



Modalidad: Campus Virtual, optimizado para mobile learning

Carga horaria: 20 horas (distribuida en 4 semanas, 1 mes)

Dirigido a: Publicistas, diseñadores gráficos, desarrolladores Web, jefes de proyecto (Project Managers), gerentes, coordinadores, consultores, asesores legales y directivos de empresas de nuevas tecnologías.

Nivel: intermedio

Requerimientos básicos: Profesional de empresa relacionado con actividades comerciales y de marketing e interesado en desarrollar su creatividad.

Valor: Residentes en Argentina \$ 300.- Exterior: U\$D 75.-

Certificación: Doble y Oficial por: Formación Empresaria y la UTN - Universidad Tecnológica Nacional

http://www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning/index.php?option=com_content&task=view&id=209&Itemid=68



Objetivos Generales:

- Comprender los alcances de la creatividad y sus procesos.
- Dominar las principales técnicas de creación de ideas y resolución de problemas, así como la metodología para entrenar estas capacidades.
- Conocer estrategias y técnicas que permitan optimizar las reuniones de grupo, los análisis y los planteamientos de proyecto de todo tipo.
- Conocer cuáles son los principales pasos para llevar a cabo un proyecto creativo.
- Brindar herramientas para la implementación de nuevas soluciones o productos.

Formas de Pago



Temas a tratar

Módulo 1 - Conceptos generales.

- Definición y función de la creatividad
- El mundo de las ideas. ¿Qué es una idea?
- La comunicación y el lenguaje audiovisual
- El proceso creativo
- De la idea inicial al proyecto.

Módulo 2 - Desarrollo de una actitud creativa, aprender a pensar

- Reconocer de patrones de comportamiento
- Reconocer bloqueos
- Replantear los prejuicios y cuestionar patrones
- Mecanismos mentales de elaboración conceptual
 - Observación
 - Imaginación
 - Abstracción
 - Reconocimiento de pautas
 - Analogías

Módulo 3 - Técnicas de creación de ideas

- Lógica e ilógica
- Asociación/ Mind Mapping
- Pensamiento lateral
- Brainstorming
- Empatía
- Relaciones forzadas
- Imagen, texto, emoción, humor
- Documentación
- Pensamiento deductivo e intuición
- Otras

Módulo 4 - El proceso de comunicación publicitaria

- El Briefing.
- La Z Creativa (estrategia, eje, concepto y manifiesto básico)
- Pasos para el proceso de generar ideas
- Recursos estilísticos de la imagen
- Características del copy.
- Realización de una Campaña.
- Adecuación de la creatividad a los distintos medios.
- Presentación de campaña (documento y exposición).

Proyecto Final Integrador

El alumno contará con 15 días para desarrollar y presentar un proyecto que respete las consiguas solicitadas por el docente, pudiéndolo realizar en grupo o individualmente. Esta instancia será calificada.



Metodología de Estudio

Este sistema de aprendizaje, posee dos ejes bien definidos. La parte **sincrónica** (donde estaremos en contacto en tiempo real, como ser el chat y la **asincrónica** siendo aquella que se realizan en "diferentes tiempos" (como ser; la clase semanal, las actividades, etc.)

Cada clase será semanal, podrá ser descargada a su Pc, donde el

alumno deberá procesarla off line (fuera de línea) ya que está desarrollada en un documento para su mejor impresión. Dicha clase, contiene la explicación del docente sobre los temas tratados, como también material complementario. Contará con un soporte de video por clase, donde tendrá importantes comentarios sobre cada módulo.

Proceso de aprendizaje



Curso optimizado para **mobile learning**
 Podrá acceder al chat y foro móvil desde:
www.ffee-mobile.com.ar



Procesar la clase off line El alumno deberá descargar y guardar la correspondiente clase semanal en su computadora o dispositivo móvil (Pocket PC, Palm, SmartPhone, etc.). También puede imprimir dicha clase, un archivo de 25 páginas aproximadamente.



Video Cada clase cuenta con un video en donde el alumno podrá ver y escuchar al docente. Este sistema fue grabado y optimizado para verlo on-line, su duración es de hasta 15 min. Podrá visualizarlo desde el Campus o desde su PDA con conexión a Internet de banda ancha, para lo cual deberá instalar un software que le será sugerido.



Documentación Anexa Es un material complementario a la clase, que podrá procesar y comentar. No es de carácter obligatorio para el alumno. Estos serán documentos para descargar en distintos formatos, como ser (PDF, Word, etc.)



Multimedia Tendrá fragmentos de videos y animaciones (con sonido e imagen) aportando explicaciones vistas en la clase, de forma visual y esquemática.



Links Tendrá enlaces externos disponibles para cada módulo, aportando artículos y novedades vinculadas con los temas tratados en la clase.



Recursos Contará con una serie de recursos sugeridos, como ser software, plantillas, herramientas en Excel, etc. Podrá utilizarlos en su propio proyecto.



Actividades Propuestas Por cada clase semanal el docente solicitará que desarrolle una actividad práctica de ejercitación. Una vez finalizada tendrá que re-enviarla para su corrección ó comentario. Las notas serán guardadas y promediadas.



Autoevaluación semanal Finalizada la clase, el alumno deberá responder una serie de preguntas que le indicarán el nivel de comprensión adquirida. Las notas serán guardadas por el sistema y promediadas.



Chat Es un espacio en donde el alumno podrá estar en contacto con el docente para formularle consultas y/o comentarios, se les comunicará el día y hora oportunamente. Podrá conectarse desde el Campus Virtual o mediante su dispositivo móvil conectado a Internet, desde la URL www.ffee-mobile.com.ar



Foro Es un espacio cuyo objetivo es generar debate de acuerdo a la consigna planteada por el docente, en donde el alumno podrá dejar sus comentarios e impresiones.



Trabajo Final Una vez finalizado le curso, recibirá las consignas para el desarrollo de un Trabajo Práctico final. Esta instancia es de carácter obligatoria para poder acceder a la certificación doble y oficial al final del curso (FFEE y UTN). Ver convenio en nuestro portal Web.