

**NOMBRE DEL CURSO O TALLER:**

**Curso**

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

Certifica:	Universidad Nacional Autónoma de México UNAM
Duración (horas):	30 horas
Cupo máximo:	35 personas, se abre con mínimo 10 inscritos
Fecha inicio /finalización:	17 de noviembre al 4 de diciembre de 2020
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: \$ 350.000 Personas afiliadas a Comfandi, Comfenalco y Coomeva: \$ 300.000

## 1. INTRODUCCION / PRESENTACIÓN

Las y los participantes se especializarán en la creación de contenidos culturales y de entretenimiento que tengan valor agregado para generar un negocio productivo. Además, conocerán diversas estrategias prácticas para diseñar un proyecto viable y forjar una industria creativa.

## 2. OBJETIVOS

El objetivo general de aprendizaje de este módulo es que las y los asistentes conozcan herramientas prácticas para el diseño de emprendimientos culturales y de entretenimiento

- Las y los participantes comprenderán qué es el emprendimiento cultural y de entretenimiento
- Las y los participantes conocerán cómo diseñar y fortalecer un emprendimiento cultural y de entretenimiento
- Los y las participantes formarán criterios especializados sobre resolución de problemáticas asociadas a las industrias culturales
- Las y los participantes ubicarán las principales estrategias para forjar una industria creativa con valor agregado

### 3. PERFIL PARTICIPANTES:

**Ingreso:** Creadores, artistas, gestores culturales, pequeños empresarios y público en general.

**Egreso:** Creadores, artistas, gestores culturales pequeños empresarios y público en general; con especialización en emprendimientos para comenzar y/o fortalecer negocios en las industrias culturales y de entretenimiento.

### 4. CONTENIDO

#### Unidad I

**Elementos para imaginar una empresa cultural y de entretenimiento**  
**(10 horas teóricas)**

- 1.1. Qué son los emprendimientos culturales y de entretenimiento
- 1.2. Cuáles son los elementos necesarios para que una idea se convierta en un proyecto viable
- 1.3. Estrategias de trabajo y reconocimiento del mercado, del gremio y los productos que se comercializarán
- 1.4. Ejemplos de emprendimientos exitosos en el ámbito cultural y de entretenimiento

#### Unidad II

**Conociendo mi potencial a partir de un proyecto específico**  
**(10 horas prácticas)**

- 2.1. Elaborar una idea: entre la creatividad y el principio de realidad
- 2.2. Establecer los elementos mínimos para convertir la idea en un proyecto
- 2.3. Beneficios y riesgos de mi proyecto

#### Unidad III

**Ideas para mejorar mi proyecto**  
**(10 horas prácticas)**

- 3.1. Elaboración de la presentación de mi proyecto
- 3.2. Elaboración de la ruta crítica para poner en marcha el proyecto
- 3.3. Retroalimentación grupal sobre la viabilidad del proyecto

## **5. METODOLOGÍA**

100% virtual

- a) Exposición del tema por los docentes.
- b) Participación directa de los alumnos.
- c) Análisis de experiencias de éxito.
- 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.

## **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 durante el curso.

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

Equipo de cómputo, conexión a internet, navegador

## **8. PERFIL DOCENTE O TALLERISTA**

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.