Diplomado

Gestión de Empresas Creativas



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Gestión de Empresas Creativas

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

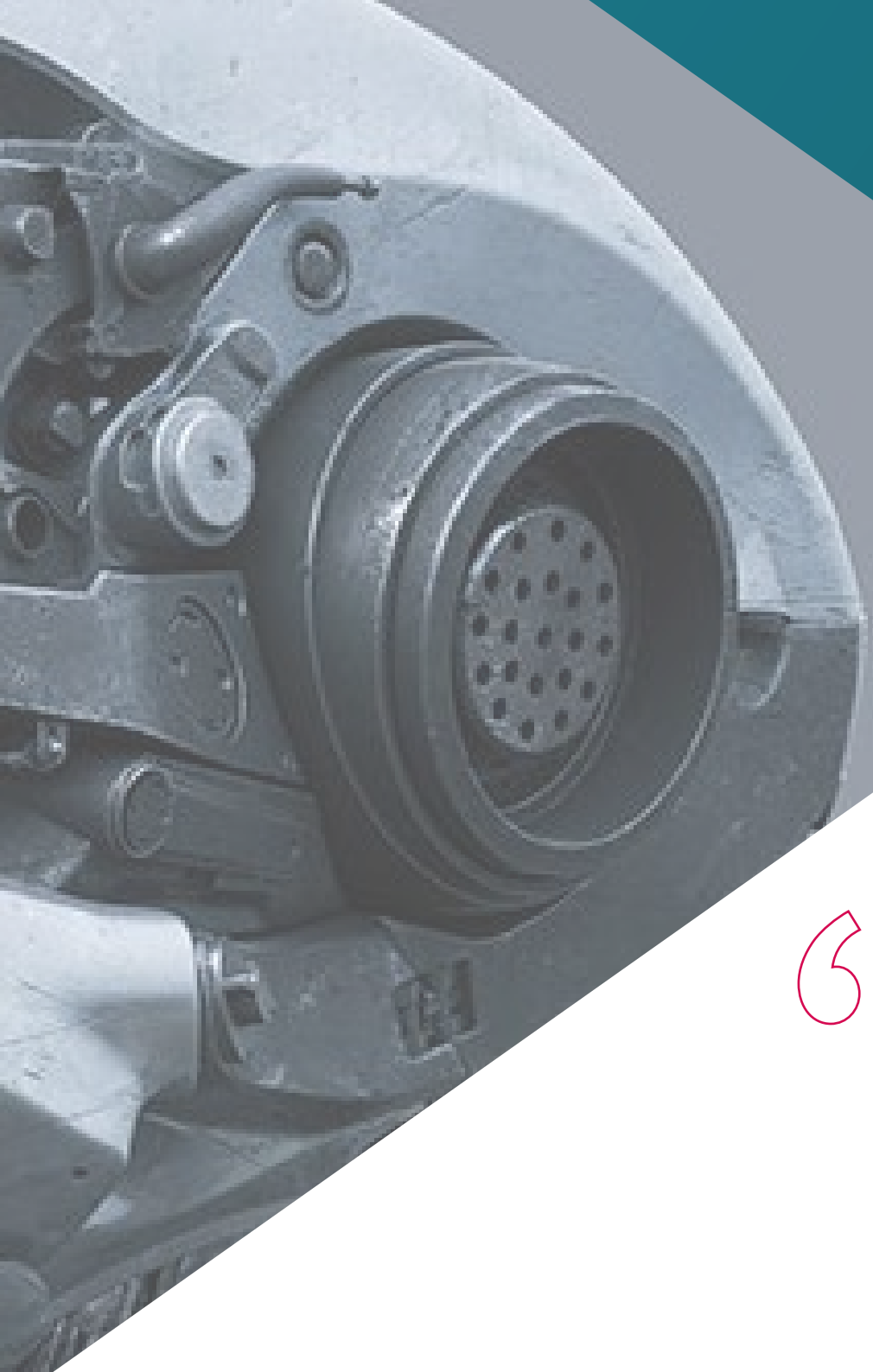
06
Titulación
pág. 28

01

Presentación

La Gestión de una Empresa Creativa del ámbito de los videojuegos no es sencilla. En general la creatividad no es sencilla de administrar, pero cuando se habla de productos tan complejos como los títulos de entretenimiento digital la dificultad es añadida debido a su alta profundidad tecnológica. Hay que saber coordinar a programadores, diseñadores, artistas gráficas y toda clase de perfiles profesionales de campos multidisciplinares, lo que requiere que el líder de esta empresa tenga unas dotes de liderazgo altamente capacitadas. TECH ha preparado la presente titulación para instruir a todo profesional del videojuego en la ardua tarea de gestionar una empresa creativa digital.





Liderar equipos de videojuegos no es sencillo, pero tú tienes la actitud que hace falta. Añade la aptitud necesaria con este Diplomado de TECH en Gestión de Empresas Creativas"

Figuras como Shigeru Miyamoto, Phil Spencer o Hideo Kojima son grandes dentro de la industria de los videojuegos gracias a sus grandes dotes de liderazgo al frente de equipos de desarrollo complejísimos. Aprender a gestionar un videojuego no es sólo saber cómo hay que hacerlo, sino tener en cuenta también a los usuarios que lo van a jugar, facilitar la creatividad dentro del entorno de trabajo o poner al comprador en el centro de toda estrategia y decisión a tomar.

Para forjar esta clase de figuras de liderazgo, además de una buena cantidad de experiencia, hacen falta conocimientos específicos y metodología concreta con las que el líder sepa orientar de forma eficiente a sus trabajadores. Así, se estará asegurando una producción exenta de problemas y complicaciones que la dificulten.

Para todos los profesionales del mundo de los videojuegos que quieran obtener una buena instrucción en liderazgo y gestión de empresas, TECH ha elaborado el siguiente programa, con un alto contenido práctico de metodologías innovadoras y conocimientos útiles a la hora de gestionar, coordinar y dirigir con éxito grupos extensos de desarrollo de videojuegos.

Esta titulación, además, cuenta con la facilidad de impartir en su totalidad en formato online, lo que permite al alumno tener acceso al material didáctico completo y adaptar su estudio a los intereses y obligaciones personales o profesionales.

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

- Análisis total y desglose del consumidor: entenderlo, saber lo que quiere y ofrecerle soluciones
- Diferentes metodologías con las que poder realizar un potente análisis del mercado, poniendo especial atención a la figura del comprador
- Recursos y técnicas de investigación que ayudan al alumno a adquirir mayor autonomía al finalizar el Diplomado
- Una capacitación eficaz que garantiza al alumno adquirir las capacidades y habilidades fundamentales para la gestión empresarial de la creatividad
- Apoyo especializado de un equipo docente experto en la materia
- Una flexibilidad absoluta para acceder al contenido desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Serás un gran líder para todos tus equipos de trabajo gracias a los conocimientos que vas a obtener en este Diplomado de TECH”

Matricúlate ya en este Diplomado en Gestión de Empresas Creativas y no dejes pasar la oportunidad de convertirte en la figura de referencia de la industria"

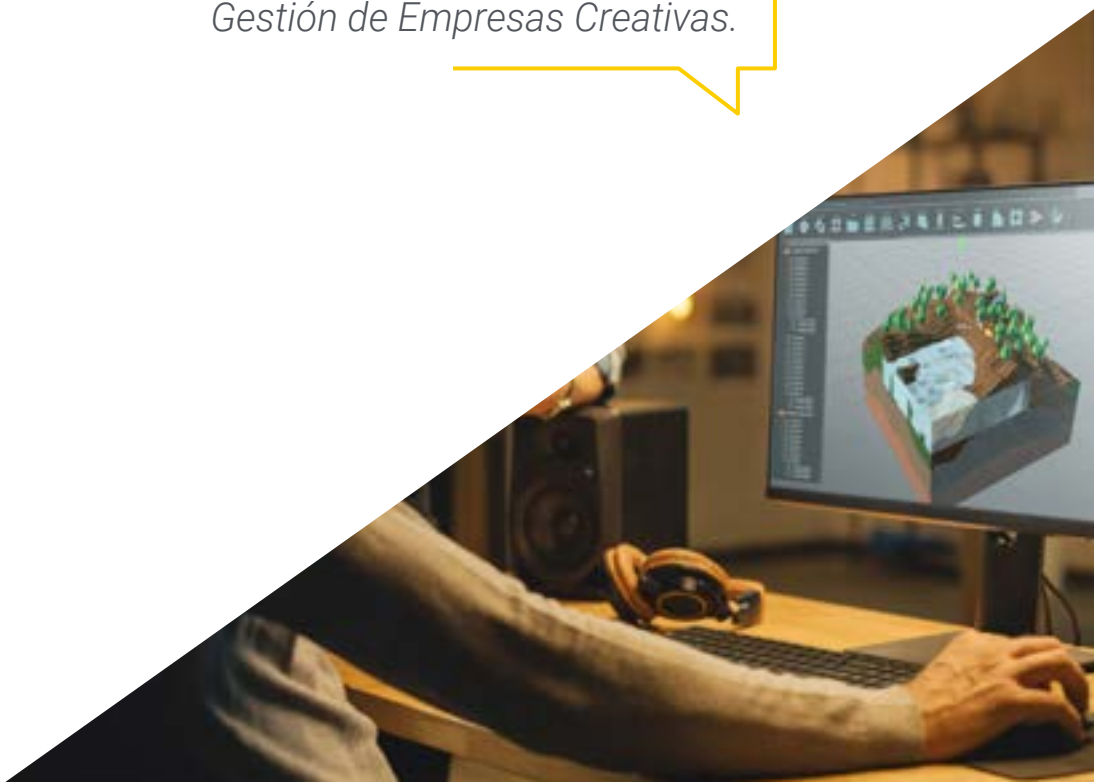
Si crees que puedes ser el próximo CEO de Nintendo, Sony o Xbox, estás en el lugar adecuado para comenzar tu camino hacia el éxito.

Verás como aumentan tus expectativas laborales al obtener instrucción especializada en Gestión de Empresas Creativas.

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 Diplomado en Gestión de Empresas Creativas de TECH instruye a sus alumnos en las claves más necesarias de liderazgo y coordinación de industrias altamente creativas como la de los videojuegos. El alumno aprenderá a través de diversos temas las metodologías más modernas con las que poder alcanzar sus propios objetivos profesionales. TECH garantiza la calidad y profesionalidad de sus titulaciones gracias a unos objetivos bien pautados y definidos.



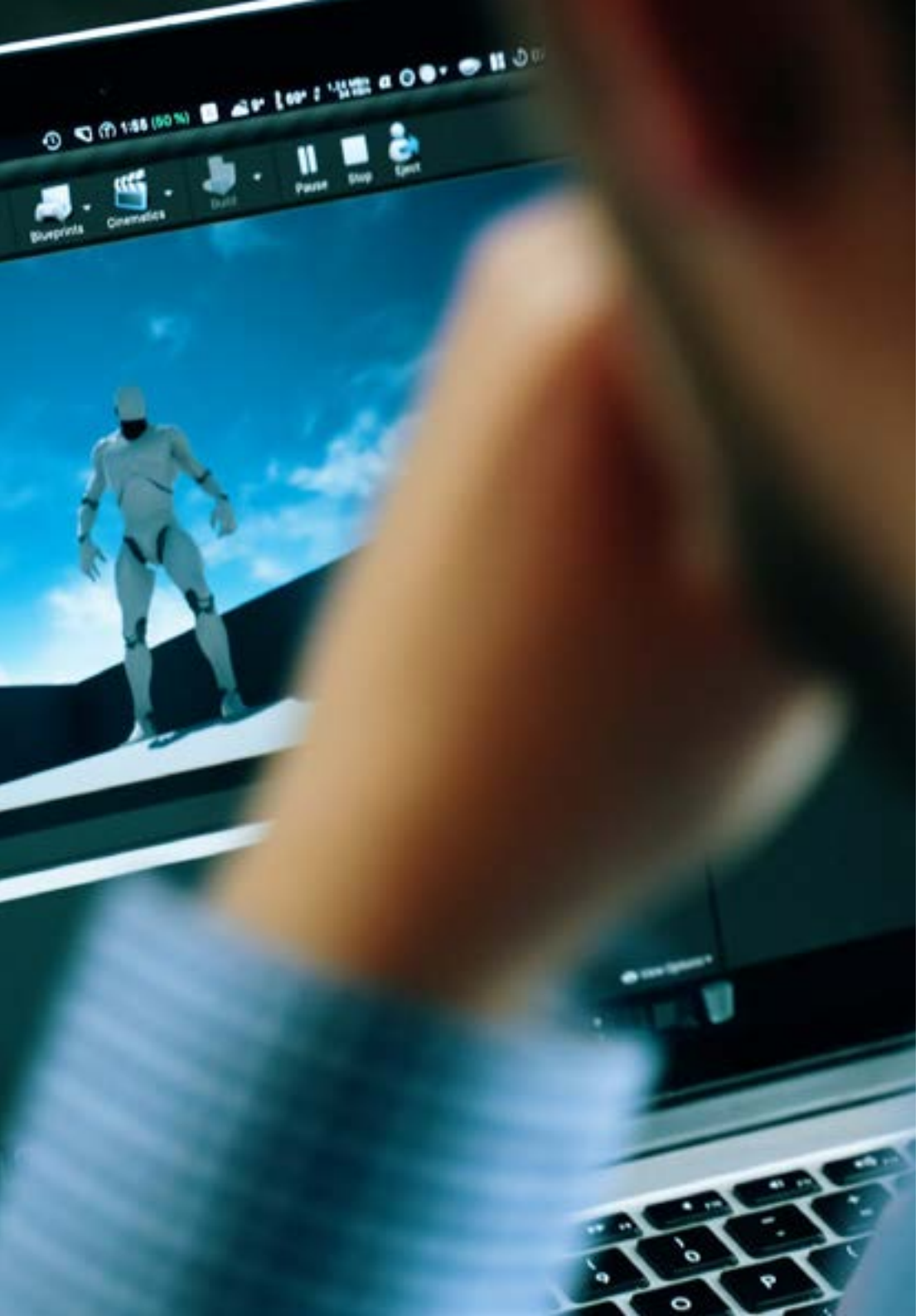


Tus objetivos profesionales están alineados con los de TECH: exprimir todo tu potencial y convertirte en el mejor líder de la industria de los videojuegos"

Objetivos generales

- Entender la importancia del cliente como figura central en toda estrategia empresarial
- Enseñar a afrontar los retos y decisiones empresariales a los que se enfrentará el alumno en el futuro
- Aportar herramientas y metodologías de utilidad con las que el alumno destaque en el mercado laboral
- Dotar de autonomía al alumno para fomentar su proactividad y resolución propia
- Conocer las estrategias con las que administrar con eficiencia las necesidades de los clientes
- Proporcionar los recursos y técnicas de investigación más novedosos para que el alumno continúe instruyéndose en el futuro





Objetivos específicos

- Examinar el contexto actual en el que se desenvuelve el usuario y aprender cómo ha cambiado en los últimos tiempos
- Abarcar las diferentes estrategias con las que se pueden afrontar las necesidades de dicho usuario
- Conocer cómo implementar las diferentes estrategias y metodologías del programa en la industria creativa
- Preparar al alumno para el liderazgo efectivo y eficiente de una empresa de diseño creativa

Aprenderás a poner al cliente en el centro de la estrategia de las empresas, ganándote la fama y buen prestigio de tu público objetivo"

03

Dirección del curso

El personal docente a cargo de la elaboración de este Diplomado en Gestión de Empresas Creativas de TECH tiene una amplia experiencia al frente de multitud de entidades del ámbito de la creatividad, por lo que su propia pericia y buen hacer profesional avalan la calidad de los contenidos impartidos. El alumno estará apoyado por expertos que le guiarán en su camino hacia el éxito laboral, con contenidos vanguardistas que le distinguirán personal y profesionalmente.





Tienes a tu lado a auténticos profesionales de la Gestión de Empresas Creativas que no dudarán en ayudarte en todo lo que necesites”

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. Eyzaguirre Vilanova, Carolina

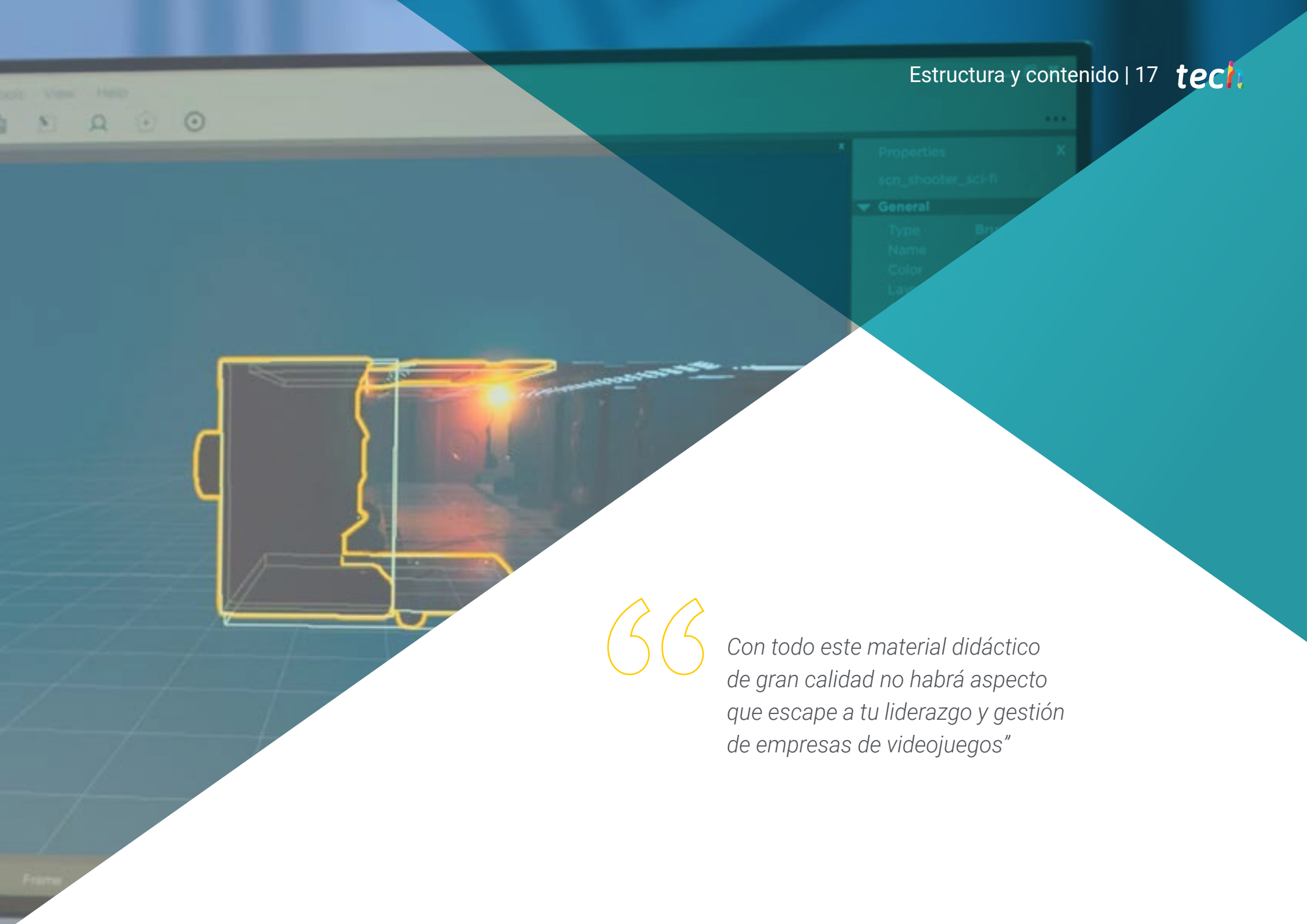
- Investigadora y socióloga de moda y tendencias en ISEM Fashion Business School
- Profesora en diferentes Universidades, Másters y Escuelas de Negocio en torno a la industria de la moda y el lujo
- Experta en Trend Forecasting y Customer Insights
- Socióloga y economista por la Universidad de Salamanca
- Máster Ejecutivo en Dirección de Empresas de Moda por ISEM Fashion 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

El módulo de enseñanza que compone este programa se encuentra dividido en 10 temas. Estos recogen todo el material didáctico de una forma directa y clara, apoyados en multitud de ejemplos prácticos, casos reales y recursos audiovisuales para que la labor de estudio sea liviana pero eficiente para el alumno. El estudiante aprenderá cuestiones tales como el contexto actual de los usuarios, el human centric, design thinking, los user insights o los diferentes arquetipos de compradores, entre otros.





Con todo este material didáctico de gran calidad no habrá aspecto que escape a tu liderazgo y gestión de empresas de videojuegos"

Módulo 1. Gestión de Empresas Creativas

1.1. El usuario en el contexto actual
- 1.1.1. El cambio del consumidor en los últimos tiempos
- 1.1.2. La importancia de la investigación
- 1.1.3. Análisis de tendencias

1.2. Estrategia con la persona en el centro
- 1.2.1. La estrategia *Human Centric*
- 1.2.2. Claves y beneficios de ser *Human Centric*
- 1.2.3. Casos de éxito

1.3. El dato en la estrategia *Human Centric*
- 1.3.1. El dato en la estrategia *Human Centric*
- 1.3.2. El valor del dato
- 1.3.3. Vista 360º del cliente

1.4. Implantación de la estrategia *Human Centric* en la industria creativa
- 1.4.1. Transformación de información dispersa en conocimiento del cliente
- 1.4.2. Análisis de la oportunidad
- 1.4.3. Estrategias e iniciativas de maximización

1.5. Metodología *Human Centric*
- 1.5.1. De la investigación al prototipado
- 1.5.2. Modelo de doble diamante: proceso y fases
- 1.5.3. Herramientas

1.6. *Design thinking*
- 1.6.1. El *design thinking*
- 1.6.2. Metodología
- 1.6.3. Técnicas y herramientas de *design thinking*





1.7. El posicionamiento de la marca en la mente del usuario
  1.7.1. El análisis de posicionamiento
  1.7.2. Tipología
  1.7.3. Metodología y herramientas
1.8. *User Insights* en las empresas creativa
  1.8.1. Los *Insights* y su importancia
  1.8.2. *Customer journey* y la relevancia del *journey map*
  1.8.3. Técnicas de investigación
1.9. El perfil de los usuarios (arquetipos y *buyer* persona)
  1.9.1. Arquetipos
  1.9.2. *Buyer* persona
  1.9.3. Metodología de análisis
1.10. Recursos y técnicas de investigación
  1.10.1. Técnicas en contexto
  1.10.2. Técnicas de visualización y creación
  1.10.3. Técnicas de contrastes de voces

Te mereces tener un puesto mucho mejor en tu campo de trabajo. Esta titulación de TECH te acerca a ese sueño deseado”

0?

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.

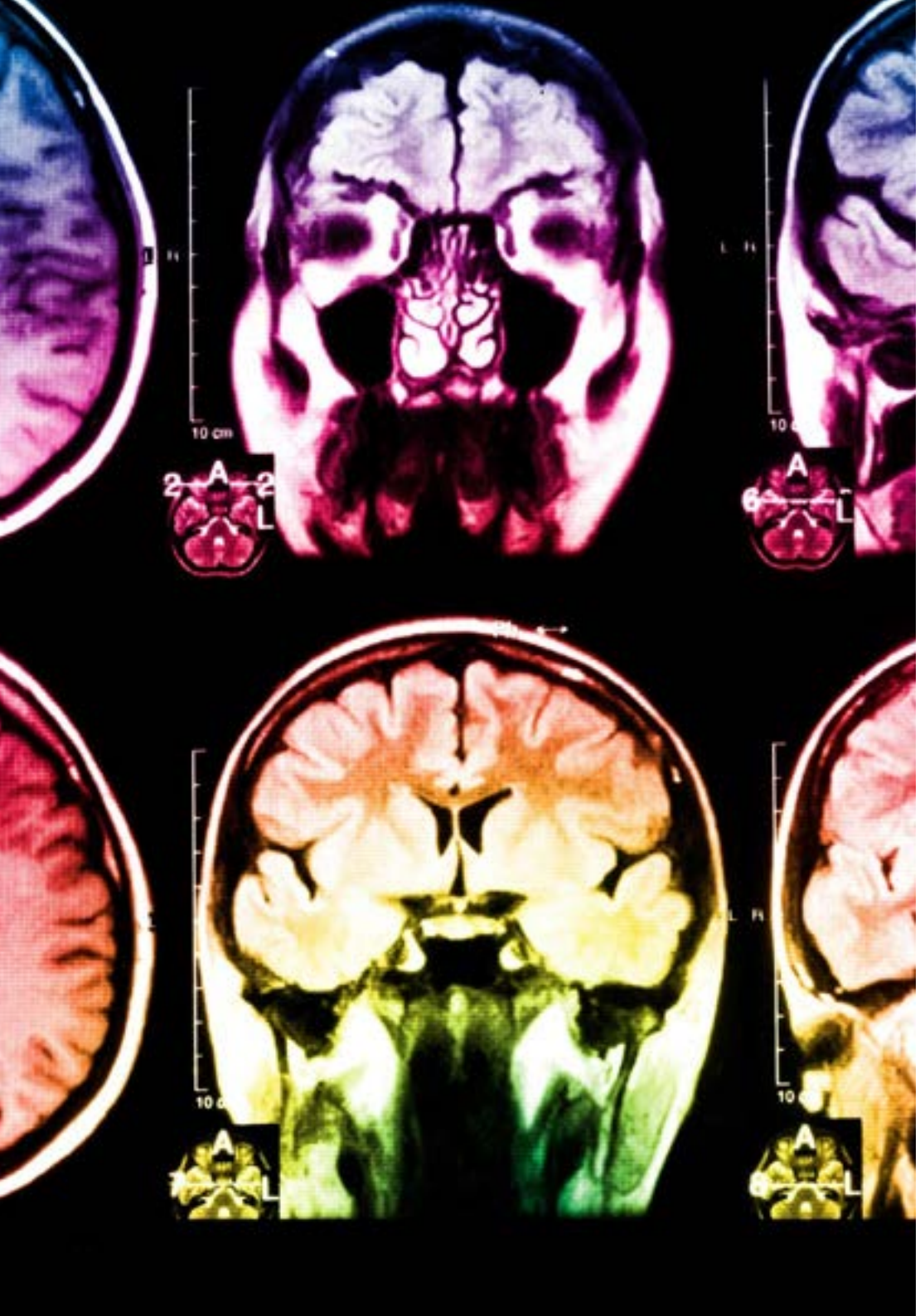
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

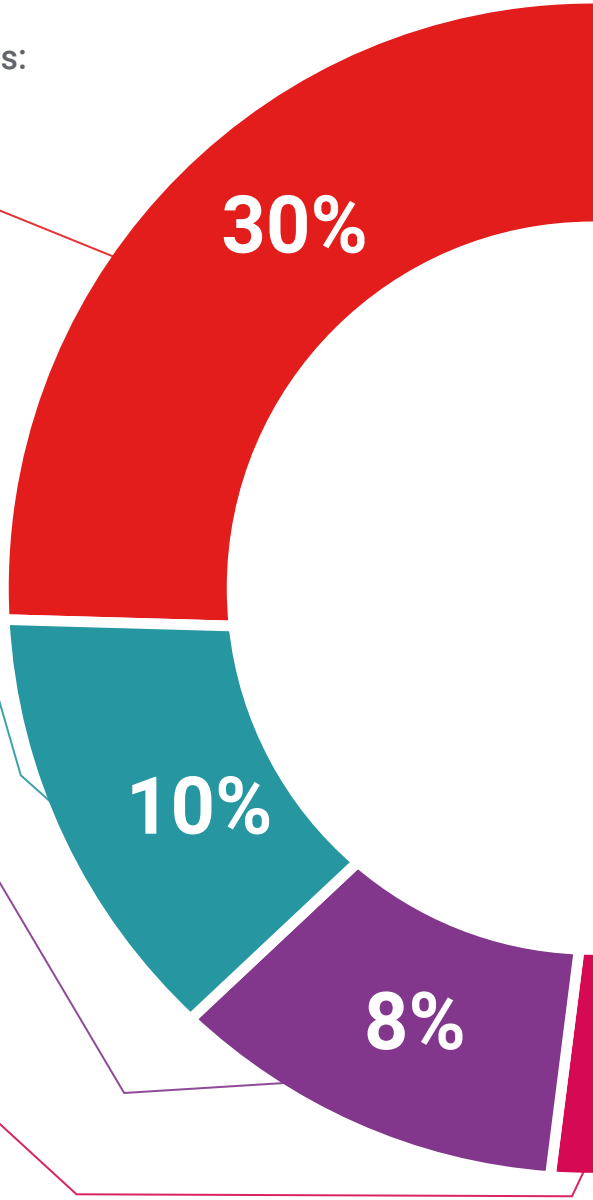
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

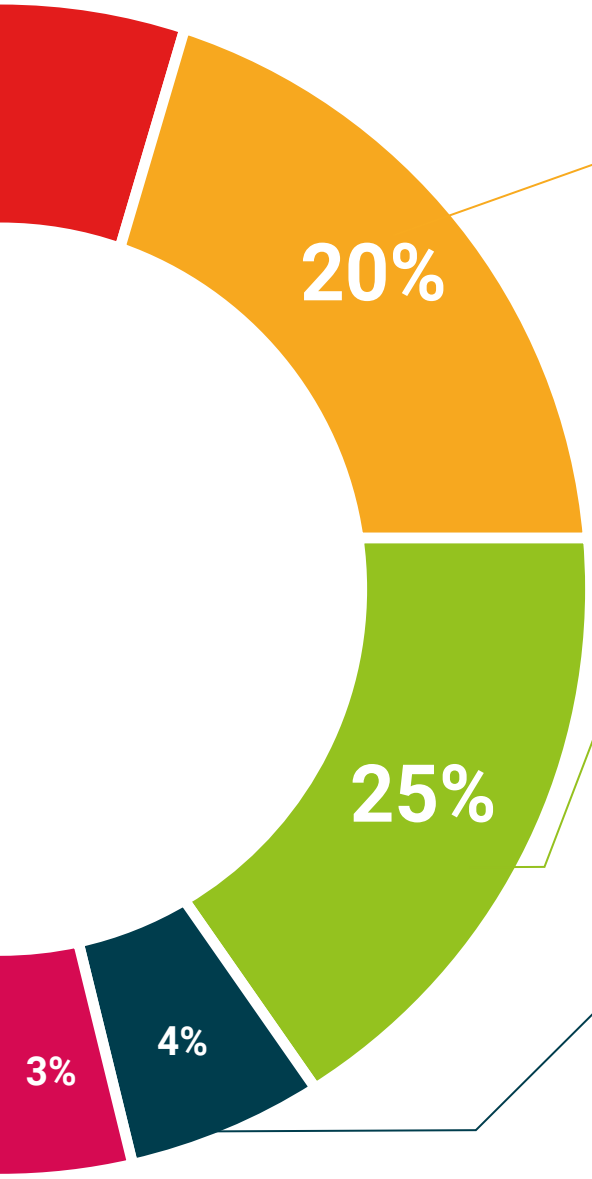
Prácticas de habilidades y competencias

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 Gestión de Empresas 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 Gestión de Empresas 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 Gestión de Empresas 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

Gestión de Empresas 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

Gestión de Empresas Creativas

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Gestión de Empresas Creativas



tech universidad tecnológica