



PROGRAMA DE ESTUDIOS · 30 ECTS

ARTISTA 360

Especialista en Desarrollo Artístico Integral

Creación artística · Canto · Baile · Interpretación · Producción · Industria · IA · Marketing

DURACIÓN	CARGA PROPUESTA	MODALIDAD	PRECIO Y ACCESO
12 meses · 40 semanas	30 ECTS · 750 horas	Híbrida y por proyectos	Solicita información

Una formación artística integral

ARTISTA 360 es una formación de especialización diseñada para desarrollar profesionales capaces de desenvolverse en toda la cadena de valor del ocio y el entretenimiento.

Integra creación e interpretación, canto, baile, producción musical y audiovisual, inteligencia artificial, marketing, redes sociales, derechos y negocio dentro de un único itinerario práctico.

El participante no aprende materias aisladas: desarrolla una propuesta artística real desde la interpretación y la producción hasta su lanzamiento, difusión y monetización.

PRINCIPIO 360

Aprender a hacerlo uno mismo cuando sea necesario, trabajar con otros profesionales cuando aporte valor y dirigir el conjunto sin perder la visión artística.

La realidad del artista independiente

Muchos artistas, tanto emergentes como consolidados, asumen personalmente casi toda la cadena de trabajo: crean, interpretan, ensayan, graban, producen contenidos, publican, promocionan, negocian y administran sus recursos.

La presencia digital funciona además como escaparate y señal de demanda para promotores, salas, agencias, marcas y clientes. Por eso, ARTISTA 360 trabaja la capacidad de convertir visibilidad en contacto, propuesta y contratación.

El programa aporta autonomía, actualización profesional, criterio y capacidad de ejecución, sin perder la visión artística del conjunto.

¿A quién va dirigido?

Dirigido a artistas en cualquier etapa de su carrera, desde nuevos talentos hasta profesionales con trayectoria.

- Cantantes, bailarines, intérpretes y performers.
- Compositores, creadores de contenido y artistas multidisciplinares.
- Productores y otros profesionales del entretenimiento.
- Personas que trabajan sin equipo estable o quieren aumentar su autonomía.
- Profesionales que desean actualizar su modelo y mejorar su capacidad de contratación.

Resultados y proyección profesional

Al finalizar, el participante contará con una visión global de la industria y podrá transformar su talento en una propuesta profesional coherente.

- Desarrollar y autoproducir proyectos artísticos propios.
- Prestar servicios de producción a otros artistas e integrarse en equipos creativos.
- Coordinar proveedores, contenidos, producciones y lanzamientos.
- Utilizar IA en flujos creativos y de gestión con criterio autoral.
- Gestionar marca artística, comunidad, canales digitales y oportunidades de contratación.
- Planificar un lanzamiento y tomar decisiones de negocio con una visión sostenible.

Objetivos

El programa persigue una combinación equilibrada de capacidades artísticas, productivas, tecnológicas y empresariales.

- Desarrollar capacidades de canto, baile, movimiento, interpretación y presencia escénica.
- Comprender los procesos de producción musical, audiovisual y de espectáculos.
- Aplicar inteligencia artificial de forma creativa, productiva, ética y jurídicamente consciente.
- Diseñar estrategias de marketing online y redes sociales para proyectos artísticos.
- Entender agentes, modelos de negocio y fuentes de ingresos de la industria.
- Construir una marca artística, una comunidad y un plan viable de desarrollo profesional.
- Adquirir autonomía para autoproducirse y criterio para dirigir colaboradores especializados.
- Concebir, producir, lanzar y defender públicamente un proyecto ARTISTA 360 completo.

Competencias

La formación desarrolla competencias que conectan la expresión artística con la ejecución profesional.

Competencias transversales

- Creatividad aplicada, pensamiento crítico y comunicación oral, audiovisual y digital.
- Trabajo colaborativo entre perfiles artísticos, técnicos y empresariales.
- Planificación, autonomía, capacidad de ejecución y uso responsable de tecnología e IA.

Competencias específicas

- Interpretar piezas vocales y escénicas con fundamentos técnicos.

- Integrar voz, cuerpo, movimiento, emoción y presencia ante público o cámara.
- Participar en la producción y posproducción de contenidos musicales y audiovisuales.
- Diseñar la producción básica de una actuación, concierto o experiencia híbrida.
- Construir estrategias de marca, marketing y redes basadas en públicos y objetivos.
- Analizar modelos de ingresos, contratos, derechos y oportunidades profesionales.
- Crear flujos de trabajo con IA preservando criterio autoral y trazabilidad.

Estructura del plan de estudios

9 módulos que ayudarán a tu futuro profesional.

MÓD.	DENOMINACIÓN	ECTS	HORAS
01	Identidad artística e industria del entretenimiento	3	75
02	Canto, voz e interpretación musical	4	100
03	Baile, movimiento y expresión corporal	3	75
04	Interpretación, cámara y performance	3	75
05	Producción artística integral y autoproducción	4	100
06	Inteligencia artificial aplicada a la creación	3	75
07	Marketing, marketing online y redes sociales	4	100
08	Negocio, derechos y desarrollo profesional	2	50
09	ARTISTA 360 STUDIO · Proyecto final	4	100
TOTAL		30	750

La secuencia es orientativa y puede incorporar actividades transversales simultáneas.

Desarrollo de los módulos

01 · Identidad artística e industria del entretenimiento

3 ECTS · 75 horas

Comprender el ecosistema y definir el punto de partida del participante.

Resultados de aprendizaje

- Mapear la cadena de valor del ocio y el entretenimiento.
- Reconocer agentes, sectores, audiencias y tendencias relevantes.
- Definir identidad, propósito, propuesta de valor y posicionamiento inicial.

Contenidos principales

- Música, artes escénicas, audiovisual, eventos, gaming y creación digital.
- Artistas, managers, agencias, promotores, productoras, plataformas, medios y marcas.
- Mercado presencial, digital e híbrido; economía de creadores.
- Identidad artística, referentes, público y narrativa propia.

PRÁCTICA CLAVE	Mapa de industria, diagnóstico 360 y manifiesto artístico.
EVIDENCIA	Dossier inicial de identidad y mapa de oportunidades.

02 · Canto, voz e interpretación musical

4 ECTS · 100 horas

Desarrollar la voz como instrumento artístico, expresivo y profesional.

Resultados de aprendizaje

- Aplicar fundamentos de respiración, apoyo, afinación, ritmo y emisión.
- Interpretar repertorio atendiendo a intención, estilo y comunicación.
- Adaptar la voz al estudio, al directo y al trabajo con micrófono.

Contenidos principales

- Técnica vocal, calentamiento, salud y prevención.
- Afinación, oído, ritmo, fraseo, dicción y repertorio.
- Interpretación de canciones y conexión emocional.
- Voz en estudio, directo, cámara y contenidos digitales.

PRÁCTICA CLAVE	Rutina vocal individual, grabación de una pieza y actuación en directo o simulada.
EVIDENCIA	Interpretación vocal grabada y memoria reflexiva de evolución.

03 · Baile, movimiento y expresión corporal

3 ECTS · 75 horas

Integrar cuerpo, ritmo y espacio en la identidad del artista.

Resultados de aprendizaje

- Mejorar coordinación, musicalidad, conciencia corporal y presencia.
- Ejecutar secuencias coreográficas adaptadas al nivel individual.
- Usar movimiento y expresión corporal ante público y cámara.

Contenidos principales

- Preparación física, movilidad, prevención y recuperación.

- Ritmo, coordinación, estilos y composición coreográfica.
- Movimiento escénico, ocupación del espacio y relación con cámara.
- Integración de voz, movimiento e interpretación.

PRÁCTICA CLAVE	Laboratorio de movimiento y creación de una secuencia vinculada a una pieza musical.
EVIDENCIA	Performance corporal registrada en vídeo y autoevaluación técnica.

04 · Interpretación, cámara y performance

3 ECTS · 75 horas

Transformar una idea artística en una actuación creíble y comunicativa.

Resultados de aprendizaje

- Aplicar escucha, intención, emoción, acción e improvisación.
- Adaptar la interpretación a escena, cámara, videoclip y contenido corto.
- Preparar castings, self-tapes, audiciones y presentaciones profesionales.

Contenidos principales

- Fundamentos de interpretación y construcción de personaje.
- Improvisación, verdad escénica y expresión emocional.
- Lenguaje audiovisual, continuidad y relación con la cámara.
- Casting, self-tape, audición y presencia escénica.

PRÁCTICA CLAVE	Escena o monólogo breve y self-tape profesional.
EVIDENCIA	Casting simulado evaluado mediante rúbrica.

05 · Producción artística integral y autoproducción

4 ECTS · 100 horas

Convertir una visión creativa en un proyecto producible, coherente y viable.

Resultados de aprendizaje

- Diseñar una preproducción con objetivos, equipo, calendario, presupuesto y entregables.
- Coordinar procesos musicales, audiovisuales, escénicos, técnicos y logísticos.
- Autoproducir un proyecto propio o desarrollar el de un artista tercero.

Contenidos principales

- Función del productor, dirección artística y toma de decisiones.
- Producción musical y vocal: composición, arreglos, grabación, mezcla y masterización.
- Producción audiovisual: concepto, guion, rodaje, edición y posproducción.
- Producción de espectáculos: sonido, iluminación, escenografía, permisos y logística.
- Producción ejecutiva: presupuesto, calendario, proveedores y financiación.
- Relación productor-artista y gestión de equipos multidisciplinares.

PRÁCTICA CLAVE	Autoproducción de una pieza, producción de un proyecto ajeno y diseño técnico de una actuación.
EVIDENCIA	Carpeta integral de producción con plan, equipo, presupuesto, prototipo y estrategia de ejecución.

06 · Inteligencia artificial aplicada a la creación

3 ECTS · 75 horas

Convertir la IA en una herramienta transversal al servicio del criterio artístico.

Resultados de aprendizaje

- Seleccionar herramientas y diseñar prompts y flujos de trabajo reproducibles.
- Aplicar IA a investigación, ideación, sonido, imagen, vídeo, marketing y gestión.
- Evaluar autoría, sesgos, privacidad, derechos y límites de uso.

Contenidos principales

- Fundamentos de IA generativa y alfabetización de modelos.
- Prompting, iteración, evaluación y automatización.
- Audio, voz, imagen, vídeo y prototipado asistidos por IA.
- Analítica, segmentación, personalización, ética y propiedad intelectual.

PRÁCTICA CLAVE	Laboratorio de herramientas y flujo humano-IA documentado y reutilizable.
EVIDENCIA	Pieza creativa asistida por IA con memoria de proceso, decisiones y derechos.

07 · Marketing, marketing online y redes sociales

4 ECTS · 100 horas

Construir mercado, audiencia, comunidad y oportunidades de contratación.

Resultados de aprendizaje

- Diseñar una estrategia de marketing coherente con objetivos y públicos.
- Planificar un lanzamiento digital multicanal y medir su rendimiento.
- Crear un sistema editorial para redes sociales y gestión de comunidad.

Contenidos principales

- Investigación de mercado, segmentación, públicos, competencia y posicionamiento.
- Branding, relato, propuesta de valor y plan de marketing.
- Web, email marketing, automatizaciones, embudos y publicidad digital.
- Instagram, TikTok, YouTube, Twitch y plataformas emergentes.
- Perfil profesional, dossier electrónico, prueba social, captación y seguimiento comercial.
- Métricas de alcance, retención, interacción, conversión, reputación y crisis.

PRÁCTICA CLAVE	Auditoría digital y campaña de lanzamiento con contenidos, calendario y cuadro de mando.
EVIDENCIA	Plan integral de marketing y redes con recorrido medible hasta el contacto y la contratación.

08 · Negocio, derechos y desarrollo profesional

2 ECTS · 50 horas

Tomar decisiones profesionales informadas y construir un modelo sostenible.

Resultados de aprendizaje

- Diferenciar modelos de ingresos, costes y riesgos.
- Reconocer derechos, contratos y obligaciones habituales.
- Preparar materiales, negociación y hoja de ruta profesional.

Contenidos principales

- Cachés, entradas, derechos, licencias, streaming, publicidad, marcas y merchandising.
- Propiedad intelectual, derechos de imagen, contratos y fiscalidad básica.
- Management, representación, negociación y relaciones profesionales.
- Financiación, patrocinio, presupuestos, rentabilidad e internacionalización.

PRÁCTICA CLAVE	Lectura guiada de casos y contratos; modelo económico y plan profesional a doce meses.
EVIDENCIA	Canvas de negocio y hoja de ruta profesional.

09 · ARTISTA 360 STUDIO · Proyecto final

4 ECTS · 100 horas

Integrar todas las competencias en una experiencia profesional demostrable.

Resultados de aprendizaje

- Concebir, producir y presentar una propuesta artística coherente.
- Coordinar interpretación, producción, IA, marketing y negocio.
- Defender decisiones creativas y profesionales ante un comité.

Contenidos principales

- Concepto y dirección artística.
- Pieza principal: canción, escena, performance, contenido o experiencia.
- Identidad visual, materiales promocionales y plan de lanzamiento.
- Redes, presupuesto, explotación, ensayo, pitch y showcase.

PRÁCTICA CLAVE	Tutorías, revisiones de industria y presentación final.
EVIDENCIA	Proyecto ARTISTA 360 completo, dossier profesional y defensa pública.

Metodología docente

Aprendizaje activo, progresivo, flexible y conectado con la práctica profesional.

- Videoclases con profesionales destacados del canto, baile, música y producción, que comparten experiencia y vivencias de entornos reales.
- Sesiones en directo con docentes, artistas y profesionales reconocidos.
- Laboratorios de canto, movimiento, interpretación, producción e inteligencia artificial.
- Retos vinculados al proyecto personal o de equipo y tutorías académicas, artísticas y profesionales.
- Aprendizaje entre pares, comunidad online, casos reales, castings simulados y briefings de industria.
- ARTISTA 360 STUDIO como espacio integrador y de exhibición ante público real.

Distribución estimada de dedicación

DEDICACIÓN	HORAS	ACTIVIDAD
Docencia y acompañamiento	176 horas	Clases, sesiones en directo, tutorías y revisión
Trabajo autónomo	283 horas	Estudio, entrenamiento, preparación y reflexión
Prácticas y proyectos	291 horas	Laboratorios, producción, campañas y proyecto final
Total	750 horas	30 ECTS

Sistema de evaluación

La evaluación combina progreso continuo, práctica artística, producción y defensa del proyecto final.

Actividades y retos	25 %
Prácticas artísticas y de producción	30 %
Plan de marketing, industria y negocio	15 %
Participación, tutorías y trabajo colaborativo	10 %
Proyecto final ARTISTA 360 STUDIO	20 %

Criterios de superación

- Calificación mínima de 5 sobre 10 en cada módulo.
- Entrega de todas las evidencias obligatorias.
- Participación mínima del 80 % en las actividades prácticas presenciales o síncronas obligatorias.
- Aprobación del proyecto final y de su defensa.

Calendario orientativo

La planificación conecta cada bloque formativo con un hito del proyecto.

PERIODO	FOCO	HITO
Semanas 1-2	Identidad e industria	Diagnóstico y mapa de oportunidades
Semanas 3-9	Canto, baile e interpretación	Pieza vocal, corporal y self-tape
Semanas 10-14	Producción e IA	Prototipo y flujo creativo documentado
Semanas 15-18	Marketing, redes y negocio	Plan de lanzamiento y modelo económico
Semanas 19-24	ARTISTA 360 STUDIO	Producción, showcase y defensa final

ARTISTA 360 STUDIO

El espacio donde las asignaturas convergen en una propuesta profesional que une identidad, interpretación, producción, tecnología, audiencia y negocio.

Entregables mínimos

- Pieza artística principal terminada o prototipo de alta fidelidad.
- Dossier de identidad, concepto y dirección artística.
- Carpeta de producción, presupuesto, material audiovisual y kit promocional.
- Plan de marketing, contenidos y redes sociales.
- Modelo de ingresos, derechos y hoja de ruta.
- Pitch y defensa pública ante un comité académico-profesional.

TU PROYECTO, ANTE PÚBLICO REAL

El proyecto de canto y/o baile se presentará ante público real en más de 15 teatros de España. En cada sede se seleccionarán los artistas que participarán en la gran final de Madrid. El proyecto elegido recibirá apoyo económico y de producción para su lanzamiento artístico.

Docentes y conexión con la industria

Docentes de alto prestigio en la industria, acompañados por masterclasses con cantantes, bailarines, productores y otros profesionales famosos y destacados.

Recibirás de ellos conocimientos, experiencias, anécdotas y métodos de trabajo y preparación: aprendizajes que les han permitido alcanzar los niveles más altos de reconocimiento y prestigio profesional.

- Especialistas en voz, danza, interpretación, producción, marketing, IA y negocio.
- Artistas invitados para masterclasses y análisis de carrera.
- Productores, managers, promotores y profesionales de plataformas, agencias y marcas.
- Tutores con experiencia en acompañamiento creativo y desarrollo de proyectos.

Recursos y entorno de aprendizaje

Un entorno híbrido que combina formación online, acompañamiento profesional y experiencias en vivo.

- Campus virtual con contenidos, ejercicios, comunidad y seguimiento.
- Herramientas de grabación y edición musical y audiovisual.
- Acceso educativo a herramientas de inteligencia artificial seleccionadas.
- Espacios de ensayo, estudio, plató o sedes colaboradoras.
- Banco de briefings, casos, contratos modelo y recursos de industria.
- Evidencias digitales y proyecto final profesional.



CERTIFICACIÓN Y DIPLOMA

El programa ARTISTA 360 · Especialista en Desarrollo Artístico Integral cuenta, en esta fase, con certificación de Nexus Universidad Corporativa.

Al superar el itinerario formativo y el proyecto final, el participante recibirá el diploma correspondiente emitido por Nexus.

PRECIO Y CONDICIONES DE ACCESO

Solicita información

info@nexusuniversidad.com