

CURSO UNIVERSITARIO AVANZADO EN BRANDING Y GESTIÓN DE PROYECTOS DIGITALES

Adquiere los conocimientos necesarios para la gestión de marcas y de proyectos digitales mediante metodologías ágiles.

OBJETIVOS

Con el Curso Universitario Avanzado en Branding y Gestión de Proyectos Tecnológicos completarás tu perfil profesional con los conocimientos necesarios para diseñar desde cero una manual de identidad de marca corporativa y aprenderás a gestionar proyectos digitales con metodologías ágiles: Scrum y Kanban.

¿Cómo se desarrollará el proyecto a lo largo del curso?

Para coordinar un equipo que ha de desarrollar una web, una app o un producto digital interactivo, se necesita una metodología que acepte el cambio como característica básica y fundamental. En internet todo cambia cada día; tanto las tendencias de diseño como las formas de desarrollar, programar y crear. Por eso nacieron las metodologías ágiles. En esta asignatura se enseñará como dirigir a un equipo, utilizando metodologías ágiles para trabajar de una manera ordenada, centrándose en Scrum y Kanban. Empezaremos por entender qué

profesionales intervienen en este proceso, cuáles son sus funciones y cómo pueden sacar adelante un proyecto digital con estas técnicas.

Seguiremos por analizar cómo ese producto digital se distribuye a través de SEO, SEM, ASO y Redes Sociales. El resultado será obtener una panorámica general y completa de todo el proceso de creación, comprendiendo cuál es tu lugar en él y descubriendo que con la Agilidad se puede ser feliz trabajando, haciendo del cambio tu aliado.

El **poder de las marcas** en nuestro mundo es bien conocido y esto hace crecer el número de profesionales que buscan hueco en esta esfera.

PLAN DE ESTUDIOS

La estructura del curso Universitario en Branding y Gestión de Proyectos Digitales es de dos asignaturas. Tiempo de duración: Dos cuatrimestres.

Asignatura 1: Branding. Creación de imagen de marca. (6 ECTS)

- ▶ Introducción al Branding
- ▶ Observar para mimetizarse. Extraer datos de cliente y su público para “ser” ellos.
- ▶ Observar para diferenciarse. Extraer la competencia para ser mejores.
- ▶ El diseño de significados. Diseñar un terreno estratégico
- ▶ Estrategia. El diseño de significados. Diseñar una propuesta.
- ▶ Identidad de marca. Identidad verbal y visual. Diseñar el nombre de marca.

- ▶ Identidad de Marca II. Identidad verbal y visual. Logos y símbolos de marca.

Asignatura 2. Gestión, Producción y Distribución de Proyectos Multimedia. (6 ECTS)

- ▶ Conceptualización del producto multimedia
- ▶ Equipos de trabajos en proyectos multimedia
- ▶ Introducción a metodologías ágiles
- ▶ Scrum I
- ▶ Scrum II
- ▶ Kanban I
- ▶ Kanban II
- ▶ Plataformas y canales de distribución
- ▶ Estrategias de marketing online II: de pago

TITULACIÓN OFICIAL

La Universidad Internacional de La Rioja (UNIR)

es una universidad de titularidad y gestión privada, aprobada por el Parlamento de La Rioja, mediante la Ley de reconocimiento, 3/2008 de 13 octubre. Su estructura, organización y funcionamiento han sido diseñados desde su origen conforme a los parámetros y requisitos del **Espacio Europeo de Educación Superior (EEES)**.



Docencia 100% online

Descubre un nuevo concepto de universidad. Podrás asistir a las clases virtuales en tiempo real o en diferido. ¡Nos adaptamos a ti!



Un tutor que te acompaña

Desde el primer día contarás con un tutor que te asistirá y apoyará durante toda tu experiencia en UNIR



Financiación flexible

UNIR pone al alcance de cada alumno diversas formas de financiación que ayudan a solventar la inversión de los estudios

unir LA UNIVERSIDAD
EN INTERNET