

**NOMBRE DEL CURSO O TALLER:**

**Diplomado en Gestión y Emprendimiento Cultural**

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| Certifica:                  | Universidad Nacional Autónoma de México UNAM  |
| Duración (horas):           | 120 horas   |
| Cupo máximo:                | 35 personas, se abre con mínimo 10 inscritos  |
| Fecha inicio /finalización: | 17 de Noviembre de 2020 al 20 de marzo 2021   |
| Horarios:                   | Lunes a viernes de 6:00 p.m. a 8:00 p.m. – sábados 8:00 a.m. 12 m.  |
| Valor (\$):                 | Público en general: \$ 1'100.000<br>Personas afiliadas a Comfandi, Comfenalco y Coomeva: \$ 1'000.000<br>Valor del módulo (curso): \$350.000<br>Personas afiliadas a Comfandi, Comfenalco y Coomeva: \$ 300.000 |

## 1. INTRODUCCION / PRESENTACIÓN

El emprendimiento refiere al proceso de imaginar un proyecto, diseñarlo y lanzarlo al mercado; con la finalidad de comenzar a administrar y mantener un negocio. El emprendimiento requiere diversas habilidades y destrezas para competir en el mercado laboral. Esta serie de competencias son necesarias tanto para quienes desean abrir un negocio como para aquellos quienes ya cuentan con una empresa. Ahora bien, las habilidades que requiere un emprendedor dependen del campo laboral en el que se quiera especializar. Con una importante experiencia en el campo de la educación, la cultura y el arte, La Escuela para la Innovación en Cultura y Educación, la Fundación Bibliotec en colaboración con la Universidad Nacional Autónoma de México, han creado este diplomado cuyo objetivo es proporcionar herramientas elementales para la creación y/o fortalecimiento de emprendimientos culturales y de entretenimiento.

El diplomado está conformado por cuatro módulos (cursos). El primero refiere a la consolidación de una idea para que se concrete en un proyecto de negocio con valor agregado y, hacer que, ante circunstancias adversas como la emergencia sanitaria que hoy atraviesa la humanidad, los emprendedores que ya tienen un negocio, cuenten con herramientas para hacer crecer sus ventas. El segundo módulo está diseñado para construir proyectos o planes de negocio contemplando diferentes aspectos técnicos, financieros, tributarios y organizacionales para participar efectivamente en oportunidades de emprendimiento en gestión cultural. El tercer módulo tiene como objetivo desarrollar contenidos digitales en diferentes formatos que apoyen los objetivos de la marca cultural y su proceso de emprendimiento, a través del uso de estrategias que generen

reconocimiento, posicionamiento, recordación y comunidad. En el último módulo se conocerán y aplicarán herramientas y metodologías para la medición cualitativa y cuantitativa de la cultura.

El diplomado tiene una duración de 120 horas, divididas en cuatro (4) módulos/cursos de 30 horas cada uno. La totalidad de los cursos se desarrollará en línea por cuestiones asociadas a la pandemia producida por el virus SARS-CoV-2. Los facilitadores contarán con ejercicios dinámicos que permitan a los participantes tener un conocimiento profundo del tema y aplicar sus conocimientos en el diseño de un proyecto.

Es recomendable que el diplomado se tome en su totalidad para que el participante tenga una visión integral del emprendimiento cultural y de entretenimiento. Sin embargo, el participante especializado puede tomar uno o dos módulos con la finalidad de reforzar su conocimiento en el negocio de las industrias culturales.

Cada módulo (curso) se puede tomar de manera independiente y serán certificados individualmente.

## **2. OBJETIVOS**

Desarrollar habilidades para la gestión integral de proyectos y emprendimientos culturales, artísticos y del entretenimiento.

- Conocer las herramientas prácticas para el diseño de emprendimientos culturales, artísticos y de entretenimiento.
- Construir proyectos o planes de negocio contemplando diferentes aspectos técnicos, financieros, comerciales, tributarios y organizacionales para participar efectivamente en oportunidades de emprendimiento en gestión cultural.
- Desarrollar contenidos digitales en diferentes formatos que apoyen los objetivos de la marca cultural y su proceso de emprendimiento, a través del uso de estrategias que generen reconocimiento, posicionamiento, recordación y comunidad.
- Conocer y aplicar las herramientas y metodologías para la medición cualitativa y cuantitativa de la cultura.

## **3. PERFIL PARTICIPANTES:**

Creadores, artistas, docentes, gestores y emprendedores culturales, pequeños empresarios y público en general.

#### **4. CONTENIDO**

##### **Módulo I**

##### **Emprendimientos culturales y de entretenimiento: De la idea al proyecto, cómo pensar una forma inteligente de empresa**

17 de noviembre al 4 de diciembre de 2020  
(30 horas)

##### **Módulo II**

##### **Planes de negocio y proyectos culturales y de entretenimiento**

9 de diciembre de 2020 al 22 de enero de 2021 (descanso temporada navideña)  
(30 horas)

##### **Módulo III**

##### **Gestión de contenidos digitales y creación de portafolio**

25 de enero al 19 de febrero de 2021  
(30 horas)

##### **Unidad IV**

##### **Medición cualitativa y cuantitativa de la cultura**

22 de febrero a  
marzo 20 de 2021  
(30 horas)

#### **5. METODOLOGÍA**

Cada uno de los módulos (cursos) del diplomado se desarrollará 100% de manera virtual

- a) Exposición del tema por los docentes.
- b) Participación directa de los alumnos.
- c) Análisis de experiencias y casos de éxitos.
- d) Entrevistas con emprendedores exitosos.
- e) Exposiciones de alumnos.

##### **Actividades de aprendizaje:**

- a) Participación en discusiones grupales de los alumnos.
- b) Revisión y análisis de proyectos elaborados por los alumnos.
- c) Revisión y análisis de casos de éxito.
- d) Discusión en grupo de las estrategias de trabajo para el emprendimiento de empresas culturales y de entretenimiento.
- e) Discusión en grupo de la manera de atender a las desventajas o posibles riesgos de los proyectos presentados.
- f) Desarrollo colaborativo de proyectos

## 6. EVALUACIÓN

Para que la otorgación del diploma por parte de la Universidad los participantes deben asistir como mínimo al 80% de las actividades académicas y aprobar los trabajos a realizar de cada módulo del diplomado.

Cada módulo (curso) se puede tomar de manera independiente y serán certificados individualmente.

## 7. REQUISITOS DE LOS PARTICIPANTES (técnicos, disponibilidad, etc)

Equipo de cómputo, conexión a internet, navegador

## 8. PREFIL DOCENTE O TALLERISTA

### Módulo I

**Rita Jiménez Sánchez**, es licenciada en Desarrollo y Gestión Interculturales por la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México. Es maestra en Ciencias Sociales por el Colegio de Michoacán, Centro de Investigación del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología. Ha impartido diversos cursos y talleres en torno a la gestión cultural y patrimonial, así como de elaboración de proyectos culturales.

Sobre sus aptitudes docentes, tiene conocimientos especializados sobre: i) trabajo de archivo: elaboración de fichas, ficheros y de repositorios digitales para manejar y analizar grandes volúmenes de información; ii) trabajo de campo: elaboración y análisis de mapas digitales, elaboración de recursos audio-visuales etnográficos, técnicas de grabación y digitalización de entrevistas, producción de diarios de campo y genealogías; iii) revisión documental e historiográfica sobre gestión cultural, incluyendo, metodología del manejo de fuentes, heurística de documentos, elaboración de líneas de tiempo relacionales y manejo de softwares para la gestión bibliográfica.

### **Docente módulos II y III**

**Victoria E. Concha Ávila**, Administradora de empresas de la universidad ICESI, especialista y mercadeo, MBA y Doctora en Dirección de empresas de la Universidad de Valencia en España.

Actualmente es la directora de la Especialización en Comunicación Estratégica de marca en entornos digitales, jefe del Departamento de Diseño y publicidad, y coordinadora de la Agencia publicitaria inhouse UAO.

Investigación y líder de proyectos como: Hablando sobre Publicidad, Tienda de campaña, alianzas con industrias culturales y programas de estrategia de marca digital para compañías, cursos, seminarios y diplomados entre otros.

Tiene experiencia de 15 años como Gerente de Mercadeo y publicidad de empresas nacionales y multinacionales y Gerente General de su propia compañía. Tiene experiencia académica como docente en pregrado y posgrado en la Universidad Autónoma de Occidente y Universidad ICESI.

### **Nota:**

Para la otorgación del diploma por parte de la Universidad los participantes deben asistir como mínimo al 80% de las actividades académicas y aprobar los trabajos a realizar durante el diplomado.

Cada módulo (curso) se puede tomar de manera independiente y serán certificados individualmente.