

15. GESTIÓN DE LAS INDUSTRIAS DE LA CREATIVIDAD

I. DIRIGIDO A:

- Empresarios y empresarias relacionados con los sectores de la cultura, el arte y el diseño que deseen replantearse su empresa para ajustarla a las nuevas necesidades del mercado y actualizar sus conocimientos de gestión empresarial.
- Profesionales de los sectores anteriores que deseen mejorar la gestión de sus proyectos e identificar nuevas oportunidades de negocio.
- Todas aquellas personas que estén interesadas en aprender a gestionar una entidad relacionada con las industrias creativas.

II. OBJETIVO:

El objetivo principal de este programa es el afianzamiento y modernización de las empresas relacionadas con las industrias creativas proporcionando a los empresarios/as directivos/as y profesionales las herramientas necesarias para:

- La dinamización y gestión de los procesos creativos dentro de las empresas.
- La gestión de la cultura, el arte y el diseño como actividades económicas.
- Comprender los cambios que la tecnología digital introduce en la cultura y arte y como éstos afectan a los modelos de negocio
- Desarrollar modelos de negocio efectivos para los sectores de la cultura, el arte y el diseño.
- Desarrollar estrategias efectivas de comunicación, incluyendo el ámbito digital, para los productos y servicios culturales.

III. METODOLOGÍA:

EOI ha desarrollado una metodología que se basa en la formación de carácter práctico y en la atención individualizada y activa a cada uno/una de los/las emprendedores/as, y cuenta con un elemento clave que marca la diferencia respecto de otras metodologías: los programas no finalizan cuando el/la emprendedor/a termina su proyecto, sino que se mantiene un seguimiento continuo para apoyar la puesta en marcha de la empresa.

Esta metodología combina sesiones formativas y tutorías presenciales con otras bajo la modalidad de “clase virtual”, con el fin de que los alumnos se familiaricen con la utilización de las TIC y las utilicen una vez que hayan creado sus empresas.

El objetivo de este programa es conseguir que los/las empresarios/as que participan en él realicen un plan de su empresa integrando conceptos de cultura digital, desarrollo de procesos creativos etc., a partir del apoyo prestado por los profesores de

EOI. La duración de este programa es de 72 horas⁵² (60 horas lectivas y 12 horas de tutorías por alumno de media), distribuidas en aproximadamente cuatro meses, facilita que los y las participantes dispongan de suficiente tiempo para la reflexión y el análisis, de manera que puedan ir madurando su plan.

Este objetivo se logra a través de:

a) Formación práctica en gestión de Pymes:

Contemplando especialmente los aspectos específicos de la gestión de industrias culturales e incluyendo formación específica para la creación de empresas. La formación es impartida por profesorado especialista y con un enfoque eminentemente práctico.

b) Tutorización activa e individualizada:

A través de la cual tutores/as expertos/as en las diferentes materias apoyan al/a la emprendedor/a con el fin de que pueda desarrollar su proyecto de empresa.

Cada participante tiene un apoyo exclusivo y personalizado para ayudarle a plasmar su idea empresarial en un proyecto viable susceptible de ser llevado a la práctica.

El trabajo individual, así como la elaboración del proyecto se estima alrededor de 240 h de dedicación⁵³.

Este programa termina con la presentación del proyecto empresarial por parte de cada participante.

⁵² Este curso tiene una dedicación de 360 horas de profesorado EOI. La cofinanciación por parte del Fondo Social Europeo, del Mº de Industria, Turismo y Comercio y de la entidad colaboradora se calcula en base a este número de horas.

⁵³ Este programa de 60 horas lectivas conlleva aproximadamente unas 90 horas de estudio y trabajo individual, así como 150 horas de elaboración de proyecto.

IV PROGRAMA:

El Programa incluye las siguientes materias:

Módulo lectivo:

60 horas

Economía del arte, la cultura y el diseño
Cultura digital y economía de Internet
Taller de creatividad
Manejo de aula virtual
Industrias culturales e industrias de la creatividad
Desarrollo de procesos creativos
Gestión de equipos creativos
Gestión de la propiedad intelectual
Modelos de negocio para industrias creativas
Comunicación y marketing de productos y servicios culturales

Módulo de desarrollo de proyectos

12 horas⁵⁴

Tutorías por alumno

12 horas

TOTAL CURSO

72 HORAS

⁵⁴ El número de horas de tutoría de proyecto por alumno es una cifra aproximada que puede variar en función de las características y necesidades de cada alumno/proyecto