Diplomado

Emprendimiento en las Industrias Creativas



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Emprendimiento 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/emprendimiento-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

Emprender en el mundo de los videojuegos suele ser una de las vías más socorridas para los desarrolladores que quieren crear sus propios títulos con total libertad creativa. Este no es un camino fácil de seguir, pues la creación de videojuegos conlleva unos plazos y gastos financieros que, sin los conocimientos adecuados, pueden parecer inasumibles o inalcanzables para muchos. TECH ha elaborado el presente programa para capacitar a sus alumnos a emprender de una forma efectiva, dotándoles de multitud de herramientas con las que afrontar dificultades de financiación, organización y comunicación de la marca, pudiendo dirigir con solvencia cualquier aspecto de la empresa.





El camino del héroe no es fácil, el del emprendimiento de videojuegos tampoco. Prepárate para recorrer tu propia senda y vivir la aventura de desarrollar el juego de tus sueños gracias a esta titulación de TECH"

Grandes títulos indies como Undertale o Cuphead han surgido del empeño de sus creadores por llevar sus ideas a las pantallas digitales de millones de hogares, emprendiendo de forma exitosa en un mercado de difícil acceso y alta competitividad.

Gracias a su talento e ingenio, estos creadores convirtieron sus obras en un triunfo sin precedentes en la industria, generando un sentimiento fan enorme e inspirando a otros muchos creadores a perseguir el éxito siguiendo el camino del emprendimiento.

Como emprender no es tarea fácil en ningún ámbito, menos aún en el de los videojuegos, TECH ha elaborado este Diplomado en Emprendimiento en las Industrias Creativas, con el que los profesionales de este ámbito pueden obtener los pilares fundacionales sobre los que sostener sus futuros proyectos.

El estudiante aprenderá los valores del liderazgo personal, la generación de ideas creativas en el ámbito de los videojuegos, desarrollo de modelos de negocio viables y oportunidades de negocio que perseguir para asentar los proyectos y hacerlos económicamente sostenibles.

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

- Entender la importancia de la creatividad en el mundo del diseño y cómo esta se puede trasladar a proyectos de emprendimiento
- Ayudar al alumno a que adquiera las competencias necesarias para desarrollar y evolucionar su perfil profesional y encaminarlo hacia el emprendimiento
- Estudiar las herramientas con las que se analiza la realidad económica, social y cultural en la que se desarrolla la industria creativa moderna
- Capacitar al alumno para que actualice sus conocimientos de forma autónoma y progresiva
- Aprender a gestionar el proceso de creación y puesta en práctica de ideas novedosas sobre temas determinados
- Resolver problemas en entornos novedosos de emprendimiento creativo

Si quieres emular el éxito de Toby Fox necesitas primero conocer como empezar tu recorrido emprendedor en el mundo de los videojuegos”

Aprenderás a dirigir equipos de desarrollo de todo tipo, con dotes de liderazgo innovadoras y adecuadas al campo de los videojuegos"

Podrás desarrollar los juegos con toda la libertad que necesitas para llevar tus ideas a su máximo potencial.

Esta es tu gran oportunidad para conocer todo lo necesario para triunfar en el mundo de los videojuegos con tus propias creaciones.

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 de la presente titulación es dotar al alumno de todas las herramientas y capacidades necesarias para poder planificar y llevar a cabo un proyecto exitoso de emprendimiento dentro del ámbito de los videojuegos. Para ello, TECH elabora una serie de pautas y objetivos con los que el alumno se asegura de que recibirá la mejor instrucción pertinente al emprendimiento, avalada por la profesionalidad del personal docente.

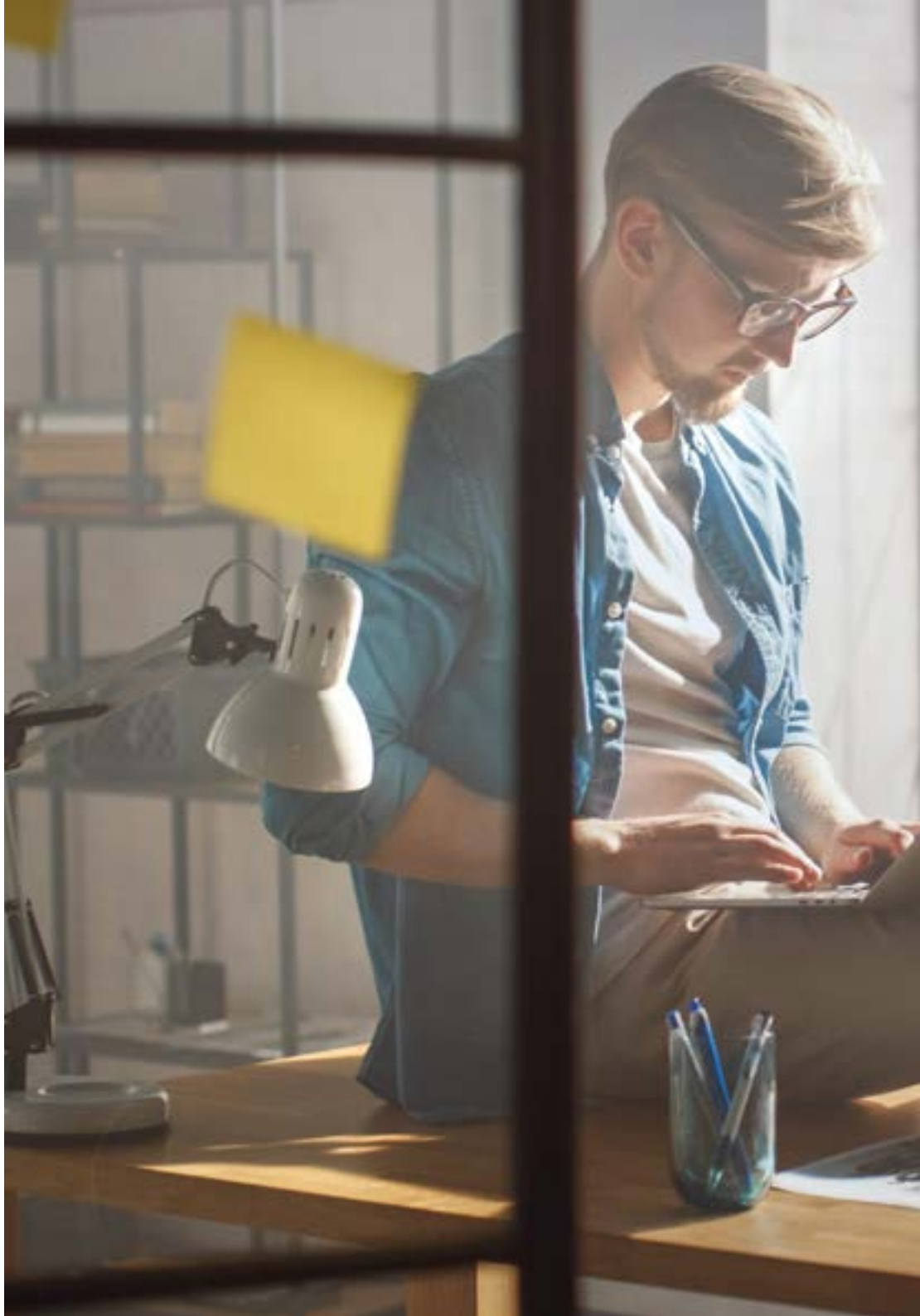


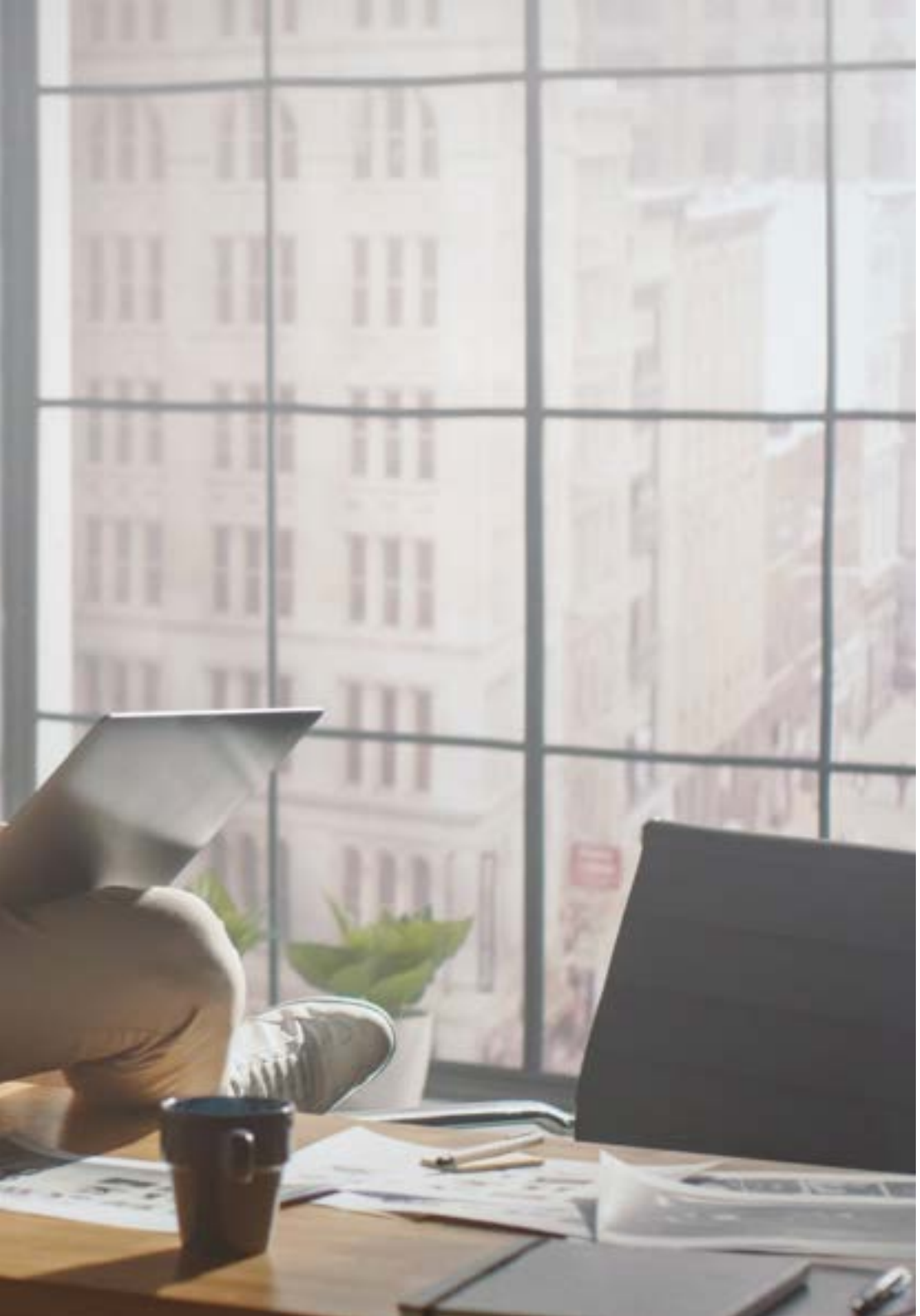


La realidad virtual, juegos multiplataformas, el próximo gran acierto del mobile gaming, etc. Tú eres el que va a marcar los límites y definir los objetivos"

Objetivos generales

- Adquirir y comprender conocimientos útiles para los estudiantes, procurándoles competencias para el desarrollo y aplicación de ideas originales en su quehacer personal y profesional
- Capacitar al alumno en la aplicación de metodologías actuales del entorno creativo con las que innovar y destacar
- Ayudar al alumno a que adquiera las competencias necesarias para desarrollar y evolucionar su perfil profesional tanto en entornos empresariales como de emprendimiento
- Obtener conocimientos de organización y planificación con los que poder gestionar empresas creativas
- Adquisición de habilidades de investigación de mercado, visión estratégica, metodologías digitales y de cocreación
- Capacidad de organización y planificación de tareas con aprovechamiento de los recursos disponibles para afrontarlas en espacios temporales precisos





Objetivos específicos

- Conocer el proyecto emprendedor, sus ciclos de vida y el perfil del emprendedor
- Profundizar en la generación de ideas en la industria creativa con técnicas de *brainstorming* y *drawstorming*, entre otras
- Estudiar los mercados culturales, potenciales nichos de mercado para la empresa de diseño
- Saber cómo construir la marca personal y elaborar un plan de Marketing alrededor de la misma

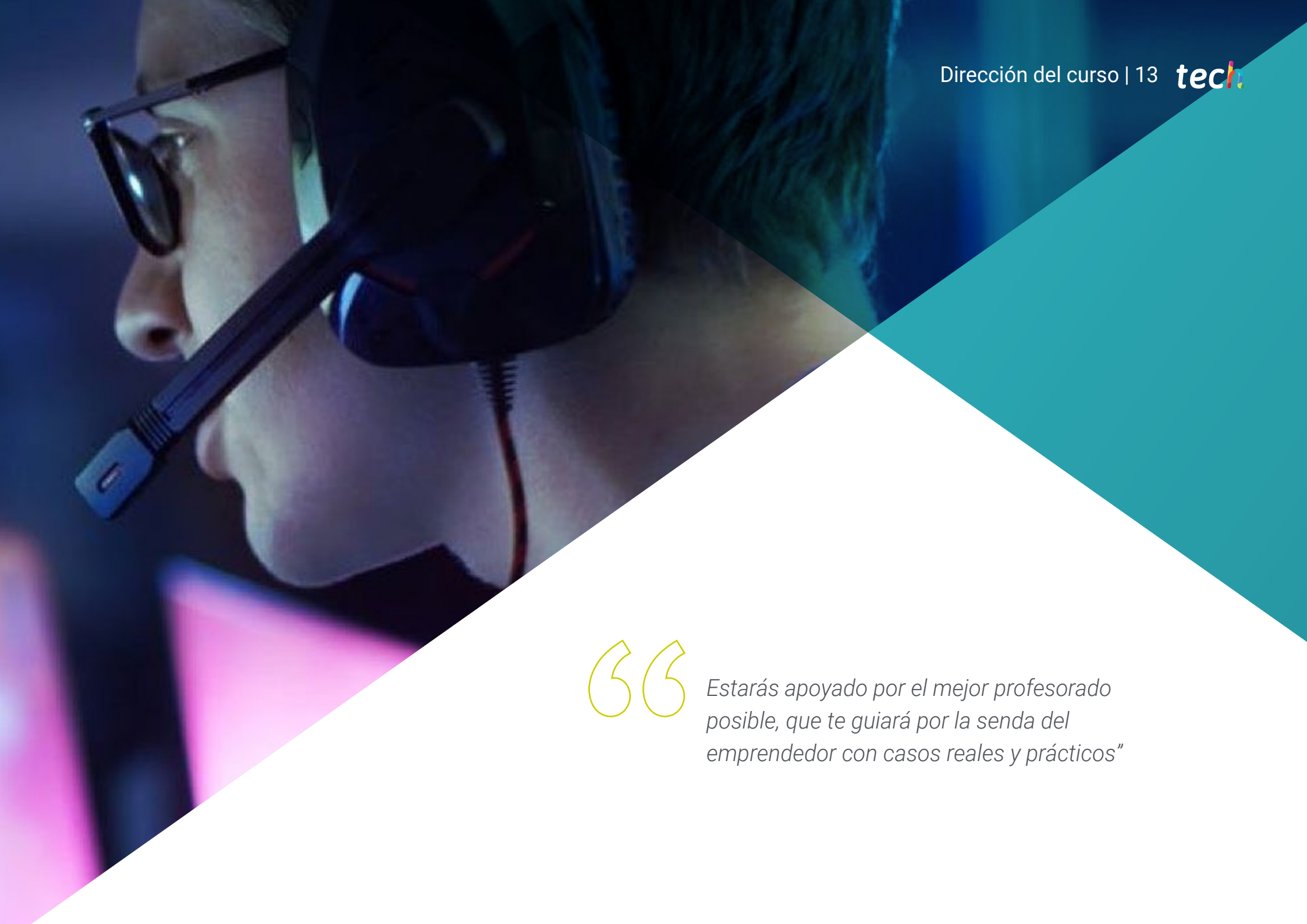
El sector de los videojuegos te presenta una gran oportunidad para que desarrolles todo tu potencial artístico y creativo, sin las ataduras de las grandes compañías"

03

Dirección del curso

Los profesionales a cargo de la elaboración de la presente titulación de TECH tienen un amplio conocimiento de todo lo necesario para poder realizar proyectos de emprendimiento exitoso. Habiendo emprendido ellos mismos en el ámbito creativo, el alumno se asegura recibir una formación avalada por la propia experiencia personal de sus docentes, que han volcado en el material didáctico todos sus mejores conocimientos y consejos para triunfar en proyectos de emprendimiento de cualquier tipo.





Estarás apoyado por el mejor profesorado posible, que te guiará por la senda del emprendedor con casos reales y prácticos”

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



04

Estructura y contenido

El contenido de este Diplomado en Emprendimiento en las Industrias Creativas de TECH hace un recorrido por las cuestiones fundamentales del emprendimiento. Entre otros conocimientos, el alumno aprenderá dotes de liderazgo, diseño de propuestas de valor, herramientas de generación de ideas, métodos de trabajo en equipo y presentación de proyectos ante posibles inversores con aval económico. Todo ello, además, apoyado por una buena cantidad de material audiovisual que hará más sencilla la adquisición de habilidades para el alumno.





El material didáctico proporcionado en este Diplomado es de la máxima calidad, garantizándote que tienes acceso a la mejor enseñanza posible"

Módulo 1. El emprendimiento en las industrias creativas

1.1. El proyecto emprendedor
- 1.1.1. Emprendimiento, tipos y ciclo de vida
- 1.1.2. Perfil del emprendedor
- 1.1.3. Temas de interés para emprender

1.2. Liderazgo personal
- 1.2.1. Autoconocimiento
- 1.2.2. Habilidades emprendedoras
- 1.2.3. Desarrollo de capacidades y habilidades de liderazgo emprendedor

1.3. Identificación de oportunidades de innovación y emprendimiento
- 1.3.1. Análisis de megatendencias y fuerzas competitivas
- 1.3.2. Comportamiento del consumidor y estimación de la demanda
- 1.3.3. Evaluación de oportunidades de negocio

1.4. Generación de ideas de negocio en la industria creativa
- 1.4.1. Herramientas para la generación de ideas: *Brainstorming*, mapas mentales, *drawstorming*, etc.
- 1.4.2. Diseño de propuesta de valor: Canvas, 5 w
- 1.4.3. Desarrollo de la propuesta de valor

1.5. Prototipado y validación
- 1.5.1. Desarrollo del prototipo
- 1.5.2. Validación
- 1.5.3. Ajustes de prototipado

1.6. Diseño del modelo de negocio
- 1.6.1. El modelo de negocio
- 1.6.2. Metodologías para la creación de modelos de negocio
- 1.6.3. Diseño del modelo de negocio para idea propuesta

1.7. Liderazgo de equipo
- 1.7.1. Perfiles del equipo según temperamentos y personalidad
- 1.7.2. Habilidades del líder de equipo
- 1.7.3. Métodos de trabajo en equipo

1.8. Mercados culturales
- 1.8.1. Naturaleza de los mercados culturales
- 1.8.2. Tipos de mercados culturales
- 1.8.3. Identificación de mercados culturales de proximidad

1.9. Plan de Marketing y *branding* personal
- 1.9.1. Proyección del proyecto personal y de emprendimiento
- 1.9.2. Plan estratégico a medio y corto plazo
- 1.9.3. Variables de medición de éxito

1.10. Pitch de venta
- 1.10.1. Presentación de proyecto a inversores
- 1.10.2. Elaboración de presentaciones atractivas
- 1.10.3. Desarrollo de habilidades de comunicación eficaz

Si quieres llevar tu carrera al máximo nivel, TECH te ofrece las mejores herramientas para que hagas tus sueños realidad”



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.

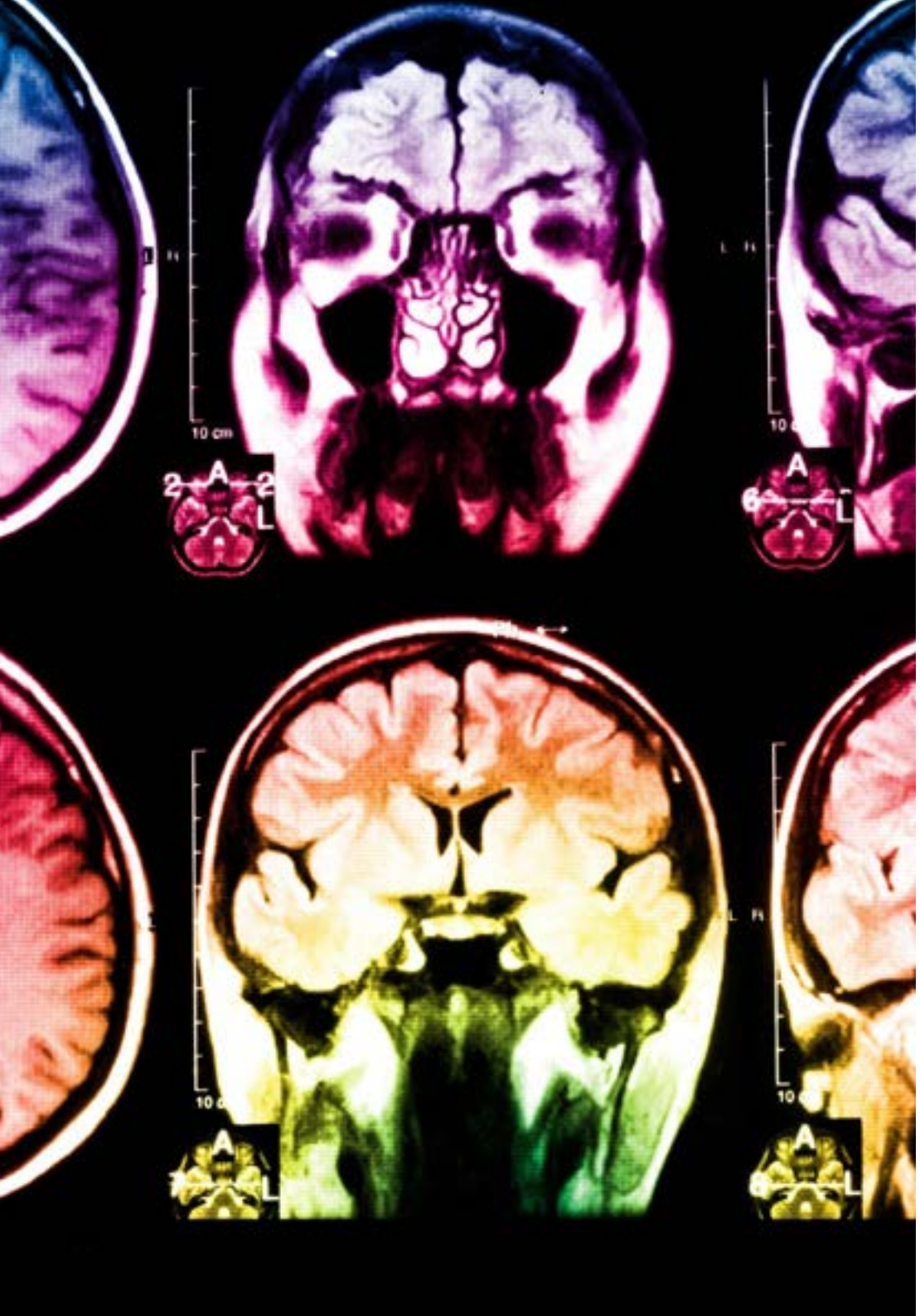
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

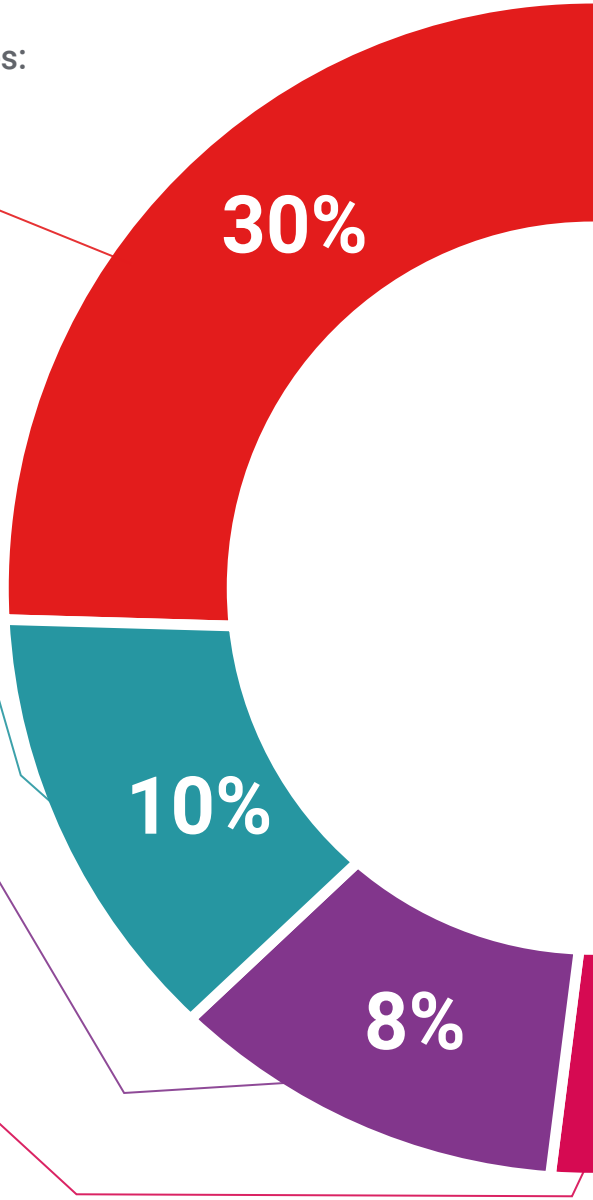
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

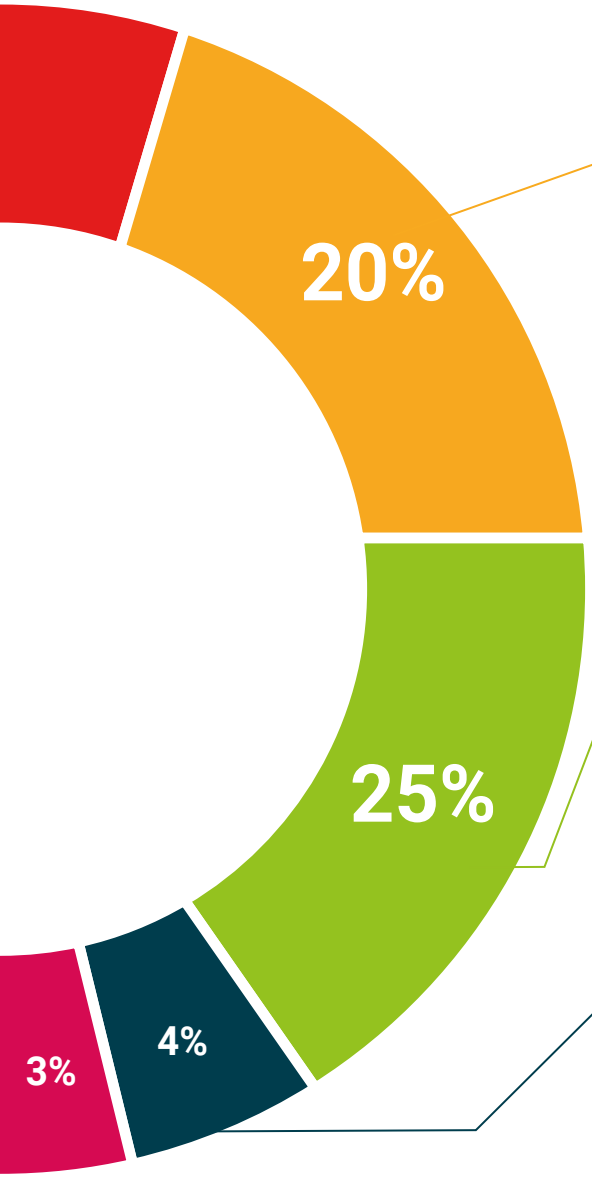
Prácticas de habilidades y competencias

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 Emprendimiento 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 Emprendimiento 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 Emprendimiento 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

Emprendimiento 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

Emprendimiento en las Industrias Creativas

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Emprendimiento en las Industrias Creativas



tech universidad tecnológica