapes, Annandaniel (Anna Devis and Daniel Rueda), el equipo creativo de Ogilvy, creadores de la premiada campaña de Lola Flores para Cruzcampo, las Premio Nacional Eva y Marta Zarza y un largo número de Ilustradores, creativos, publicitarios, creativos audiovisuales, tipógrafos...



Workshop organizado por la Casa de México en España, a cargo del reconocido ilustrador Alejandro Magallanes.



Elena Aroca Lara, Ariadna Rosmari Varela Alcaraz, Valeria Xu, Andrea Malach y Pollyana Berrios Corrales ganadores del Inspirathon'21.

ESNE FeelMotion

International Short Film Festival for Designers. 276 cortometrajes participantes, 33 Universidades de todo el mundo, 17 nacionalidades representadas.

Inspirathon

Primera maratón creativa y de diseño con más de 100 alumnos participantes.



anuales

Dimensión Internacional

Una parte esencial de la formación de los alumnos de ESNE es prepararles para su pertenencia a un entorno global promoviendo numerosas experiencias internacionales con ejemplos de años anteriores como talleres y viajes de estudios a las principales capitales del diseño y las industrias de cada área, así como la participación en concursos dentro y fuera de España.

Todos los estudiantes de Grado cuentan con clases de inglés como parte de su formación obligatoria, pudiendo optar también a cursos preparatorios de certificaciones oficiales, y reciben de manera eventual cursos o conferencias en inglés, todo ello enfocado a reforzar su capacidad de comunicarse con equipos multiculturales en la industria.

Los alumnos participan en workshops con estudiantes y profesores de universidades socias, en Madrid o en sus ciudades, con experiencias recientes en Nueva York, Oporto, Londres, Ámsterdam o Hong Kong.

Los alumnos pueden también inscribirse en las experiencias y programas internacionales disponibles cada año. Además, cada vez es más frecuente que alumnos de otras nacionalidades opten por ESNE como centro para su formación en diseño, dando lugar a un entorno más intercultural donde se fomentan

las actividades que potencien la diversidad del estudiantado.

La Oficina de Relaciones Internacionales trabaja de manera continua para la firma de nuevos acuerdos, enfocados tanto a la movilidad tradicional como a la de excelencia en centros como el TEC de Monterrey, SVA o Pratt Institute en Nueva York.

Se promueve también de manera especial la movilidad de estudiantes y profesores con las universidades socias, tanto para Europa, pudiendo optar a las becas del programa Erasmus+, como para países extracomunitarios a través de los convenios bilaterales, aumentando y mejorando para ello cada año la calidad y cantidad de colaboraciones. Los estudiantes pueden proponer realizar prácticas en el extranjero, pudiendo optar a las becas disponibles para países europeos.

Todos estas acciones suponen en conjunto una oportunidad para que los alumnos y docentes convivan también en Madrid con otras culturas de quienes realizan una estancia en ESNE como destino, enriqueciendo así las experiencias del aprendizaje también en el día a día del centro.

A nivel institucional, ESNE forma parte de CUMULUS, la Asociación de Universidades dedicadas al Diseño más importante del

panorama internacional, que promueve la educación e investigación conjunta en las áreas de Arte, Diseño y Comunicación.

中央美术学院
China Central Academy of Fine Arts

POLI.DESIGN


POLITECNICO
MILANO 1863

Pratt


UNIVERSITY OF
WEST LONDON

SVA  NYC

UDEM

 Tecnológico
de Monterrey

ual:  university
of the arts
london

 Ravensbourne

Casos de éxito

Factoría de Talento

El Grado en Publicidad y Creación de Marca preparará a los alumnos para un mercado dinámico y en constante evolución.

Es por ello que tiene graduados trabajando en sectores muy diferentes de la industria: audiovisual, diseño 3D, diseño gráfico, branding, packaging, editorial, diseño app, UX/UI, web...

En cada promoción, aquellos alumnos con más capacidad de trabajo e interés por el Grado suelen prolongar sus prácticas profesionales curriculares mientras completan su aprendizaje en ESNE. Muchos de ellos cuando terminan el Grado tienen ya el trabajo asegurado en las empresas en las que han prestado sus servicios como becarios en prácticas. Desde el Grado de Publicidad y Creación de Marca se ofrecen formación, apoyo y contactos profesionales a los alumnos para su perfecta inmersión en el mundo laboral.

Graduados en empresas del sector

Branding: Javier Leal, Senior Brand Designer en Superunion. Álvaro Ramos, Junior Designer en Interbrand.

Publicidad: Sergio Santos, D. Arte en Aracnofobia.

A nadie le gusta esperar, la campaña de los alumnos Tristán Alcover, Adriana Álvarez y Valeria Xu, tiene como objetivo visibilizar y recordar a la población la realidad de la Covid-19 en los países de ingresos medios y bajos, poniéndola en contraste con la nuestra.



Packaging: Carlos Giménez, Diseñador en Delamata Design.

Diseño Gráfico: Amelia Muñoz Galindo, en TechIT.pro.

Experiencia de Usuario: Rodrigo Sañudo, UI Designer en Numbrs (Zurich). Pablo Santamaría Fernández, Digital Experience Consultant en Vector ITC Group. Marta García Henche, UX/UI designer en Hetikus.

Diseño Gráfico y Web: Carolina González Marín, Junior Digital Designer en Deloitte Digital. Amalia Peigneux, Diseñadora Gráfica y Digital en EDT Eventos. Caridad Lorenzo Gómez, Graphic Designer en Tratos (Inglaterra).

Beatriz Peralta, Diseñadora Junior en The Woork Co.

Diseño de Apps: Melisa Loza Martínez, Diseñador Gráfico en Tu-App.net.

Diseño Gráfico y Editorial: Laura Pere, Diseñadora Gráfica en User T38. Daniel San Román, Diseñador en La Casa Encendida.

Diseño 3D: Gonzalo Miranda, Art Director and 3D Artist en Serial Cut. Carlos Lorca Álvaro, Junior 3D Artist en Secret 6, Inc.

Diseño Audiovisual: Pablo García Lucio, Diseñador Gráfico y Director de Arte en Raro Producciones.

Las dos alumnas plantean en este proyecto recordar y reafirmar la esencia de la cadena de comida rápida Burger King: El Fuego.

Partiendo del insight de que es mejor demostrar las cosas con acciones que contarlas, el concepto de la gráfica también se inspira en el poder de lo primitivo y sencillo, utilizando recursos básicos para crear metáforas visuales que conectan con el público y sus propias pasiones.



It's Easier Done Than Said, proyecto editorial condecorado con Laus Plata 2022.



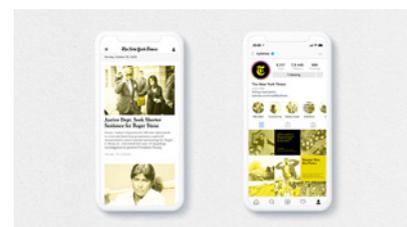


Los proyectos *Invisible War* y *The art of war* de Valeria Xu, Adriana Álvarez, Ariadna Martínez y Laura Uña, alumnas del Grado en Diseño de Multimedia y Grafico, reciben un pencil de plata y bronce en el festival The Young Ones.

Young Ones Student Awards es un festival internacional de creatividad publicitaria organizado en Nueva York en el que han participado más de 70 universidades y escuelas internacionales con más de 300 inscripciones.

Political Hues, campaña para The New York Times.

Donde se creaba una edición especial del periódico NYT impreso sólo en amarillo y negro después de haberle eliminado los colores de impresión cian y magenta asociados a los partidos Demócrata y Republicano. Los ocho estudiantes ganadores han sido Fabio Spagnoli, Carla Goldstein, Rocio Lerdo de Tejada, Ana Muñoz, José Antonio González, Lucía Peralta, Silvia García y Ángel García Domínguez y han estado coordinados por el profesor de ESNE Mikel Ortega.



7 razones para elegir ESNE

1.

ESNE es el Campus Universitario de Diseño y Tecnología más grande de España.

El Campus está situado en el centro de Madrid con fácil acceso en metro, autobús o cercanías. Al ser un centro especializado, todos los alumnos comparten los mismos intereses e inquietudes por el mundo del Diseño de Interiores y la creatividad, aunque sean de otras áreas como el Diseño de Producto, el Diseño Gráfico, Diseño de Moda...

2.

Centro pionero en el lanzamiento de titulaciones de Diseño y Creatividad.

Todos los títulos que ofrecemos están regulados y auditados continuamente para seguir acreditando el mejor valor: la excelencia.

3.

Las instalaciones están totalmente orientadas al éxito del alumno.

Cuenta con algunas instalaciones únicas en la Universidad Española, como la Materioteca, el laboratorio de Fabricación Digital (Fab-Lab), integrado en la red de laboratorios de fabricación digital del MIT, aulas Wacom Cintiq de 22", aulas de dibujo, tecnología de Realidad Virtual,...

4.

El profesorado está compuesto por profesionales acreditados.

Muchos de ellos trabajando en activo, apasionados de su profesión, accesibles y comprometidos con la educación con los que compartir inquietudes y vocación.

90%

tasa de empleabilidad a los 6 meses de terminar los estudios.

5.

El modelo educativo se basa en proyectos vinculados a empresas para que el aprendizaje esté adaptado al mundo real.

Los alumnos realizan prácticas extracurriculares y desarrollan proyectos profesionales como PFG. El Campus está lleno de experiencias: ferias, concursos, masterclass, viajes...

6.

ESNE mantiene convenios bilaterales con algunas de las mejores universidades del mundo en países como EEUU, Italia, Alemania o Corea del Sur.

De esta forma los alumnos podrán vivir una de las experiencias más enriquecedoras de la vida universitaria: la experiencia internacional.

7.

Los grupos son reducidos y la atención es personalizada.

De esta manera se consigue que aprovechen al máximo su paso por la Universidad.

Testimoniales

**Guillermo Gallardo
de Comunica+A,
graduado en ESNE.**

“ Estoy muy agradecido a ESNE por ser un centro compuesto de grandes profesionales en el mundo del diseño, que han conseguido dotarme de los conocimientos necesarios para poder ejercer como diseñador hoy en día en una de las mejores agencias del sector de la publicidad española.

**Jorge Arévalo,
ilustrador, diseñador
y profesor de ESNE.**

“ ESNE tiene el gancho de las nuevas disciplinas y la esencia de las antiguas escuelas de arte.

**Blanca Oriz, Creative
Director en DAVID,
graduada en ESNE.**

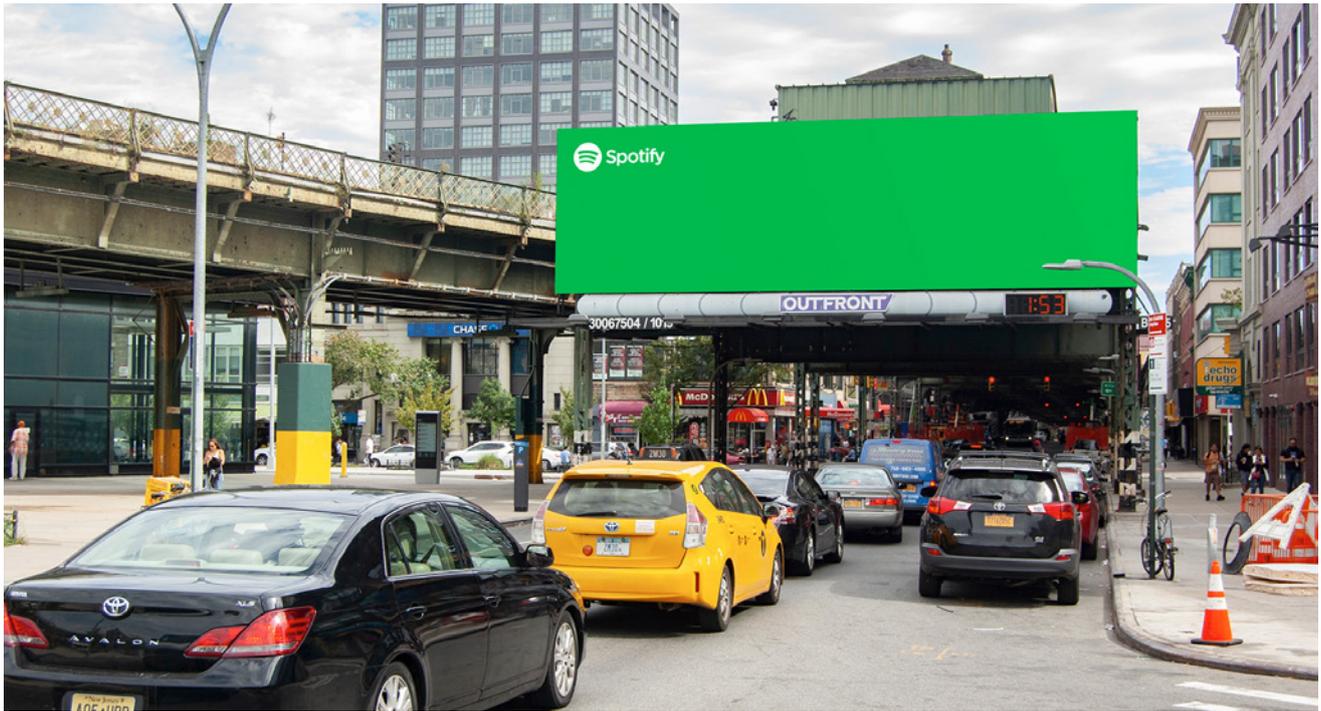
“ De mi paso por ESNE me llevo que con trabajo se puede llegar lejos. Es un lugar que potencia el talento, pero que sobre todo recompensa el esfuerzo.

**Cristina Giménez,
Freelance Designer at
&Walsh, graduada en ESNE.**

“ ESNE ha significado un espacio seguro donde poder experimentar, desarrollarme y descubrir hacia dónde quiero ir. En profesiones particularmente vocacionales y poco convencionales es especialmente importante rodearse de buenos referentes y orientadores que mantengan viva esa vocación y sepan sacar lo mejor de ti, algo que he tenido la suerte de encontrar tanto en el equipo docente como en mis compañeros durante los cuatro años carrera y a la hora de enfrentarme al mundo profesional.

**Pedro Parra,
graduado en ESNE,
emprendedor.**

“ En ESNE no solo se forman diseñadores, se forman grandísimos profesionales. El sistema de estudios transversal me ha permitido desarrollar de forma creativa mis talentos además de descubrir nuevas e interesantes áreas del diseño. Los profesores son auténticos expertos y nos motivan a sacar lo mejor de nosotros mismos, siempre de una forma personal y fomentando en todo momento nuestro talento.



Spotify Premium Streets, proyecto condecorado Bronze Pencil Young Ones Brief 2021 realizado por Carolina Moyano, Marta Gómez-Acebo, María Hernández, Sara Ramudo, Carolina Raposo, Jimena Izaguirre, Diego Díaz, Juan Calabuig, Jorge Vega y Aníbal De Andrade. El número de accidentes de tráfico se incrementa año tras

año y una de las principales causas son las distracciones de los conductores debido a los impactos masivos de la publicidad.

Bajo esta premisa, la idea de la campaña para Spotify de los estudiantes de ESNE se centra en la eliminación de anuncios en determinados puntos de las

ciudades. Su propuesta es la de comprar espacios publicitarios tanto en publicidad exterior como vallas publicitarias, marquesinas o medios impresos, como en publicidad online en redes sociales donde al dar click los usuarios obtienen 30 minutos de Spotify Premium para disfrutar en la conducción.

esne.es

Avenida Alfonso XIII, 97-99

28016 Madrid

+34 910 770 055

Metro: Colombia, Alfonso XIII y Av. de la Paz

Bus: 40, 7, 87 y 11

ESNE | UNIVERSIDAD DE DISEÑO Y TECNOLOGÍA | LA FUTURA UDIT



Premios
Nacionales
de Innovación
y de Diseño

