Experto Universitario

Gestión de Industrias Creativas



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Gestión de Industrias Creativas

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: www.techtitute.com/periodismo-comunicacion/experto-universitario/experto-gestion-industrias-creativas

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

El arte, la cultura y el ocio son algunos de los elementos fundamentales que vertebran las sociedades. Sin ellos, estas empeoran y se vuelven vacías y aburridas. Pero estas disciplinas necesitan industrias que las organicen y las conviertan en actividades beneficiosas económica y socialmente. Esta titulación ofrece al alumno la oportunidad de especializarse en esta labor, partiendo del área de la comunicación, para participar de la vida artística desde un punto de vista productivas.





Te encanta la cultura y tienes montones de proyectos por realizar: llévalos a cabo gracias a este Experto Universitario"

Las industrias creativas son uno de los elementos fundamentales que vertebran las sociedades. Sin arte y ocio, es decir, sin creatividad, las diferentes comunidades que conforman cada país y cada región se resienten, ya que la cultura es algo esencial en la actividad humana.

Cualquier disciplina artística, ya sea música, cine, teatro o pintura, tanto en sus formas más populares como en las más académicas, es un elemento presente en el día a día de las sociedades. Pero para que esas disciplinas aporten a la vida cultural de cada lugar es necesario que haya agentes o empresas que organicen eventos culturales de una forma eficaz y beneficiosa para la comunidad.

Este Experto Universitario en Gestión de Industrias Creativas, enfocado a periodistas y profesionales de la comunicación, ofrece la oportunidad de aprender todo lo necesario sobre las industrias culturales, tanto en su apartado teórico como práctico, pues tiene como objetivo dar las herramientas necesarias para la capacitación de empresas e instituciones relacionadas con el arte, así como para la organización de eventos de este ámbito.

Desde una perspectiva industrial, siempre dirigida hacia la comunicación, este programa es la respuesta para todas aquellas personas que deseen trabajar en el mundo de la cultura y quieran obtener los conocimientos industriales y empresariales necesarios para conseguirlo.

Este **Experto Universitario en Gestión de Industrias Creativas** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El enfoque industrial y empresarial, que ayudará al alumno a emprender sus proyectos culturales
- La combinación entre la perspectiva teórica y práctica, con la que los alumnos podrán obtener competencias útiles en su entorno profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Si te interesa la cultura y quieres emprender una carrera profesional en ese ámbito este Experto Universitario es la respuesta”

Las industrias creativas son una de las áreas culturales más importantes pero faltan profesionales cualificados: con esta titulación serás un experto altamente solicitado"

Las principales oportunidades profesionales para periodistas y comunicadores están en las industrias creativas: aprovéchalo y especialízate.

Cada vez más periodistas trabajan en el área de la cultura: TECH sabe que tú también quieres dar el salto y te da las herramientas para hacerlo.

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Los objetivos de este programa en Gestión de Industrias Creativas son preparar al profesional de la comunicación a afrontar los diferentes retos empresariales que pueden presentarse a la hora de organizar actividades culturales, así como dar una perspectiva artística a los periodistas que deseen combinar ambas disciplinas.





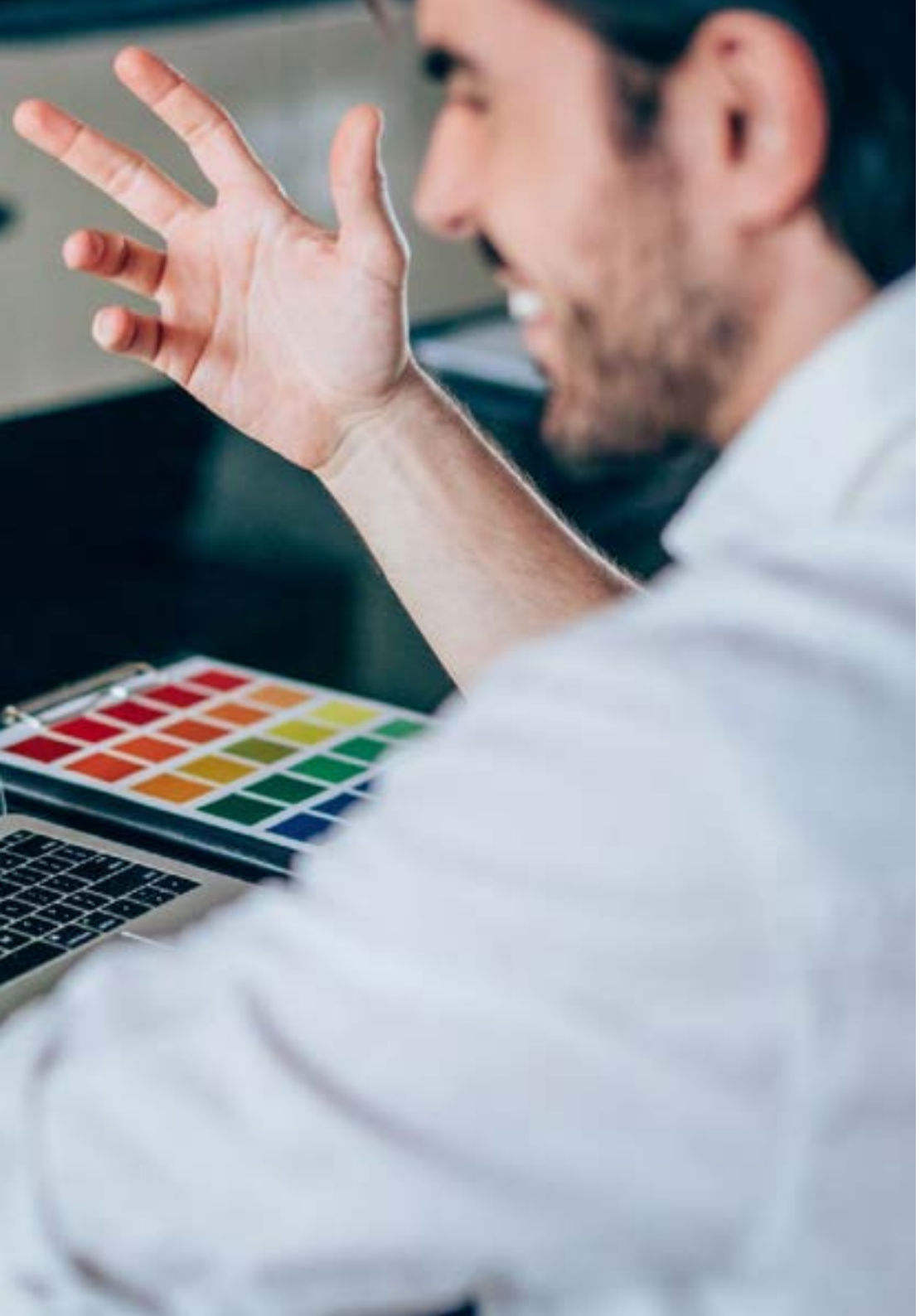
La cultura es importante para ti: TECH te ayuda a abrirte un camino profesional en esa área”

Objetivos generales

- Ofrecer conocimientos útiles para la especialización de los estudiantes, procurándoles competencias para el desarrollo y aplicación de ideas originales en su quehacer personal y profesional
- Entender cómo la creatividad y la innovación se han convertido en los motores de la economía
- Resolver problemas en entornos novedosos y en contextos interdisciplinares sobre el ámbito de la gestión de la creatividad
- Integrar los conocimientos propios adquiridos con los correspondientes a otras personas, formulando juicios y razonamientos fundados sobre la base de la información disponible en cada caso
- Saber gestionar el proceso de creación y puesta en práctica de ideas novedosas sobre un tema determinado
- Adquirir conocimientos específicos para la gestión de las empresas y organizaciones en el nuevo contexto de las industrias creativas

Consigue tus objetivos especializándote en Gestión de Industrias Creativas"





Objetivos específicos

Módulo 1. Protección de productos creativos e intangibles

- Conocer las normativas que afectan a los productos creativos e intangibles, como la propiedad intelectual, industrial o el derecho publicitario
- Aplicar las normas estudiadas al trabajo diario como director de empresas creativas

Módulo 2. Gestión económica y financiera de empresas creativas

- Conocer la estructura financiera de una empresa creativa
- Tener conocimientos suficientes para realizar la gestión contable y financiera de una empresa creativa
- Entender cómo deben realizarse las inversiones en este sector
- Saber fijar los precios de los productos en la industria creativa

Módulo 3. Gestión del consumidor o usuario en empresas creativas

- Conocer las nuevas tendencias en los métodos de compra del consumidor
- Entender que el cliente tiene que ser el centro de todas las estrategias de la compañía
- Aplicar técnicas y herramientas de *Desing Thinking*
- Aplicar diferentes recursos y técnicas de investigación

03

Dirección del curso

El profesorado más experto se encarga de transmitir al alumnado sus conocimientos, fruto de su experiencia profesional. Así, los alumnos reciben las claves del éxito, usando casos prácticos reales para poder aplicarlos a sus respectivas carreras laborales.





El mejor profesorado te ofrece conocimientos especializados para que puedas aplicarlos en tu carrera profesional”

Dirección



Dra. Velar, Marga

- Gerente de Marketing Corporativo en SGN Group (Nueva York)
- Dirección en ForeMarketing Lab
- Profesora en el Centro Universitario Villanueva, en ISEM Marketing Business School y en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra
- Doctora en Comunicación por la Universidad Carlos III de Madrid
- Licenciada en Comunicación Audiovisual con diploma en Comunicación y Gestión de Moda por el Centro Universitario Villanueva, Universidad Complutense
- MBA Gestión de Empresas de Moda por ISEM Marketing Business School



Profesores

Dña. Eyzaguirre Vilanova, Carolina

- Asesora legal para el director general de la empresa Eley Hawk
- Profesora en el Colegio de Abogados de Madrid en el Máster en Derecho Digital, Innovación y Tecnologías Emergentes
- Asesoramiento jurídico en el ámbito del derecho publicitario para Marketing (Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial)
- Diseñadora en múltiples proyectos de empresas como el Estudio Mariscal, RBA Ediciones (Revistas National Geographic y El Mueble) o los Laboratorios Echevarne
- Licenciada en Derecho y en Diseño por la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona
- Especializada en Propiedad Intelectual con un Máster Oficial por la Universidad Pontificia Comillas (ICADE) en Madrid

Dña. Bravo, Sandra

- Profesora en diferentes universidades y escuelas de negocio en torno a la industria de la moda y el lujo
- Experta en *Trend Forecasting* y *Customer Insights*
- Socióloga y economista por la Universidad de Salamanca
- Máster Ejecutivo en Dirección de Empresas de Moda por ISEM Marketing Business School
- Programa de Innovación Social, Sostenibilidad y Reputación de empresas de moda en ISEM
- PhD Candidate en Creatividad Aplicada por la Universidad de Navarra

04

Estructura y contenido

Los contenidos de este Experto Universitario en Gestión de Industrias Creativas han sido diseñados por los mejores expertos, que han tenido en cuenta todos los elementos necesarios para emprender una carrera profesional en este ámbito con garantías. El alumno, guiado por el profesorado, profundizará en diferentes aspectos de la industria cultural a lo largo de tres módulos compuestos de 10 temas cada uno, de forma que al finalizar la titulación sea un experto en el área.





Los mejores contenidos para los profesionales de la comunicación que quieran especializarse en Gestión de Industrias Creativas”

Módulo 1. Protección de productos creativos e intangibles

1.1. Protección jurídica de activos intangibles
1.2. Propiedad intelectual I
1.3. Propiedad intelectual II
1.4. Propiedad intelectual III
1.5. Propiedad industrial I: marcas
1.6. Propiedad industrial II: diseños industriales
1.7. Propiedad industrial III: patentes y modelos de utilidad
1.8. Propiedad intelectual e industrial: práctica
1.9. Derecho publicitario I
1.10. Derecho publicitario I

Módulo 2. Gestión económica y financiera de empresas creativas

2.1. La necesaria sostenibilidad económica
  2.1.1. La estructura financiera de una empresa creativa
  2.1.2. La contabilidad en una empresa creativa
  2.1.3. Triple balance
2.2. Los ingresos y los gastos de una empresa creativa actual
  2.2.1. Contabilidad de costes
  2.2.2. Tipo de costes
  2.2.3. Asignación de costes
2.3. Los tipos de beneficio en la empresa
  2.3.1. Margen de contribución
  2.3.2. Punto de equilibrio
  2.3.3. Evaluación de alternativas
2.4. La inversión en el sector creativo
  2.4.1. La inversión en la industria creativa
  2.4.2. Valoración de una inversión
  2.4.3. El método van: valor actual neto
2.5. La rentabilidad en la industria creativa
  2.5.1. Rentabilidad económica
  2.5.2. Rentabilidad del tiempo
  2.5.3. Rentabilidad financiera



2.6. La tesorería: liquidez y solvencia
- 2.6.1. Flujo de caja
- 2.6.2. Balance y cuenta de resultados
- 2.6.3. Liquidación y apalancamiento

2.7. Fórmulas de financiación actualmente en el mercado creativo
- 2.7.1. Fondos de capital riesgo
- 2.7.2. *Business Angels*
- 2.7.3. Convocatorias y subvenciones

2.8. El precio del producto en la industria creativa
- 2.8.1. Fijación de precios
- 2.8.2. Ganancia vs. Competencia
- 2.8.3. La estrategia de precios

2.9. Estrategia de precios en el sector creativo
- 2.9.1. Tipos de estrategias de precio
- 2.9.2. Ventajas
- 2.9.3. Desventajas

2.10. Presupuestos operativos
- 2.10.1. Herramienta de planificación estratégica
- 2.10.2. Elementos incluidos en el presupuesto operativo
- 2.10.3. Desarrollo y ejecución del presupuesto operativo

Módulo 3. Gestión del consumidor o usuario en empresas creativas

3.1. El usuario en el contexto actual
- 3.1.1. El cambio del consumidor en los últimos tiempos
- 3.1.2. La importancia de la investigación
- 3.1.3. Análisis de tendencias

3.2. Estrategia con la persona en el centro
- 3.2.1. La estrategia *Human Centric*
- 3.2.2. Claves y beneficios de ser *Human Centric*
- 3.2.3. Casos de éxito

3.3. El dato en la estrategia *Human Centric*
- 3.3.1. Características en la estrategia *Human Centric*
- 3.3.2. El valor del dato
- 3.3.3. Vista 360º del cliente

3.4. Implantación de la estrategia *Human Centric* en la industria creativa
- 3.4.1. Transformación de información dispersa en conocimiento del cliente
- 3.4.2. Análisis de la oportunidad
- 3.4.3. Estrategias e iniciativas de maximización

3.5. Metodología *Human Centric*
- 3.5.1. De la investigación al prototipado
- 3.5.2. Modelo de doble diamante: proceso y fases
- 3.5.3. Herramientas

3.6. *Design Thinking*
- 3.6.1. El *Design Thinking*
- 3.6.2. Metodología
- 3.6.3. Técnicas y herramientas de *Design Thinking*

3.7. El posicionamiento de la marca en la mente del usuario
- 3.7.1. El análisis de posicionamiento
- 3.7.2. Tipología
- 3.7.3. Metodología y herramientas

3.8. *User Insights* en las empresas creativa
- 3.8.1. Los insights y su importancia
- 3.8.2. *Customer Journey* y la relevancia del *Journey Map*
- 3.8.3. Técnicas de investigación

3.9. El perfil de los usuarios (arquetipos y *Buyer* persona)
- 3.9.1. Arquetipos
- 3.9.2. *Buyer* persona
- 3.9.3. Metodología de análisis

3.10. Recursos y técnicas de investigación
- 3.10.1. Técnicas en contexto
- 3.10.2. Técnicas de visualización y creación
- 3.10.3. Técnicas de contrastes de voces

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning.***

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

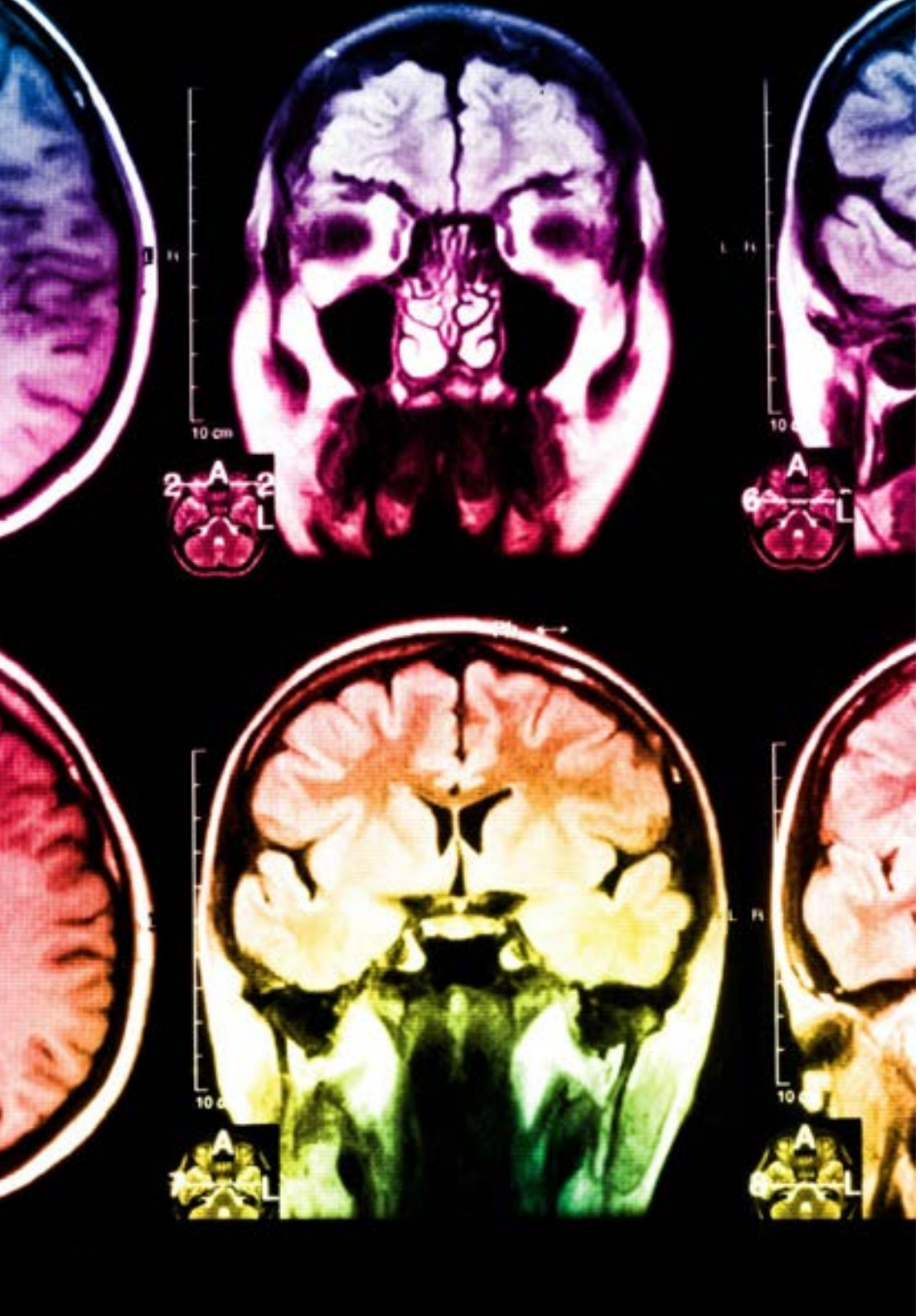
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH se aprende con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, combinamos cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

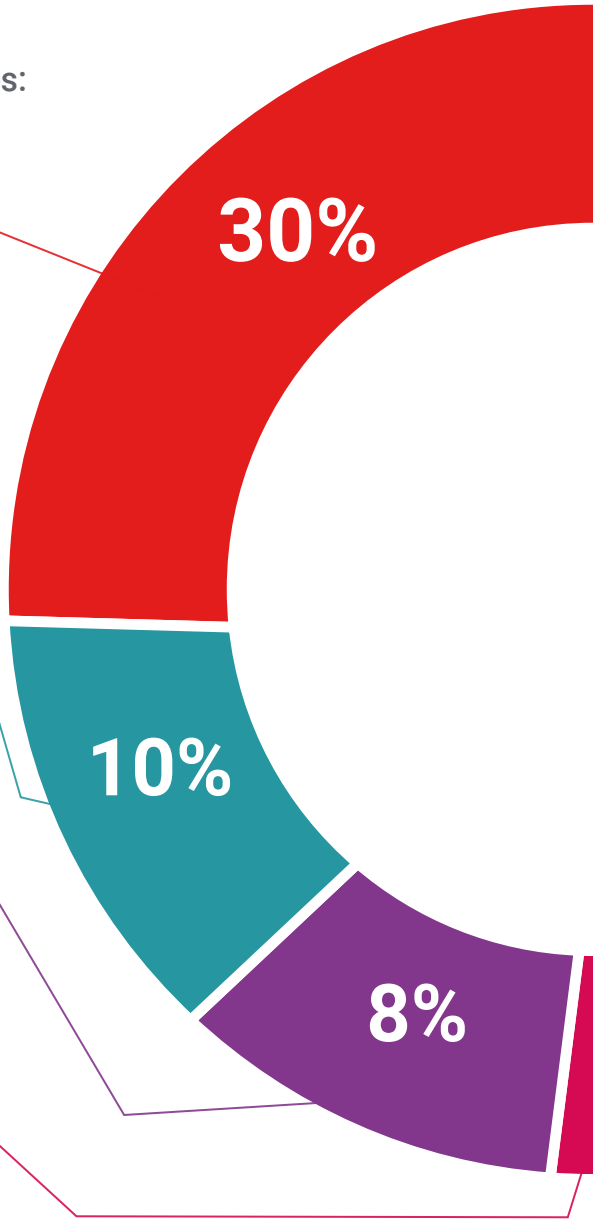
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

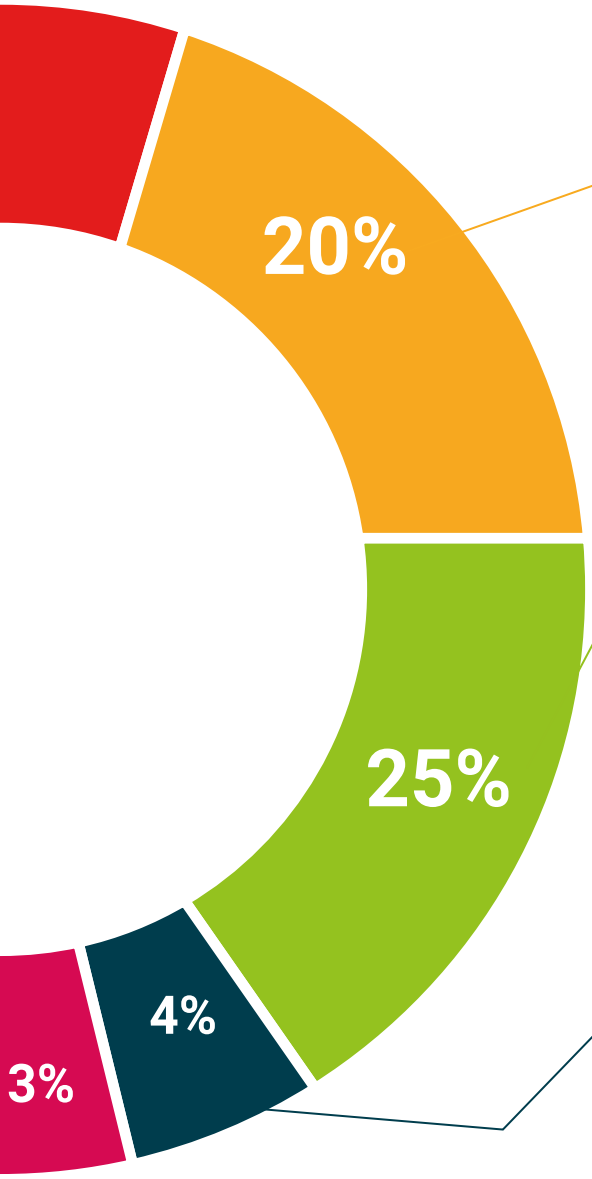
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

06

Titulación

El Experto Universitario en Gestión de Industrias Creativas garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Experto Universitario en Gestión de Industrias Creativas** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Gestión de Industrias Creativas**

N.º Horas Oficiales: **450 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Gestión de Industrias Creativas

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Gestión de Industrias Creativas

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Gestión de Industrias Creativas



tech universidad tecnológica