Experto Universitario

Innovación de Industrias Creativas



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Innovación 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-innovacion-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 y la cultura son actividades humanas con miles de años de antigüedad. Desde sus orígenes han sufrido una evolución constante, adaptándose a cada contexto histórico. En la actualidad, con la aparición del ámbito digital y la velocidad frenética a la que se mueven las sociedades actuales, el arte y la cultura necesitan innovaciones urgentes para hacer frente a los nuevos problemas que van surgiendo en relación a cómo son empleadas y consumidas por la población. Este programa ofrece a los periodistas y profesionales de la comunicación las herramientas necesarias para afrontar esos retos de innovación y convertirse en especialistas en industrias creativas.





Tienes montones de ideas y el mundo de la cultura las está esperando: ponlas en marcha gracias a este Experto Universitario”

Desde las primeras representaciones pictóricas en la Edad de Piedra, el arte ha sido un elemento fundamental en las diferentes épocas y sociedades. Pero el arte y la cultura han tenido que irse adaptando a cada momento histórico: han surgido nuevos materiales y técnicas con las que hacer las diferentes piezas artísticas, han aparecido distintas formas de financiación y dinamización de actividades culturales, el arte se ha ido realizando con variadas funciones y se ha integrado en el ámbito económico de distintas formas.

Así, para cada contexto se han necesitado novedades que se ajustaran a lo socialmente adecuado y demandado en el momento histórico y lugar. En la actualidad ocurre lo mismo, pero hay una diferencia notable: el ámbito digital, Internet y la enorme velocidad a la que suceden las cosas y a la que se realizan cambios en las estructuras sociales hacen que se necesiten innovaciones constantes y urgentes en las industrias culturales.

Por esa razón se necesitan expertos que puedan llevar a cabo esas innovaciones, de forma que influyan positivamente en la sociedad y puedan crear nuevos flujos de trabajo y empleo. Este Experto Universitario en Innovación de Industrias Creativas prepara al alumno a afrontar esos retos de innovación, dotándole de herramientas para convertirse en un profesional de alto nivel en este sector, gracias a sus contenidos novedosos y a su profesorado, experto en la materia.

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

- Los contenidos especializados, preparados por expertos en las industrias creativas
- El enfoque de la materia, centrada en las industrias culturales pero aplicada al periodismo y comunicación
- 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

Desarrolla tus proyectos culturales gracias a este Experto Universitario”

Las industrias creativas necesitan profesionales innovadores que respondan a los problemas actuales: ese podrías ser tú”

Especialízate y conviértete en experto gracias a esta titulación.

La innovación es fundamental en la cultura: las industrias creativas te necesitan.

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 esta titulación son brindar a sus alumnos los conocimientos necesarios para poder llevar a cabo todo tipo de proyectos innovadores en el área de las industrias culturales, de forma que esos proyectos repercutan positivamente en la sociedad. Este programa en Innovación de Industrias Creativas es la solución para aquellos que deseen innovar y necesiten herramientas específicas para lograrlo.





TECH quiere que logres tus objetivos: este Experto Universitario es la mejor forma de hacerlo"

Objetivos generales

- 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
- Poseer herramientas para analizar las realidades económicas, sociales y culturales en las que se desarrolla y transforman las industrias creativas hoy en día
- Adquirir las competencias necesarias para desarrollar y evolucionar su perfil profesional tanto en entornos empresariales como de emprendimiento
- Obtener conocimientos para llevar a cabo una gestión de las empresas y organizaciones en el nuevo contexto de las industrias creativas
- 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

Tus objetivos son los de TECH: conviértete en experto gracias a esta titulación"





Objetivos específicos

Módulo 1. *Futures Thinking*: cómo transformar el hoy desde el mañana

- Conocer en profundidad la metodología *Futures Thinking*
- Entender las señales que indican que debe producirse un cambio en la manera de trabajar
- Comprender cómo puede ser el futuro para adelantarse y crear estrategias innovadoras que favorezcan el crecimiento de la compañía
- Pensar en la sostenibilidad como objetivo a cumplir a través de todas las acciones planteadas

Módulo 2. Liderazgo e innovación en las industrias creativas

- Aplicar recursos creativos en el desarrollo de la empresa
- Entender la innovación como parte esencial de cualquier compañía creativa
- Conocer los obstáculos de la innovación en la industria creativa
- Ser capaz de liderar una estrategia de innovación en la empresa

Módulo 3. Transformación digital en la industria creativa

- Saber llevar a cabo la transformación digital en las empresas creativas
- Conocer los impactos de la cuarta revolución industrial
- Aplicar los conceptos y estrategias del big data a la empresa creativa
- Aplicar la tecnología *Blockchain*

03

Dirección del curso

Este Experto Universitario en Innovación de Industrias Creativas es impartido por los mejores especializaste en innovación en el mundo de la cultura, desde un punto de vista industrial. Así, el profesorado guiará a los alumnos a conseguir las competencias necesarias para ser profesionales útiles y aptos para llevar a cabo cambios y transformaciones en el sector, mejorando, de paso, su entorno social.





Eres exigente y TECH te ofrece el mejor profesorado para que te conviertas en un especialista”

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. Arroyo Villoria, Cristina

- Socia y directora de proyectos y emprendimiento en factoría de industrias creativa
- Planificación estratégica, desarrollo de negocio y estrategia de comunicación y comercialización
- Licenciatura en Ciencias del Trabajo por la Universidad de Valladolid
- Máster en Dirección y Gestión de RRHH por la Escuela de Negocios de San Pablo CEU
- Máster en Tecnología Educativa por Bureau Veritas Business School



04

Estructura y contenido

El contenido de este programa, estructurado en tres módulos, se ha diseñado por los mejores expertos en innovación de industrias creativas para brindar a los alumnos los mejores conocimientos. Cada módulo contiene 10 temas en los que se profundizará en cada aspecto de esta materia, prestando especial atención al ámbito del periodismo y la comunicación.





Los contenidos que necesitas para especializarte: no esperes más y matricúlate”

Módulo 1. *Futures Thinking*: ¿Cómo transformar el hoy desde el mañana?

1.1. Metodología *Futures Thinking*
- 1.1.1. El *Futures Thinking*
- 1.1.2. Beneficios del uso de esta metodología
- 1.1.3. El papel del "futurista" en la empresa creativa

1.2. Señales de cambio
- 1.2.1. La señal de cambio
- 1.2.2. Identificación de las señales de cambio
- 1.2.3. La interpretación de las señales

1.3. Tipos de futuros
- 1.3.1. Viaje al pasado
- 1.3.2. Los cuatro tipos de futuros
- 1.3.3. Aplicación de la metodología *Futures Thinking* en el trabajo

1.4. *Future Forecasting*
- 1.4.1. En busca de *Drivers*
- 1.4.2. Cómo crear una previsión de futuro
- 1.4.3. Cómo escribir un futuro escenario

1.5. Técnicas de estimulación mental
- 1.5.1. Pasado, futuro y empatía
- 1.5.2. Hechos vs. Experiencia
- 1.5.3. Caminos alternativos

1.6. Previsión colaborativa
- 1.6.1. El futuro como un juego
- 1.6.2. *Future Wheel*
- 1.6.3. El futuro desde distintos enfoques

1.7. Victorias épicas
- 1.7.1. Del descubrimiento a la propuesta de innovación
- 1.7.2. La victoria épica
- 1.7.3. La equidad en el juego del futuro

1.8. Futuros preferentes
- 1.8.1. El futuro preferente
- 1.8.2. Técnicas
- 1.8.3. Trabajar desde el futuro hacia atrás

1.9. De la predicción a la acción
- 1.9.1. Imágenes del futuro
- 1.9.2. Artefactos del futuro
- 1.9.3. Hoja de ruta

1.10. ODS. Una visión global y multidisciplinar del futuro
- 1.10.1. Desarrollo sostenible como objetivo mundial
- 1.10.2. La gestión del ser humano en la naturaleza
- 1.10.3. Sostenibilidad social

Módulo 2. Liderazgo e innovación en las industrias creativas

2.1. Creatividad aplicada a la industria
- 2.1.1. La expresión creativa
- 2.1.2. Los recursos creativos
- 2.1.3. Técnicas creativas

2.2. La nueva cultura innovadora
- 2.2.1. El contexto de la innovación
- 2.2.2. Por qué falla la innovación
- 2.2.3. Teorías académicas

2.3. Dimensiones y palancas de la innovación
- 2.3.1. Los planos o dimensiones de la innovación
- 2.3.2. Actitudes para la innovación
- 2.3.3. El intraemprendimiento y la tecnología

2.4. Restricciones y obstáculos de la innovación en la industria creativa
- 2.4.1. Restricciones personales y de grupo
- 2.4.2. Restricciones sociales y organizaciones
- 2.4.3. Restricciones industriales y tecnológicas

2.5. Innovación cerrada e innovación abierta
- 2.5.1. De la innovación cerrada a la innovación abierta
- 2.5.2. Prácticas para implementar la innovación abierta
- 2.5.3. Experiencias de innovación abierta en empresas

2.6. Modelos de negocio innovadores en las IICC
- 2.6.1. Tendencias empresariales en la economía creativa
- 2.6.2. Casos de estudio
- 2.6.3. Revolución del sector

2.7. Liderar y gestionar una estrategia de innovación
- 2.7.1. Impulsar la adopción
- 2.7.2. Liderar el proceso
- 2.7.3. *Portfolio Maps*

2.8. Financiar la innovación
- 2.8.1. CFO: inversor de capital riesgo
- 2.8.2. Financiación dinámica
- 2.8.3. Respuesta a los retos

2.9. Hibridación: innovar en la economía creativa
- 2.9.1. Intersección de sectores
- 2.9.2. Generación de soluciones disruptivas
- 2.9.3. El efecto Medici

2.10. Nuevos ecosistemas creativos e innovadores
- 2.10.1. Generación de entornos innovadores
- 2.10.2. La creatividad como estilo de vida
- 2.10.3. Ecosistemas

Módulo 3. Transformación digital en la industria creativa

3.1. *Digital Future* de la industria creativa
- 3.1.1. La transformación digital
- 3.1.2. Situación del sector y su comparativa
- 3.1.3. Retos de futuro

3.2. Cuarta revolución industrial
- 3.2.1. Revolución industrial
- 3.2.2. Aplicación
- 3.2.3. Impactos

3.3. Habilitadores digitales para el crecimiento
- 3.3.1. Efectividad operativa, aceleración y mejora
- 3.3.2. Transformación digital continua
- 3.3.3. Soluciones y servicios para las industrias creativas

3.4. La aplicación del *Big Data* a la empresa
- 3.4.1. Valor del dato
- 3.4.2. El dato en la toma de decisiones
- 3.4.3. *Data Driven Company*

3.5. Tecnología cognitiva
- 3.5.1. IA y *Digital Interaction*
- 3.5.2. IoT y robótica
- 3.5.3. Otras prácticas digitales

3.6. Usos y aplicaciones de la tecnología *Blockchain*
- 3.6.1. *Blockchain*
- 3.6.2. Valor para el sector de las IICC
- 3.6.3. Versatilidad de las transacciones

3.7. La omnicanalidad y el desarrollo del transmedia
- 3.7.1. Impacto en el sector
- 3.7.2. Análisis del reto
- 3.7.3. Evolución

3.8. Ecosistemas de emprendimiento
- 3.8.1. El papel de la innovación y el venture capital
- 3.8.2. El ecosistema *Start-Up* y los agentes que lo conforman
- 3.8.3. ¿Cómo maximizar la relación entre el agente creativo y las *Start-Up?*

3.9. Nuevos modelos de negocio disruptivos
- 3.9.1. Basado en la comercialización (plataformas y *Marketplaces*)
- 3.9.2. Basado en la prestación de servicios (modelos *Freemium*, *Premium* o suscripción)
- 3.9.3. Basado en comunidades (desde el *Crowdfunding*, redes sociales o blogs)

3.10. Metodologías para promover la cultura de innovación en la industria creativa
- 3.10.1. Estrategia de innovación del océano azul
- 3.10.2. Estrategia de innovación de lean *Star-Up*
- 3.10.3. Estrategia de innovación *Agile*

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.

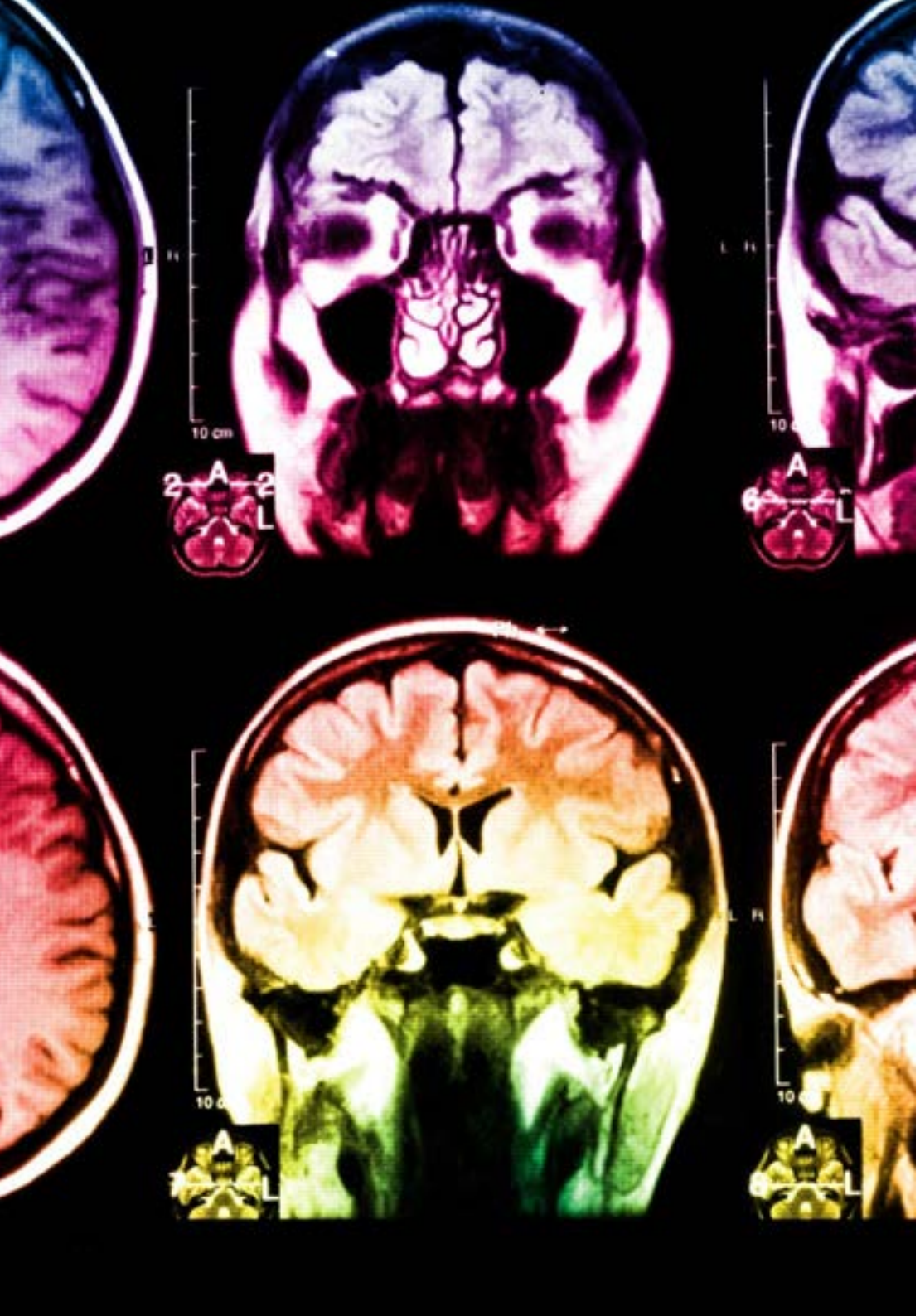
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

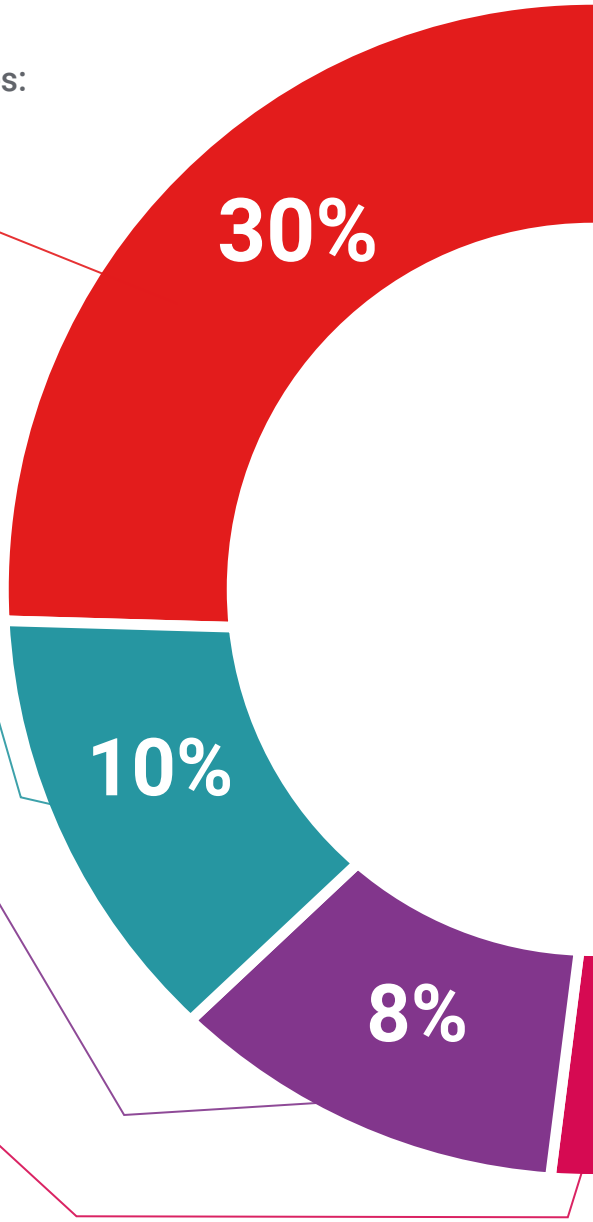
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

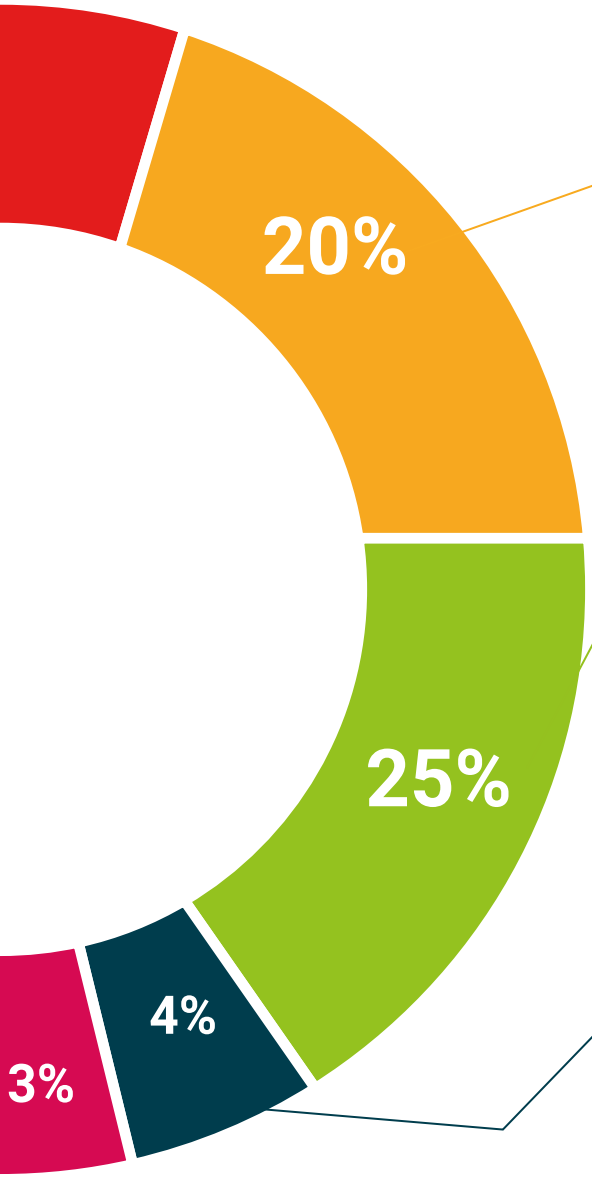
Prácticas de habilidades y competencias

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 Innovación 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 Innovación 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 Innovación 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

Innovación 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
Innovación de Industrias Creativas

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario

Innovación de Industrias Creativas



tech universidad tecnológica