

# Programa Executive en Gestión de la Creatividad.

# 1. Datos clave

<b>Inicio</b> Marzo 2019	<b>Estructura del programa:</b>  Módulo 1 <b>Habilidades Directivas</b>  Módulo 2 <b>Tendencias y Identificación de Insights</b>  Módulo 3 <b>Finanzas para Creativos</b>  Módulo 4 <b>Procesos y Gestión de Proyectos</b>  Módulo 5 <b>Proyecto final</b>
<b>Duración</b> 6 meses	
<b>Titulación</b> Propia de Elisava	
<b>Metodología</b> 100% Online	
<b>Director</b> David Oliva	
<b>Precio</b> 2.750 €	
<b>Plazas</b> 30 máximo	
<b>Admisión</b> Curriculum Carta de motivación DNI o pasaporte	<p>Cualquier duda o información que necesites, estamos a tu disposición vía e-mail o vía Twitter:</p> <p><a href="mailto:hola@weareshifta.com">hola@weareshifta.com</a> <a href="https://twitter.com/weareshifta">@weareshifta</a></p>

## 2. Quiénes somos

### SHIFTA

SHIFTA es la Escuela Online de Creadores Digitales impulsada por ELISAVA, la Escuela Universitaria de Diseño e Ingeniería de Barcelona. Nuestra misión es la de romper con los silos de las disciplinas creativas y ofrecer una mirada transversal y holística de los procesos creativos en la sociedad digital. Nos dirigimos a todxs los creadorxs digitales.

SHIFTA es 100% online. SHIFTA es digital. SHIFTA es global. En SHIFTA ofrecemos una formación de calidad con aulas reducidas en la que los formadores son el pilar básico de nuestra metodología. Expertos en las disciplinas que imparten, te transmitirán sus conocimientos y te guiarán en su aplicación en diferentes proyectos. Todo, enfocado en crear experiencias únicas para que adquieras nuevos conocimientos, competencias, y una red de contactos.

Queremos formar a los futuros creadores digitales. ¿Eres uno de ellos?



### by ELISAVA

Elisava es la escuela de referencia en el mundo del diseño y la ingeniería en España y con un alto reconocimiento internacional. Situada en pleno corazón de Barcelona, Elisava tiene más de 50 años de experiencia y cuenta con profesorado de prestigio y una gran comunidad de alumnos y exalumnos.

Es un centro adscrito a la Universidad Pompeu Fabra (UPF), una de las universidades más prestigiosas de Barcelona y Europa. Imparte estudios universitarios de Grado, Máster, Postgrado y cursos especializados en los campos del diseño, la ingeniería y la comunicación.

La investigación y la innovación son dos de los motores que mueven la escuela. Además tiene una estrecha colaboración con empresas, instituciones y ONGs para entrar en contacto con el mundo profesional.

# 3. Presentación del Programa

Hola,

Soy David Oliva López, aka Davit, director del Postgrado en **Gestión de Organizaciones y Ecosistemas Creativos**. Te agradezco tu interés en este programa y espero que este documento te proporcione toda la información necesaria para que puedas tomar una decisión correcta para tu formación.

El negocio de la Creatividad, aunque complejo y altamente competido, es un sector de futuro que ofrece múltiples oportunidades de para la creación de nuevas empresas y para el desarrollo de modelos de negocios distintos del modelo tradicional.

Pero para poder competir con garantías de éxito es fundamental saber controlar toda la cadena de valor.

Hay que saber gestionar los presupuestos en función de las necesidades concretas de los clientes. Saber gestionar clientes presentes y futuros es clave dado que su fidelidad es cada vez más volátil.

Porque la creatividad es un negocio, y cómo negocio debemos afrontarlo.

Para tener éxito hay que saber dirigir equipos creativos, organizar y manejar proyectos, gestionar recursos financieros, solucionar temas legales y administrativos.

No todo tiene que ver directamente con la creatividad. Pero todo acaba condicionando la creatividad.

¿Estás preparado para afrontar este reto?

El **Programa Executive en Gestión de la Creatividad** está pensado para formar a profesionales que lideren la gestión de procesos y organizaciones creativas en un mundo cada vez más complejo. Profesionales capacitados para desarrollar con total garantía trabajos de responsabilidad en el ámbito de la Comunicación Empresarial y la Creatividad, y que sean capaces de asumir nuevos retos aplicando el conocimiento y las metodologías para fomentar la innovación y que a la vez hagan estos proyectos rentables.

Espero que lo que leas a continuación resuene en el Shifter que llevas dentro.

Saludos,

Davit.

# 4. Objetivos y perfil del estudiante

Desarrollar una actitud más creativa tanto personal como profesionalmente.

Mejorar la capacidad para responder de manera práctica y creativa a problemas y oportunidades que se presentan continuamente.

Aplicar una variedad de metodologías diseñadas para desarrollar ideas, gestionar la innovación y aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos.

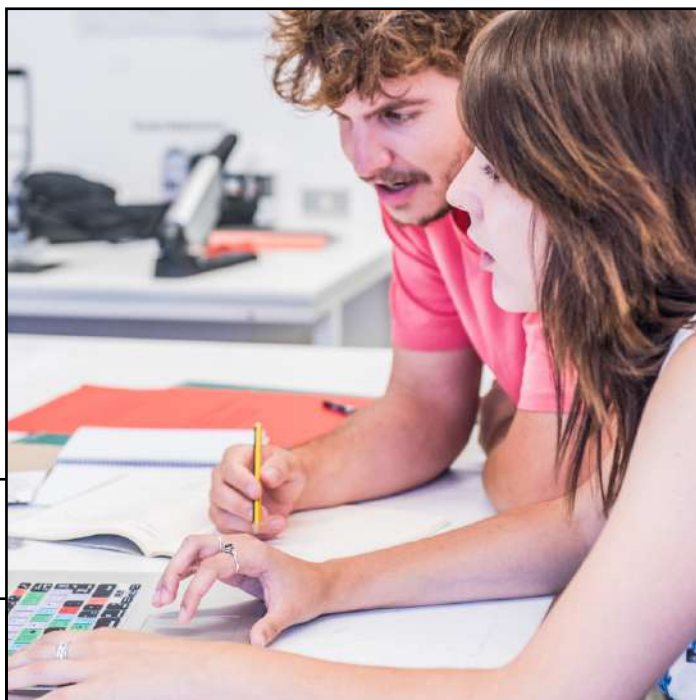
Ser un agente de cambio dentro de la organización ayudando a establecer un clima que fomente la creatividad, el espíritu empresarial y la innovación.

Entender los diferentes enfoques para reestructurar organizaciones.

Aprender estrategias para enfrentar un mercado en constante cambio.

Comprender la naturaleza contextual del conocimiento.

Conocer numerosos casos de éxito, y aprender directamente de los profesionales que los han hecho posible.



## ¿A quién va dirigido?

Titulados en Formación Profesional Grado Medio o de Grado Superior en el área de Publicidad y Marketing.

Titulados en Formación Profesional Grado Medio o de Grado Superior en el área de negocios que quieran trabajar en industrias creativas.

Graduados y licenciados en cualquier disciplina del diseño y profesionales del marketing, la comunicación y la empresa.

Especialistas en marketing, comunicación y diseño.

Profesionales del ámbito de los negocios y la planificación estratégica que trabajen en organizaciones creativas.

Emprendedores que buscan un nuevo planteamiento, técnicas y metodologías para replantear el enfoque de su negocio.

Empresas en el negocio de la Creatividad que busquen formar a sus managers.

Otros profesionales con experiencia demostrable en el campo del diseño, la innovación o el marketing.

# 5. Competencias

<p>Obtener el conocimiento teórico y práctico de técnicas y herramientas para gestionar la comunicación frente a un amplio y variado conjunto de audiencias.</p>	<p>Diseñar experiencias integrando todo el conocimiento implicado en el proceso de innovación.</p>
	<p>Ser capaz de planificar todos los aspectos de gestión, producción y lanzamiento de un proyecto.</p>
<p>Desarrollar habilidades directivas y técnicas de gestión de proyectos y equipos interdisciplinares.</p>	<p>Presentar y defender con coherencia y persuasión un proyecto ante una audiencia determinada.</p>
<p>Desarrollar las habilidades necesarias para poder cuestionar los procedimientos establecidos, identificar oportunidades y aplicar estrategias de innovación mediante la creatividad y el diseño.</p>	<p>Conocer las principales actitudes y aptitudes necesarias para abordar un proyecto con las máximas garantías de éxito.</p>



# 6. Contenidos del Programa

## Estructura del programa

5 SEMANAS

5 SEMANAS

5 SEMANAS

5 SEMANAS

3 SEMANAS

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Módulo 5

### 4 bloques + TFM

Hemos estructurado el programa en un bloque introductorio y cuatro bloques temáticos más un proyecto transversal que será el Trabajo Final de Programa (TFM).

### Welcome Week

La primera semana la denominamos Welcome Week donde se celebrarán seminarios sobre la metodología y el funcionamiento del campus, así como una masterclass de aspectos comunes a todos los programas de la convocatoria.

# Módulo 1 – Competencias Directivas

DURACIÓN 5 SEMANAS

<h2>Habilidades Directivas</h2>	<p>Liderazgo, toma de decisiones y resolución de problemas y conflictos.</p> <p>Técnicas de motivación y desarrollo de programas personalizados.</p> <p>Organización y gestión del tiempo y del estrés (autogestión).</p> <p>Oratoria: Presentaciones, dirección de reuniones y discursos en público.</p> <p>Técnicas de venta y negociación.</p>
<h2>Marketing Interno</h2>	<p>Introducción al marketing interno: Las bases.</p> <p>Desarrollo de personas y gestión de equipos.</p> <p>Técnicas y herramientas para la gamificación del entorno laboral.</p> <p>La retención del talento y la empresa “saludable”.</p>
<h2>La felicidad en el Entorno Laboral</h2>	<p>Contextualización de la felicidad en el entorno laboral.</p> <p>Recursos para la detección del grado de felicidad del/la trabajador/a.</p> <p>Gestión y transmisión de la felicidad.</p>
<h2>Personal Branding</h2>	<p>Diseño de la propia estrategia profesional.</p> <p>En busca del valor diferencial y posicionamiento dentro del mercado laboral.</p> <p>Estrategias de mejora reputacional.</p>
<h2>Sesión de briefing para la realización del TFP</h2>	



## Módulo 2 – Tendencias e Identificación de Insights

DURACIÓN 5 SEMANAS

<h3>Tendencias Globales y Actores de la Innovación</h3>	<p>El sentido de las tendencias y grandes tendencias actuales.</p> <p>Los nuevos <i>insights</i> globales.</p> <p>Nuevos actores de referencia del sector creativo.</p> <p>El impacto de la innovación en la economía.</p>
<h3>La Innovación</h3>	<p>Ciclo de vida.</p> <p>Competitividad y orientación a la competencia.</p> <p>La innovación centrada en el usuario.</p> <p><i>Design Thinking</i>.</p> <p>Nuevos modelos de negocio.</p> <p>Emprendeduría.</p>
<h3>Identificación del valor y aplicación Estratégica de la Innovación</h3>	<p>Identificación de <i>insights</i>.</p> <p>Herramientas de investigación.</p> <p>Secuencia de generación y entrega de valor.</p> <p>Estrategia creativa aplicada a la innovación.</p> <p><i>Crossmedia marketing</i> y la omnicanalidad.</p> <p>Estrategia aplicada a diferentes sectores.</p> <p>Marketing y Comunicación Digital en las Industrias Culturales y Creativas.</p>
<h3>1ª entrega parcial del TFP</h3>	



## Módulo 3 – Finanzas para Creativos

DURACIÓN 5 SEMANAS

<p>Financiación de Proyectos</p>	<p>La financiación y la metodología <i>lean start-up</i>.</p> <p>Mecenazgo.</p> <p>Captación de fondos.</p> <p>Autofinanciación.</p>
<p>Finanzas para Creativos</p>	<p>Planificación financiera y tesorería.</p> <p>Análisis de resultados y balance de situación.</p> <p>Realización de presupuestos.</p>
<p>Aspectos Legales y Ética</p>	<p>La propiedad intelectual y derechos de imagen.</p> <p>Derecho de la Publicidad y regulación de la Publicidad Sectorial.</p> <p>Aspectos legales del Marketing Digital.</p> <p>Ética en Publicidad y el Marketing.</p>
<p>2ª entrega parcial del TFP</p>	

## Módulo 4 – Procesos y Gestión de Proyectos

DURACIÓN 5 SEMANAS

### Procesos en la Organización Creativa

Diseño del proceso creativo: Metodologías *Lean*.

Mejora y optimización del proceso creativo: Metodología *Agile*.

Toma de decisiones estratégicas en los procesos.

Herramientas para el Diseño.

Gestión de los proyectos creativos: Metodología *Kanban*.

Herramientas para la gestión de proyectos creativos.

### Gestión de Clientes y Proveedores

Tipos de organigrama para la gestión de cuentas publicitarias.

Introducción y herramientas para la gestión de clientes.

Técnicas de fidelización de clientes.

Introducción a la gestión y selección de proveedores.

Técnicas de fidelización de proveedores.

Definición de relaciones entre proveedores y agencia.

### 3ª entrega parcial del TFP


## Módulo 5 – El proyecto (TFP)

DURACIÓN 3 SEMANAS

### Última entrega del TFP

Reuniones finales con el tutor del proyecto.  
Realización de la memoria explicativa del proyecto.  
Presentación y defensa ante un tribunal de evaluación.



<p>Gustavo Sabogal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Productor Audiovisual</li> <li>-Colombia</li> <li>-Máster Online en Branding</li> <li>-Febrero 2019</li> </ul>	
		<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Andrea Giménez</p> <p><i>“Para mí, este curso de Fotografía y Diseño de SHIFTA ha significado poder crecer como profesional y aprender nuevas técnicas y herramientas sin dejar de ‘descuidar’ mi trabajo ya que me permite compaginar las dos cosas sin problema”.</i></p>
<p><i>“El Master en Branding Online de SHIFTA ha sido una respuesta a lo que estuve buscando por mucho tiempo. Las asignaturas, profesores y equipo han superado mis expectativas, por lo que he podido adquirir bases y conocimientos sólidos para tener un mayor dominio de lo que es el Branding”.</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Fotógrafa y editora</li> <li>-España</li> <li>-Máster de Fotografía y Diseño</li> <li>-Mayo 2019</li> </ul>
	<p>Marcela Gómez</p>	
<p><i>“Lo que más me gusta es poder encontrar profesores de tan buen nivel dictando los contenidos, profesores que trabajan en el medio manejando temarios de tendencia global”.</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diseñadora gráfica</li> <li>-Colombia</li> <li>-Máster de Experiencia de usuario para la Transformación Digital</li> <li>-Febrero 2019</li> </ul>

# 7. Metodología



La metodología del **Postgrado en Gestión de Organizaciones y Ecosistemas Creativos** es de carácter práctico, proporcionando una sólida base teórica y técnica con el objetivo de que los estudiantes puedan desarrollarse profesionalmente en la gestión y administración de organizaciones creativas.



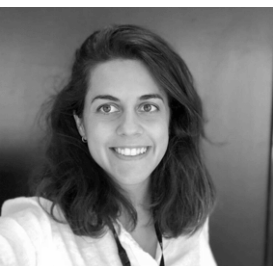


El Máster se estructura en cuatro módulos temáticos (más un proyecto final) que incorporan asignaturas de especialización enfocadas al desarrollo de las competencias, conocimientos y habilidades necesarias para la correcta gestión de una organización del negocio de la Creatividad. Cada módulo consta de asignaturas que despliegan su contenido en forma de talleres y seminarios de duración limitada, brindando al alumno un aprendizaje 100% tutorizado por un profesorado espe-

cializado y activo a nivel profesional en cada una de las áreas temáticas del programa. Mediante el estudio de casos y la realización de trabajos prácticos, el estudiante obtendrá una formación multidisciplinar y encajada con la realidad del mercado.

El curso pondrá a tu disposición un amplio abanico de recursos y herramientas de aprendizaje de carácter asíncrono todo disponible en nuestra plataforma de aprendizaje (campus), que te permitirán abordar las distintas asignaturas adaptándolas a tu disponibilidad.

El objetivo es que el alumno pueda aplicar todo su conocimiento y plasmarlo en soluciones y proyectos reales de alta calidad dentro del campo de la creatividad.

# 8. Profesorado

	<p><b>Dirección</b> <b>David Oliva</b></p> <p>Consultor/Director de Proyectos at Smäll</p>	<p>Linkedin</p>
	<p><b>Profesor</b> <b>Eduard Alcaraz</b></p> <p>Consultor de marketing estratégico y profesor universitario</p>	<p>Linkedin</p>
	<p><b>Profesora</b> <b>Alba Ramírez</b></p> <p>Digital Sales &amp; Marketing Professor</p>	<p>Linkedin</p>
	<p><b>Profesor</b> <b>Eduard García</b></p> <p>Country Manager at ICOMMKT</p>	<p>Linkedin</p>
	<p><b>Profesora</b> <b>Montserrat Martínez</b></p> <p>Digital Sales Product Manager at CaixaBank   e-Banking</p>	<p>Linkedin</p>

# 9. Proceso de admisión

En cada convocatoria están disponible un máximo de **30 plazas disponibles**. Es una decisión para preservar la calidad del programa y para que tengas el acompañamiento necesario durante el aprendizaje. Si quieres ser uno de los 30 Shifters, estos son los requisitos:

## Titulación Universitaria

No es necesario pero sí deseable tener estudios relacionados con la creatividad, publicidad o el marketing.

## Experiencia profesional

Ideal tener al menos cuatro años de experiencia profesional en algún ámbito relacionados con las Industrias Creativas.

## Idioma

El máster se imparte en español, pero es altamente recomendable tener un buen nivel de lectura en inglés.

## Actitud

Ser una persona eficiente, planificada y con capacidad de aprendizaje autónomo. Imprescindible tener muchas ganas de aprender y capacidad de esfuerzo.



Think.  
Make.  
Change.



Contacto:

[hola@weareshifta.com](mailto:hola@weareshifta.com)  
[@weareshifta](#)

Plaça de Pau Vila  
1 Bloc, Planta 2, Porta 3  
08003 Barcelona  
T: +34 931 179 380

**ELISAVA** Escuela Universitaria de Barcelona  
Diseño e Ingeniería

Centro adscrito a:

 **Universitat  
Pompeu Fabra**  
Barcelona