Máster Profesional
MBA en Dirección de Empresas Creativas

tech formación profesional

tech formación profesional

Máster Profesional
MBA en Dirección de Empresas Creativas

Modalidad: **Online**
Titulación: **TECH Formación Profesional**
Duración: **12 meses**
Horas: **1.500**
Acceso web: **www.tech-fp.com/imagen-sonido/master-profesional/master-profesional-mba-direccion-empresas-creativas**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Requisitos de acceso
pág. 6

03
Salidas profesionales
pág. 8

04
¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Máster Profesional?
pág. 10

05
Dirección del curso
pág. 12

06
Plan de formación
pág. 16

07
Metodología
pág. 20

08
Titulación
pág. 24

01

Presentación

La dirección de una compañía creativa requiere un amplio dominio en diversas materias. Un excelente gestor creativo es aquel que cuenta con destrezas en cuanto a los últimos avances tecnológicos, económicos y en mercadotecnia, entre otros. Por tanto, se trata de un sector en el que la actualización de conceptos es estrictamente necesaria para alcanzar el éxito profesional. Debido a ello, TECH te ofrece una titulación con la que ahondarás en novedosas técnicas como el *visual storytelling* o la publicidad en entornos *online*, orientadas a potenciar la imagen de tu empresa y aumentar su prestigio. Además, el programa cuenta con una modalidad 100% en línea para que tu vida no dependa de horarios rígidos ni de incómodos desplazamientos.

> *La titulación te permitirá analizar a la perfección el mercado de los videojuegos para, posteriormente, elegir la mejor estrategia de lanzamiento de un producto"*

Las industrias creativas y culturales están en auge desde inicios del siglo XXI. Esto queda evidenciado al observar la cantidad de compañías que deciden sumarse al desarrollo de los mismos en los últimos años. Por tanto, se trata de un mundo en el que la correcta gestión empresarial se antoja indispensable para alcanzar un gran posicionamiento en el mercado del videojuego. En este sentido, un profesional dedicado a la dirección de una compañía creativa tiene que dominar al máximo temas como, por ejemplo, en qué mes debe publicar un producto o a qué plataformas irá dirigido.

Ante esta situación, TECH pone en marcha su MBA en Dirección de Empresas Creativas. Esta titulación ahondará en aspectos de planificación estratégica y te permitirá adquirir destrezas para conocer las necesidades de tu público objetivo. Además, analizarás aspectos legales como la propiedad intelectual.

La titulación es impartida por un cuadro docente que cuenta con una amplia experiencia en el sector. Además, el material didáctico es elaborado por ellos mismos para garantizar la aplicabilidad en el mundo laboral. Gracias a la metodología 100% *online* del programa, podrás consultar estos recursos educativos en cualquier momento.

Únicamente en 12 meses y con una modalidad completamente en línea, serás capaz de gestionar una compañía de videojuegos con la máxima eficiencia"

02

Requisitos de acceso

Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.

> *TECH te permite acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni complejos trámites para matricularte y completar el programa”*

Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01 Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02 Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03 Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04 Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05 Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06 Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

03

Salidas profesionales

El mundo de la dirección de compañías de videojuegos es complejo, volátil y requiere una actualización constante de todas las estrategias más novedosas en distintos campos. Un profesional que cuente con conocimientos adaptados al desarrollo tecnológico y consiga aplicarlos tiene numerosas posibilidades de acceder al mercado laboral. Por ello, TECH pone a tu alcance un programa académico que facilitará e incrementará tus oportunidades de trabajar en este sector.

> *TECH ofrece una titulación que acentuará tus posibilidades de establecerte como el director de una compañía de videojuegos"*

Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- Asistente de dirección en empresas creativas
- Técnico de marketing y marketing digital en empresas creativas
- Técnico de publicidad y relaciones públicas en empresas creativas
- Supervisor de sistemas digitales y vectoriales de imagen
- Técnico de mesas de control de iluminación en espectáculos de empresas creativas
- Ayudante de realización de vídeo
- Editor-montador de vídeos
- Fotógrafo de eventos, espectáculos y producciones audiovisuales
- Retocador fotográfico digital
- Desarrollador de productos audiovisuales multimedia

04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Máster Profesional?

Al finalizar la titulación, estarás capacitado para poner en marcha en tu empresa creativa las mejores técnicas de generación de ideas colectivas como, por ejemplo, el *brainstorming*. Además, adquirirás conocimientos y *tips* para extraer el máximo rendimiento de tus redes sociales como herramienta de *marketing* y publicidad, y así dar a conocer tu actividad.

01 Entender las normativas que afectan a los productos creativos e intangibles, como la propiedad intelectual, industrial o el derecho publicitario, así como aplicarlas al trabajo diario como director de empresas creativas

02 Adquirir conocimientos para realizar la gestión contable y financiera de una empresa creativa

03 Comprender cómo puede ser el futuro para adelantarse y crear estrategias innovadoras que favorezcan el crecimiento de la compañía

04 Aplicar técnicas y herramientas de *Design Thinking*

05 Ser capaz de realizar el *briefing* de una compañía

06 Ser capaz de liderar una estrategia de innovación en la empresa

07 Aplicar los conceptos y estrategias del *Big Data* a la empresa creativa

08 Realizar analíticas web que den información a la empresa para saber dirigir su estrategia publicitaria

05

Dirección del curso

La apuesta por la máxima calidad de la titulación se puede ver reflejada en el cuadro docente que lo imparte. Todos ellos se encuentran trabajando en la dirección, gestión o asesoría de empresas creativas a nivel internacional. Por tanto, los conocimientos que te transmitirán a lo largo del MBA en Dirección de Empresas Creativas estarán completamente actualizados y habrán sido puestos en práctica con anterioridad en su propia experiencia.

> *El cuadro docente que imparte el curso cuenta con una amplia experiencia dentro del sector y trabajan activamente en el mismo”*

Dirección del curso

Dra. Velar, Marga

- Consultora de comunicación experta en Moda
- CEO de *Forefashion Lab*
- Directora de Marketing Corporativo en SGN *Group*
- Consultora de Comunicación Corporativa en LLYC
- Consultor de comunicación y marca *freelance*
- Responsable de comunicación en Universidad Villanueva
- Docente en estudios universitarios vinculados al Marketing
- Doctora en Comunicación por la Universidad Carlos III de Madrid
- Licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid
- MBA Gestión de Empresas de Moda por ISEM *Fashion Business School*

Cuadro docente

Dña. Eyzaguirre Vilanova, Carolina

- Asesora jurídica y diseñadora experta en Industria Creativa
- Asesora jurídica en la Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial
- Asesora legal para la Gerencia de la empresa Eley Hawk
- Diseñadora de National Geographic y El Mueble
- Docente en estudios de posgrado universitario
- Licenciada en Derecho por la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona
- Licenciada en Diseño por la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona
- Máster Oficial en Propiedad Intelectual por la Universidad Pontificia Comillas
- Curso de Derecho a la Publicidad por la Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial

Dña. Bravo Durán, Sandra

- CEO de UX en Myme
- CEO y fundadora de Ch2 Abroad & Events
- Socióloga del Observatorio Turístico de Salamanca
- Consultora digital en Everis
- Investigadora en Runroom
- Profesora del Máster en Dirección de Marketing de Moda y Lujo y del Máster Luxury
- Business Brand Management en MSMK – Madrid School of Marketing
- Doctorado en Creatividad Aplicada por la Universidad de Navarra
- Grado en Sociología por la Universidad de Salamanca
- Licenciatura en Economía por la Universidad de Salamanca
- Máster Ejecutivo en Dirección de Empresas de Moda por la Universidad de Navarra

D. Sanjosé, Carlos

- Especialista en Marketing Digital
- Gerente de Marketing Digital en Designable
- Jefe de Marketing Digital en MURPH
- Gerente de Marketing Digital en 25 Gramos
- Jefe de contenido en Unánime Creativos
- Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad CEU Cardenal Herrera

Dra. San Miguel Arregui, Patricia

- Fundadora y directora de *Digital Fashion Brands*
- Investigadora y colaboradora en estudios de Marketing
- Autora del libro *Influencer Marketing*
- Autora de publicaciones académicas en revistas de prestigio
- Ponente habitual en Congresos y Jornadas nacionales e internacionales de Comunicación y Marketing
- Docente en estudios de grado y postgrado universitario
- Doctora en Marketing Digital para empresa de Moda por la Universidad de Navarra
- Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Complutense de Madrid
- Executive Fashion MBA por ISEM

D. Justo Reyes, Rumén

- Productor de documentales y películas
- Asesor financiero y legal en películas
- Inversor en startups creativas
- Fundador y Director del Festival Internacional de Cine Independiente y de Autor de Canarias
- Asesor de Emprendimiento en CEOE Tenerife
- *Startup Mentor* en Asociación Afedes
- *Startup Mentor* en *Bridge for Billions*
- Licenciado en Administración y Dirección de Empresas por la Universidad de La Laguna
- Máster en PRL por SGS
- Posgrado en Vigilancia Tecnológica
- Experto en Gestión de Recursos Humanos por la Universidad de Vigo

Dña. Gallego Martínez, Ana Belén

- Consultora de Estrategias de Negocio
- Consultora independiente en Belén Galmar Acompañamiento Empresarial
- Licenciada en Derecho por la Universidad Complutense de Madrid
- MBA - Máster en Dirección y Administración de Empresas, especialidad en Dirección Financiera por la Universidad Camilo José Cela
- Programa Ejecutivo de Transformación Digital por la Escuela de Organización Industrial

Dña. Arroyo Villoria, Cristina

- Consultora técnica y coordinadora de proyectos formativos
- Socia y directora de proyectos y emprendimiento en factoría de industrias creativa
- Coordinadora. Acerca Cultura Madrid
- Editora de contenidos e-learning freelance para Lid Learning. LID Editorial
- Coordinadora de formación. Factoria Cultural Madrid
- 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
- Master en e-Learning y Tecnología Educativa, Formación e-Learning
- Técnico Superior de Prevención de Riegos, Especialidad de Higiene del Trabajo. Instituto de Formación Integral, IFI
- Técnico Superior de Prevención de Riesgos Laborales, Especialidad Ergonomía y Psicosociología del Trabajo. Instituto de Formación Integral, IFI

Dra. Paule Vianez, Jessica

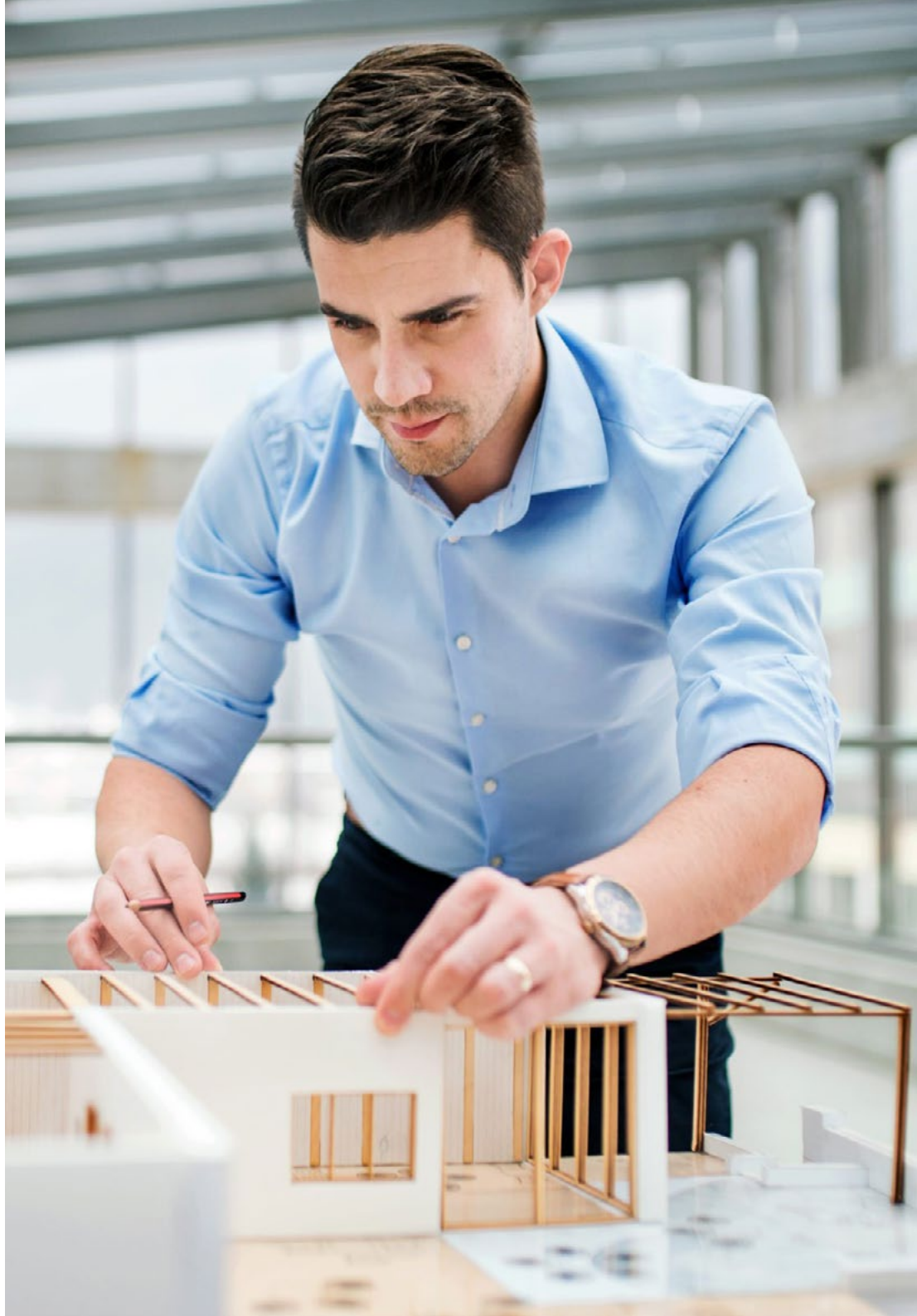
- Especialista en el Grupo de Investigación en Dirección y Economía de Empresa de la Universidad Rey Juan Carlos
- Asesor comercial en DKV Seguros y Reaseguros
- Asistente Administrativa para Fundación para el Desarrollo Directivo de Cáceres
- Doctora en Ciencias Sociales y Jurídicas por la Universidad Rey Juan Carlos
- Máster en Tratamiento Estadístico Computacional de la Información por la Universidad Complutense de Madrid
- Grado en Finanzas y Contabilidad por la Universidad de Extremadura
- Grado en Administración y Dirección de Empresas por la Universidad de Extremadura
- Miembro de la Academia Europea de Dirección y Economía de Empresa

06

Plan de formación

El temario está compuesto por 10 módulos que te instruirán como un excelente gestor de una empresa orientada al desarrollo de proyectos culturales y creativos. A lo largo del programa de estudios aprenderás a implementar en tu compañía estrategias como el *Future Thinkings*, orientada a la apertura de nuevos productos en base a las necesidades detectadas en el mercado. Además, dispondrás de materiales en múltiples soportes como vídeo, lecturas o resúmenes interactivos.

> *El programa dispone de 10 completos módulos que te ayudarán a aplicar conceptos como el Design Thinking en tu empresa creativa”*



Módulo 1. Nuevas industrias creativas

1.1. Nuevas industrias creativas
1.2. Peso económico de las industrias creativas en la actualidad
1.3. Nuevo contexto global de las industrias creativas
1.4. El patrimonio natural y cultural
1.5. Artes visuales
1.6. Artes escénicas
1.7. Medios audiovisuales
1.8. Publicaciones actuales
1.9. Servicios creativos
1.10. Conexiones de la economía creativa o economía naranja

Módulo 2. Protección de productos creativos e intangibles

2.1. Protección jurídica de activos intangibles
2.2. Propiedad intelectual I
2.3. Propiedad intelectual II
2.4. Propiedad intelectual III
2.5. Propiedad industrial I: marcas
2.6. Propiedad industrial II: diseños industriales
2.7. Propiedad industrial III: patentes y modelos de utilidad
2.8. Propiedad intelectual e industrial: práctica
2.9. Derecho publicitario I
2.10. Derecho publicitario II

Módulo 3. Gestión económica y financiera de empresas creativas

3.1. La necesaria sostenibilidad económica
3.2. Los ingresos y los gastos de una empresa creativa actual
3.3. Los tipos de beneficio en la empresa
3.4. La inversión en el sector creativo
3.5. La rentabilidad en la industria creativa
3.6. La tesorería: Liquidez y solvencia
3.7. Fórmulas de financiación actualmente en el mercado creativo
3.8. El precio del producto en la industria creativa
3.9. Estrategia de precios en el sector creativo
3.10. Presupuestos operativos

Módulo 4. *Futures Thinking*: ¿cómo transformar el hoy desde el mañana?

4.1. Metodología *futures thinking*
4.2. Señales de cambio
4.3. Tipos de futuros
4.4. *Future forecasting*
4.5. Técnicas de estimulación mental
4.6. Previsión colaborativa
4.7. Victorias épicas
4.8. Futuros preferentes
4.9. De la predicción a la acción
4.10. ODS. Una visión global y multidisciplinar del futuro

Módulo 5. Gestión del consumidor o usuario en empresas creativas

5.1. El usuario en el contexto actual
5.2. Estrategia con la persona en el centro
5.3. El dato en la estrategia *human centric*
5.4. Implantación de la estrategia *human centric* en la industria creativa
5.5. Metodología *human centric*
5.6. *Design thinking*
5.7. El posicionamiento de la marca en la mente del usuario
5.8. *User insights* en las empresas creativa
5.9. El perfil de los usuarios (arquetipos y *buyer* persona)
5.10. Recursos y técnicas de investigación

Módulo 6. *Creative branding*: comunicación y gestión de marcas creativas

6.1. *Brands and branding*
6.2. Construcción de la marca
6.3. Expresión de la marca
6.4. Comunicación
6.5. *Brand content*
6.6. *Visual storytelling*
6.7. *Customer experience*
6.8. Planificación estratégica
6.9. *Performance*
6.10. Evaluación

Módulo 7. Liderazgo e innovación en las industrias creativas

7.1. Creatividad aplicada a la industria
7.2. La nueva cultura innovadora
7.3. Dimensiones y palancas de la innovación
7.4. Restricciones y obstáculos de la innovación en la industria creativa
7.5. Innovación cerrada e innovación abierta
7.6. Modelos de negocio innovadores en las IICC
7.7. Liderar y gestionar una estrategia de innovación
7.8. Financiar la innovación
7.9. Hibridación: innovar en la economía creativa
7.10. Nuevos ecosistemas creativos e innovadores

Módulo 8. Transformación digital en la industria creativa

8.1. *Digital future* de la industria creativa
8.2. Cuarta revolución industrial
8.3. Habilitadores digitales para el crecimiento
8.4. La aplicación del big data a la empresa
8.5. Tecnología cognitiva
8.6. Usos y aplicaciones de la tecnología *blockchain*
8.7. La omnicanalidad y el desarrollo del transmedia
8.8. Ecosistemas de emprendimiento
8.9. Nuevos modelos de negocio disruptivos
8.10. Metodologías para promover la cultura de innovación en la industria creativa

Módulo 9. Nuevas estrategias de Marketing digital

9.1. Tecnología y audiencias
9.2. Analítica digital para el diagnóstico
9.3. *E-entertainment*: el impacto del e-commerce en la industria del entretenimiento
9.4. *Social media e influencer marketing*
9.5. *Mobile marketing*
9.6. Publicidad en entornos online
9.7. La metodología *Inbound Marketing*
9.8. Automatización del Marketing
9.9. Herramientas de gestión de datos
9.10. La medición de la rentabilidad

Módulo 10. El emprendimiento en las industrias creativas

10.1. El proyecto emprendedor
10.2. Liderazgo personal
10.3. Identificación de oportunidades de innovación y emprendimiento
10.4. Generación de ideas de negocio en la industria creativa
10.5. Prototipado y validación
10.6. Diseño del modelo de negocio
10.7. Liderazgo de equipo
10.8. Mercados culturales
10.9. Plan de Marketing y *branding* personal
10.10. Pitch de venta

07

Metodología

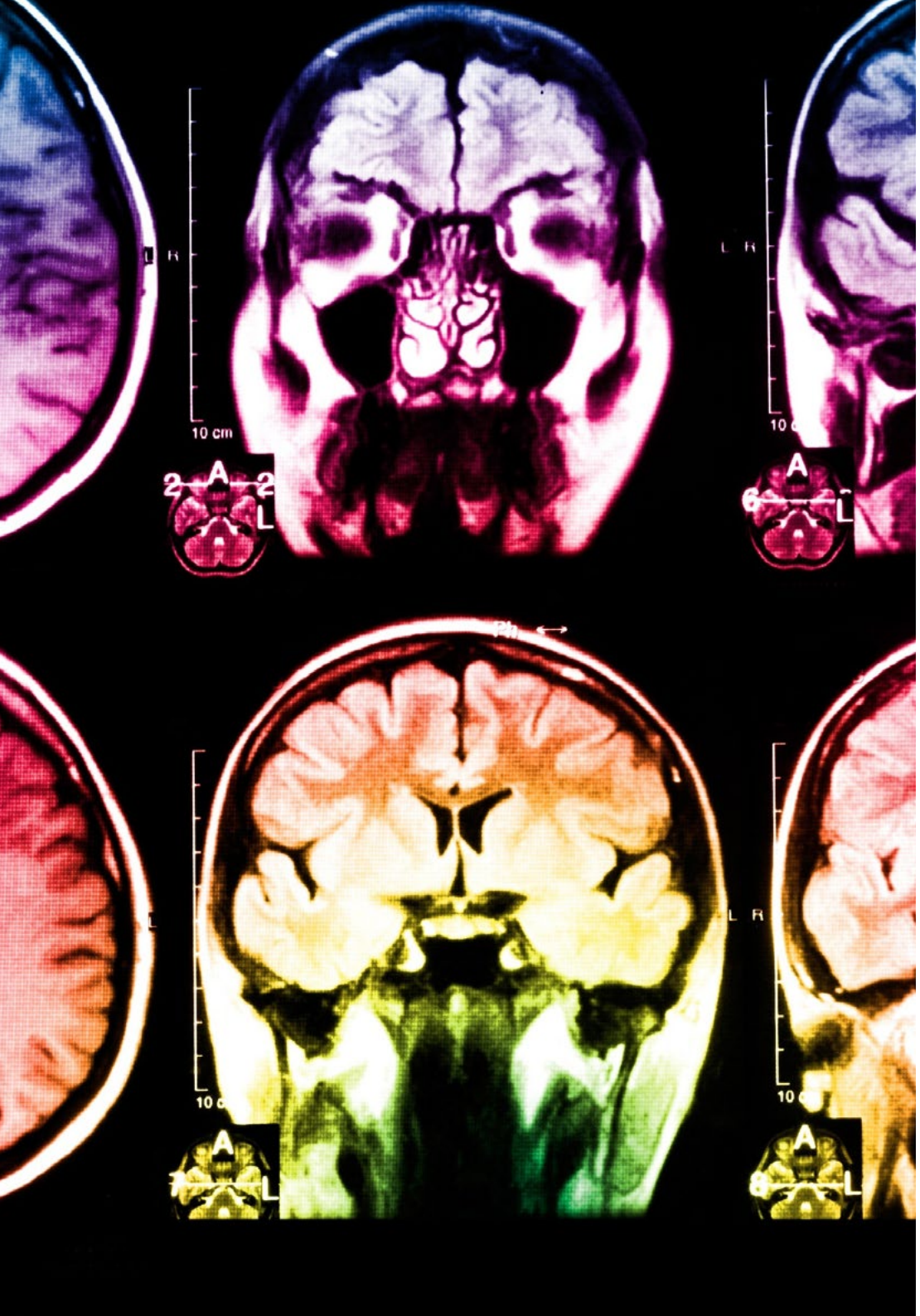
Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los case studies con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

> *TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.*

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

Nuestra institución 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 del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

> *Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área"*

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.

Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? 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 del curso, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:

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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.

Clases magistrales

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

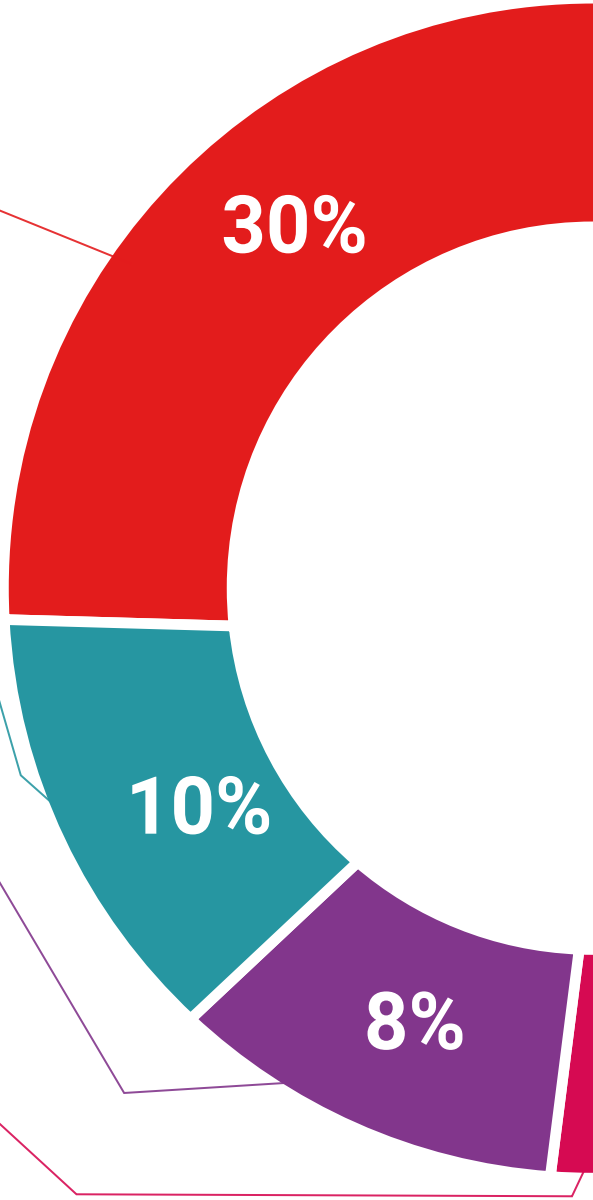
El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.

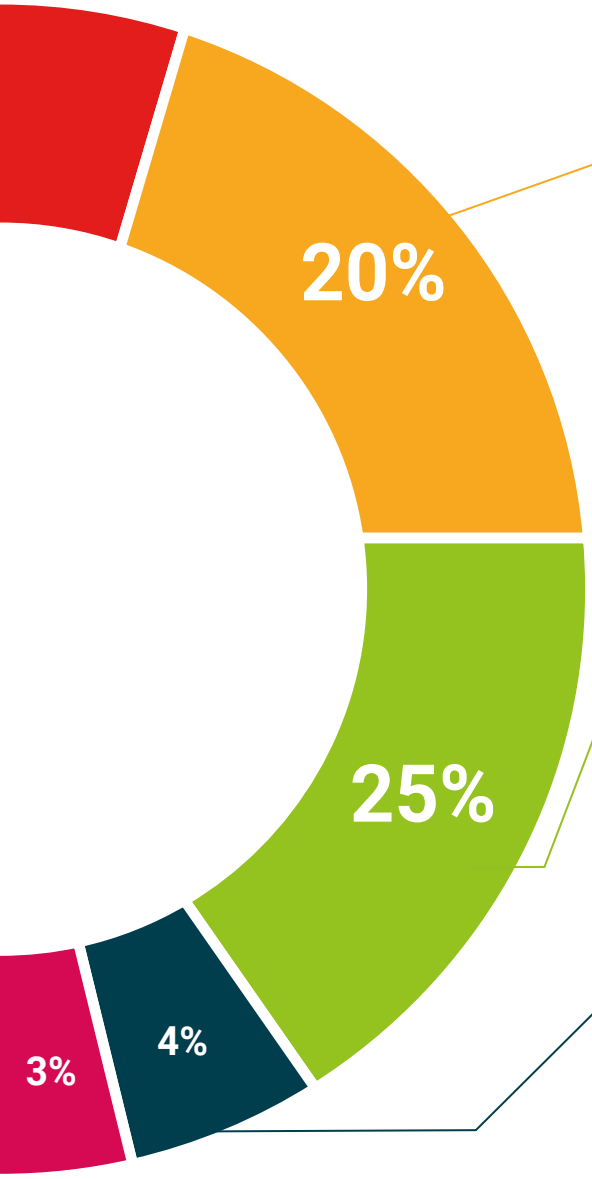
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.

08
Titulación

El Máster Profesional MBA en Dirección de Empresas Creativas garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Profesional expedido por TECH.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Máster Profesional emitido por TECH.

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

Título: **Máster Profesional MBA en Dirección de Empresas Creativas**

Modalidad: **Online**

Horas: **1.500**

tech formación profesional

Otorga el presente

DIPLOMA

a

D/Dña _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

MÁSTER PROFESIONAL

en

MBA en Dirección de Empresas Creativas

Se trata de un título propio de esta institución equivalente a 1.500 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

Mariola Ibáñez Domínguez
Directora

tech formación profesional

Máster Profesional
MBA en Dirección de Empresas Creativas

Modalidad: **Online**
Titulación: **TECH Formación Profesional**
Duración: **12 meses**
Horas: **1.500**

Máster Profesional
MBA en Dirección de Empresas Creativas

tech formación profesional