Diplomado

Liderar la Innovación en las Industrias Creativas



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Liderar la Innovación en las Industrias Creativas

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/liderar-innovacion-industrias-creativas**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección de curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 16

05
Metodología
pág. 20

06
Titulación
pág. 28

01

Presentación

En el mundo de los videojuegos innovar es casi obligatorio para permanecer en activo, pues las novedades a nivel tanto técnico como de mecánicas de juego son continuas, lo que obliga a la mayoría de las desarrolladoras a ser transgresoras con sus títulos. Gestionar esta innovación no es tarea sencilla y liderarla aún menos, pues se requieren una serie de aptitudes concretas para fomentar la creación en entornos con multitud de trabajadores de diversos ámbitos. Para los profesionales de los videojuegos que quieran especializar su carrera en el liderazgo de innovación TECH ha creado esta completa titulación, con abundante material didáctico de vanguardia al respecto.





Los géneros de los juegos son cada vez menos estáticos y las desarrolladoras se atreven a probar sus límites continuamente. Únete a los cambios más revolucionarios de la industria con este Diplomado de TECH"

Dentro del ámbito de la creatividad, posiblemente el sector de los videojuegos sea uno donde más innovaciones continuas se producen, pues se alimenta por un lado del imparable avance tecnológico del hardware físico y, por el otro lado, de las mejoras que sufren los softwares más potentes como Unreal Engine.

Para que esa innovación llegue a buen puerto y no se quede atrás con las demandas del mercado, es necesario un correcto liderazgo por parte de un profesional con capacidades en ecosistemas creativos, modelos de negocio innovadores, cultura innovadora dentro de la empresa y creatividad aplicada a los videojuegos.

TECH ha reunido en el presente programa todas estas enseñanzas, junto a algunas complementarias, que servirán al alumno para destacar en el campo de la innovación en videojuegos, sabiendo enfocar correctamente los esfuerzos creativos de equipos multidisciplinares de toda índole.

Un programa que además cuenta con la ventaja de ser completamente online, sin clases presenciales ni asistencia física de ningún tipo. Es el propio alumno el que tiene acceso a la totalidad del material didáctico, pudiendo descargárselo desde cualquier dispositivo con conexión a internet para planificar sus horarios de estudio individual.

Este **Diplomado en Liderar la Innovación en las Industrias Creativas** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- Ayudar al alumno a adquirir competencias necesarias tanto en entornos empresariales como de emprendimiento
- Obtener los conocimientos necesarios para llevar a cabo una gestión eficiente de las empresas y organizaciones creativas
- Utilización de nuevas tecnologías de la información para ofrecer las mejores herramientas de estudio
- El soporte para fomentar no sólo la creatividad propia, sino ayudar a transmitir esa creatividad y crear un equipo de trabajo activo
- Un profesorado experto en la materia que ha elaborado el contenido didáctico desde su propia experiencia profesional
- Disponibilidad absoluta de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o móvil con conexión a internet

Este es el camino que debes seguir para poder liderar la innovación en el sector de los videojuegos”

Tu liderazgo, ingenio y creatividad serán determinantes en tu desempeño como líder de innovación. TECH te proporciona las herramientas que te hacen falta para triunfar”

Conviértete en el vector de innovación de los videojuegos gracias a este Diplomado de TECH.

Inspirarás a miles de jugadores y diseñadores en todo el mundo gracias al empuje que vas a darle a la industria estudiando este Diplomado de TECH.

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

El objetivo principal del presente programa es el de proporcionar a sus alumnos la metodología más vanguardista en referencia a la innovación creativa, haciendo de especial interés su aplicación en el panorama de los videojuegos. Así, el estudiante podrá egresar de este Diplomado con todas las garantías de ser un auténtico líder en innovación. Esto está garantizado gracias a la calidad de la propia enseñanza, la profesionalidad del personal docente implicado y el ímpetu de TECH en conseguir que todos sus alumnos triunfen en sus respectivos campos de trabajo.





Tendrás las mejores ideas y sabrás transmitirle tu pasión a todo tu equipo de trabajo gracias a este Diplomado de TECH"

Objetivos generales

- Desarrollar la habilidad de gestión y liderazgo del alumno
- Impulsar la continua actualización de los conocimientos para estar preparado ante futuros paradigmas
- Comprender como la creatividad e innovación están intrínsecamente ligados para ser los motores de la economía
- Obtener conocimientos de organización y planificación para ayudar a la gestión de las empresas creativas
- Desarrollar habilidades comunicativas, tanto escritas como orales, para facilitar una mejor transmisión de las ideas al equipo de trabajo
- Adquirir habilidades de investigación de mercado, con visión estratégica y metodología de trabajo innovadora





Objetivos específicos

- Ahondar en el contexto de la innovación, por qué puede llegar a fallar y las distintas teorías académicas al respecto
- Aprender qué nos puede restringir y qué obstáculos podemos encontrarnos a la hora de innovar en la industria creativa
- Conocer los diferentes modelos de negocio de las Industrias Creativas y las tendencias que se pueden seguir
- Profundizar en el aspecto financiero de la innovación, las diferentes formas de encontrar capital y los nuevos ecosistemas creativos e innovadores

Transforma tus buenas ideas en grandes mecánicas que disfrutarán los privilegiados jugadores de tus títulos"

03

Dirección del curso

Para la elaboración de este Diplomado en Liderar la Innovación en las Industrias Creativas ha reunido a un equipo docente con amplia experiencia al frente de diversidad de empresas creativas, siendo expertos además en el campo de la innovación e introducción de metodologías creativas en sus respectivos trabajos. El alumno tiene el aval de la propia profesionalidad de los docentes, así como su continuo apoyo para seguir mejorando a nivel laboral y personal.





Aprenderás de la mano de los mejores todo lo relativo a la innovación y la creatividad en el contexto de las empresas actuales”

Dirección



Dra. Velar, Marga

- Gerente de Marketing Corporativo en SGN Group (Nueva York)
- Dirección en Forefashion Lab
- Profesora en el Centro Universitario Villanueva, en ISEM Fashion 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 Fashion 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

La estructura de este Diplomado en Liderar la Innovación en las Industrias Creativas ha sido diseñada para facilitar el aprendizaje del alumno, proporcionándole una gran cantidad de apoyo material audiovisual, así como numerosos ejemplos prácticos en los que el estudiante va a ver cómo se aplican las metodologías aprendidas en contextos reales. Así, la adquisición de todos los conocimientos se hace más ágil sin aligerar el temario ni obviar contenido.





Un temario que te convertirá en la referencia creativa de tus equipos de trabajo”

Módulo 1. Liderazgo e Innovación en las Industrias Creativas

1.1. Creatividad aplicada a la industria
- 1.1.1. La expresión creativa
- 1.1.2. Los recursos creativos
- 1.1.3. Técnicas creativas

1.2. La nueva cultura innovadora
- 1.2.1. El contexto de la innovación
- 1.2.2. ¿Por qué falla la innovación?
- 1.2.3. Teorías académicas

1.3. Dimensiones y palancas de la innovación
- 1.3.1. Los planos o dimensiones de la innovación
- 1.3.2. Actitudes para la innovación
- 1.3.3. El intraemprendimiento y la tecnología

1.4. Restricciones y obstáculos de la innovación en la industria creativa
- 1.4.1. Restricciones personales y de grupo
- 1.4.2. Restricciones sociales y organizaciones
- 1.4.3. Restricciones industriales y tecnológicas

1.5. Innovación cerrada e Innovación abierta
- 1.5.1. De la innovación cerrada a la innovación abierta
- 1.5.2. Prácticas para implementar la innovación abierta
- 1.5.3. Experiencias de innovación abierta en empresas

1.6. Modelos de negocio innovadores en las IICC
- 1.6.1. Tendencias empresariales en la economía creativa
- 1.6.2. Casos de estudio
- 1.6.3. Revolución del sector

1.7. Liderar y gestionar una estrategia de innovación
- 1.7.1. Impulsar la adopción
- 1.7.2. Liderar el proceso
- 1.7.3. *Portfolio Maps*

1.8. Financiar la innovación
- 1.8.1. CFO: inversor de capital riesgo
- 1.8.2. Financiación dinámica
- 1.8.3. Respuesta a los retos

1.9. Hibridación: innovar en la economía creativa
- 1.9.1. Intersección de sectores
- 1.9.2. Generación de soluciones disruptivas
- 1.9.3. El efecto Medici

1.10. Nuevos ecosistemas creativos e innovadores
- 1.10.1. Generación de entornos innovadores
- 1.10.2. La creatividad como estilo de vida
- 1.10.3. Icosistemas

Mejorarás tu currículum y nivel profesional gracias a los conocimientos en innovación que te aporta esta titulación de TECH”


IDEAS

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 te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus 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.

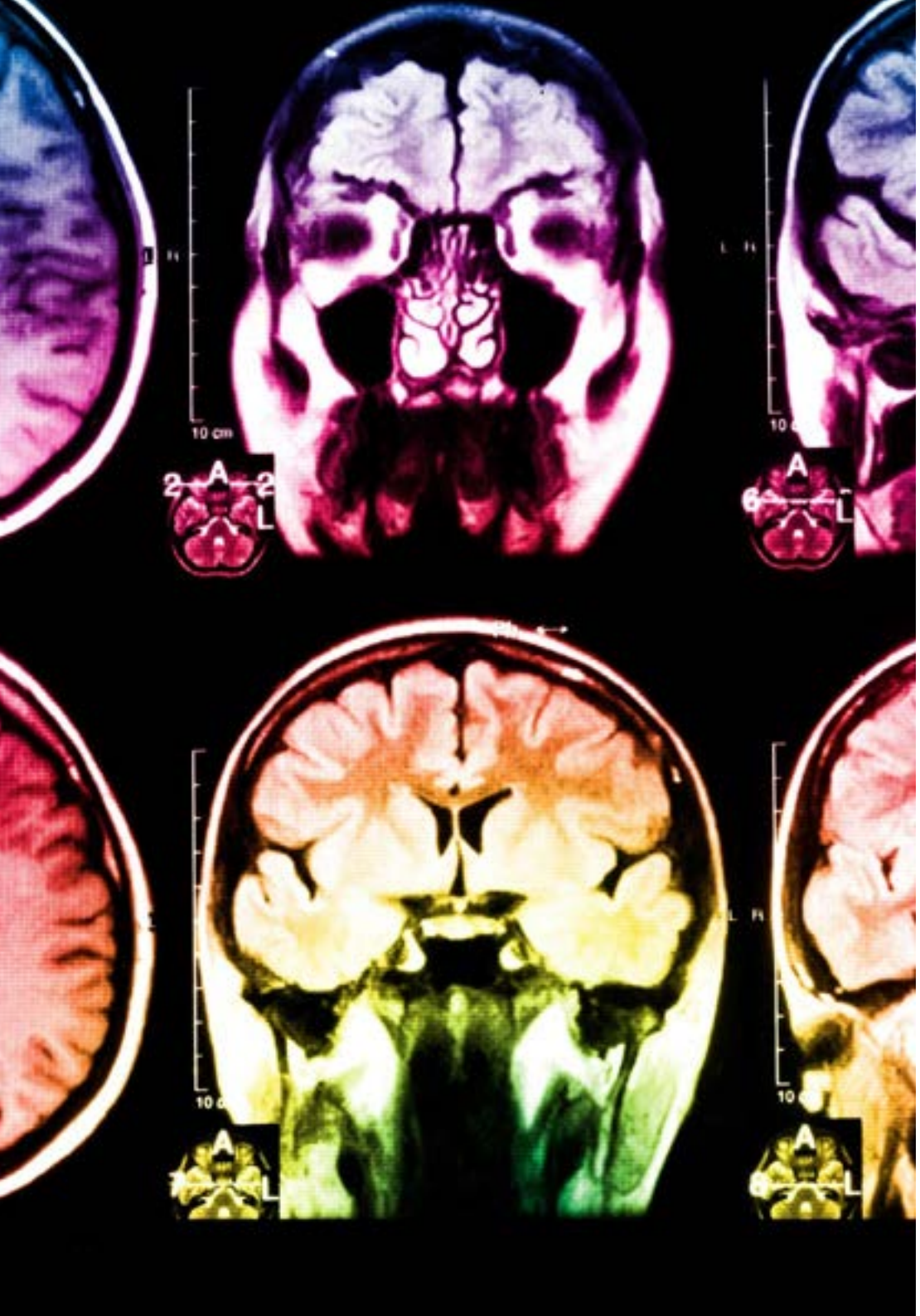
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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

En TECH aprenderás 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, se combinan 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 capacitación, 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.

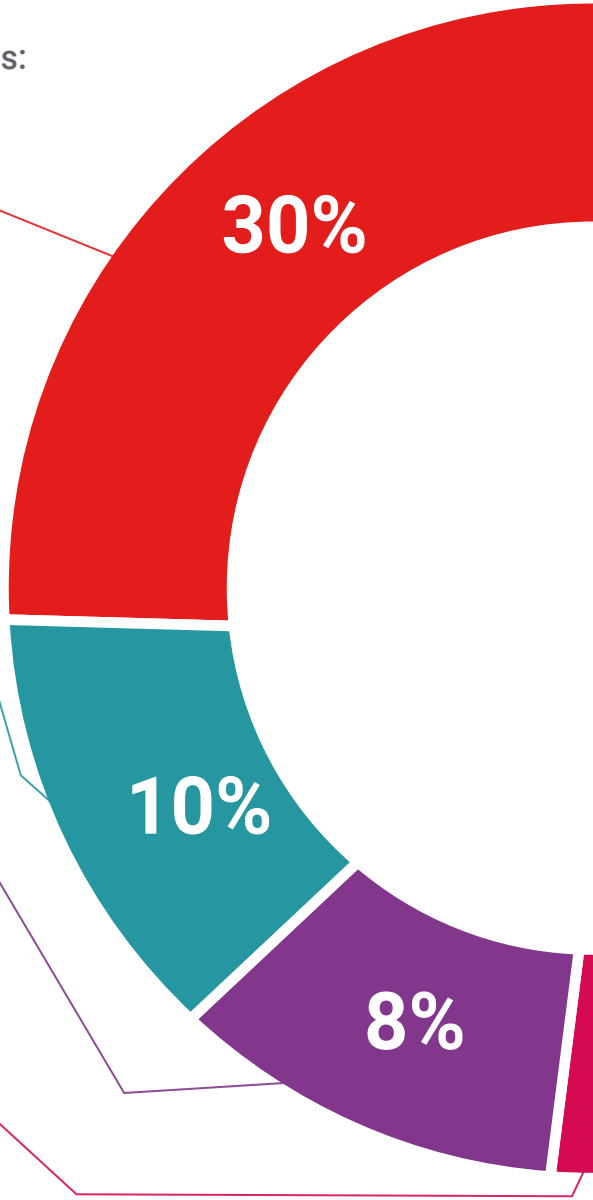
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

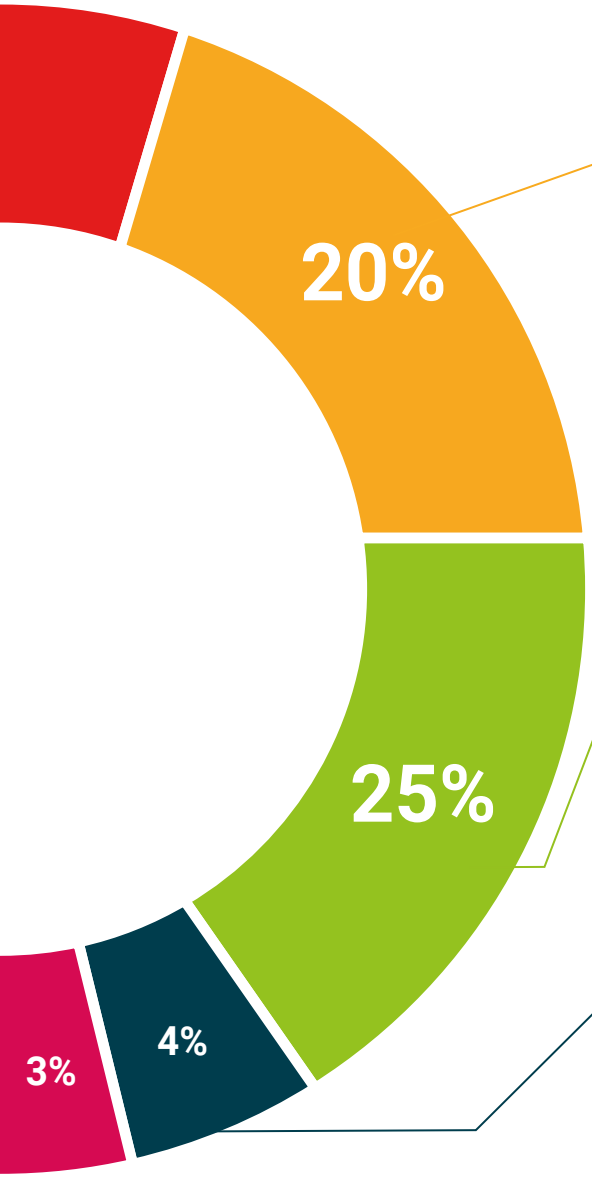
Prácticas de habilidades y competencias

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 Diplomado en Liderar la Innovación en las Industrias Creativas garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Diplomado en Liderar la Innovación en las 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Diplomado en Liderar la Innovación en las Industrias Creativas**

N.º Horas Oficiales: **150 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

DIPLOMADO

en

Liderar la Innovación en las Industrias Creativas

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 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

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. 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

Diplomado

Liderar la Innovación en las Industrias Creativas

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Liderar la Innovación en las Industrias Creativas



tech universidad tecnológica