

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA MARÍA CANO  
EXTENSIÓN Y PROYECCIÓN SOCIAL  
FORMACIÓN CONTINUA**

<b>TÍTULO</b>	<b>GESTIÓN CREATIVA</b>
<b>MODALIDAD DE LA FORMACIÓN</b>	Diplomado
<b>UNIDAD ACADÉMICA RESPONSABLE</b>	Facultad de Ciencias empresariales.
<b>JUSTIFICACIÓN</b>	Los retos que tienen el sector de la economía creativa, requieren una formación pertinente con alto grado experiencial que le permitan a los diversos actores de las cadenas de valor de las diversas disciplinas, reconocer sus competencias, fortalecerse y consolidar sus posibilidades de cara al mercado y sus procesos haciéndolos sostenibles y sustentables.
<b>OBJETIVOS</b>	<p><b>General:</b></p> <p>Fortalecer las competencias para la formulación, la gestión y la gerencia de proyectos que se sustentan en procesos creativos y culturales.</p> <p><b>Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Desarrollar competencias en creatividad e innovación</li> <li>✓ Potenciar las experiencias y experticias de los participantes</li> <li>✓ Desarrollar habilidades para el emprendimiento</li> <li>✓ Establecer líneas bases en el conocimiento de mercados y nuevos lenguajes en territorio.</li> <li>✓ Generar estrategias económico-financieras para el desarrollo de los proyectos</li> <li>✓ Brindar contenidos y herramientas de marketing digital y de comunicación social.</li> </ul>

<p><b>ESTRUCTURA DEL PROGRAMA</b></p>	<p><b>Módulo I. El mundo según yo. El proceso creativo conocimiento del producto. (4 horas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Reconocimiento del ser desde el encuentro consigo mismo y otro.</li> <li>✓ Relaciones con el otro a partir de la comunicación asertiva la instalación de ideas.</li> <li>✓ El juego, como proceso formativo.</li> <li>✓ Diseño del propósito académico: qué quiero lograr, qué quiero afianzar y qué quiero transformar.</li> <li>✓ Correlación del ser transformador con el entorno</li> <li>✓ Identificación del proyecto en clave del ser</li> <li>✓ Conocimiento y reconocimiento en la cadena de valor según el sector al que pertenece el alumno</li> </ul> <p><b>Módulo II. Políticas culturales (8 horas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ABC de la política Cultural.</li> <li>✓ Marco legislativo</li> <li>✓ Competencias</li> <li>✓ Espacios de participación</li> </ul> <p><b>Módulo III Tu idea: creación y valoración (30 horas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Modelos de Financiación y cooperación nacional e internacional.</li> <li>✓ Criterios básicos para la presentación de proyectos.</li> <li>✓ Las etapas de un emprendimiento.</li> <li>✓ Planificación estratégica económico-financiera</li> <li>✓ Identificar en qué nivel se encuentra el proyecto del estudiante.</li> </ul> <p><b>Módulo IV Construcción de ADN y Estrategia de Marcas. (18 horas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Las herramientas digitales y la comunicación. (Qué, Cómo y Dónde)</li> <li>✓ Inducción a redes sociales. Marketing digital, Creación de contenidos, redacción.</li> </ul>
---------------------------------------	---

	<p><b>Módulo IV El ABC de la formalización de las empresas creativas. (14 horas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo protejo mi proyecto?</li> <li>✓ Entender los criterios y beneficios de la formalización y legalización.</li> <li>✓ Conocer los conceptos básicos de propiedad intelectual y sus alcances.</li> <li>✓ Propiedad intelectual registro y procesos.</li> </ul> <p><b>Módulo VI Cómo me relaciono. Los agentes en los negocios. (16 horas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Escenarios de negociación:</li> <li>✓ Lograr escenarios ganar – ganar y mejorar los acuerdos con los otros.</li> <li>✓ Las conexiones y el trabajo colaborativo.</li> <li>✓ Ruedas de negocios.</li> <li>✓ Encuentro con un referente.</li> </ul> <p><b>10 horas de asesoría</b></p>
<b>METODOLOGÍA</b>	Presencial, teórico-práctico- vivencial
<b>PÚBLICO OBJETIVO</b>	Sector creativo, cultural, artístico, gestores culturales
<b>DURACIÓN DEL PROGRAMA</b>	100 horas
<b>FECHA DE INICIO DE LA FORMACIÓN</b>	Agosto 30 de 2019
<b>FECHA FINALIZACIÓN</b>	Noviembre 9 de 2019
<b>DIAS Y HORAS DE LA FORMACIÓN</b>	<p><b>Opción 1:</b> viernes de 4:00 pm a 8:00 pm y sábado de 8:00 am a 1:00 pm.</p> <p><b>Opción 2.</b> lunes, martes y miércoles de 6:00 pm a 9:00 pm.</p>
<b>CERTIFICACIÓN</b>	Se expedirá certificado a quienes asistan al 90% del programa
<b>COSTO DE LA FORMACIÓN POR PERSONA</b>	\$ 1.950.000 ( Un millón novecientos cincuenta mil pesos)
<b>DOCENTES ENCARGADOS DE LA FORMACIÓN</b>	<p><b>Édgar Montaña lozano</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diseñador Gráfico de la Fundación del</li> </ul>

	<p>Área Andina, Artista Plástico de la Escuela de Arte EVV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Especialista en Intervención Creativa de la Colegiatura Colombiana</li> <li>✓ Facilitador LEGO SERIOUS PLAY® para Colombia, Facilitador LEGO EDUCATION para Colombia y</li> <li>✓ Diplomado Construcción de Ciudadanía de Urbano Medellín y CIDEU Barcelona.</li> <li>✓ Certificado en Juego Formativo.</li> <li>✓ Certificado en Constelaciones Familiares y Empresariales.</li> <li>✓ Certificado en Design Thinking LEGO SERIOUS PLAY® y Estudiante de Posgrado en Dirección, Inteligencia Emocional y Coaching de la Escuela de Negocios Europea de Barcelona S.L.</li> <li>✓ Experiencia Laboral como Catedrático Universitario en los años 2006 al 2018, Asesor Experto del Grupo Urbano Medellín 2013- 2018, Creativo de la IU Pascual Bravo 2010 – 2013, Creativo de Sapiencia la Agencia de Educación Superior de Medellín 2014 - 2016, Asesor y Creativo de la Vice Alcaldía de Educación y Recreación de la Alcaldía de Medellín 2014-2015. Líder de Intervenciones Creativas en territorio en Sapiencia Agencia de Educación Superior de Medellín 2016-2017, Líder de Comunicaciones y territorio @Medellín 2018, Asesor en metodología de juego Formativo Centro de Innovación y Desarrollo de Envigado 2018, Experto en Juegos Formativos en IU. ITM proyecto GAME ROOM. Actualmente: Metodólogo y facilitador de juegos formativos CEC Universidad EAFIT, Colegiatura Colombiana, Facilitador- Interventor Creativo para América latina de Cuatro C - Lego Serious Play, Experto en Metodologías de Juego Formativo en La Institución Universitaria ITM proyecto GAME ROOM y el Centro de Investigación y Desarrollo de Envigado. Antioquia. proyecto Play Stem 4.0.</li> </ul>
--	--

	<p><b>Sandra María Herrera Castaño</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Administradora de Empresas. Universidad de Antioquia</li> <li>✓ Especialista en Alta Gerencia con Énfasis en Calidad. Universidad de Antioquia.</li> <li>✓ Magister Doble titulación en Dirección del Desarrollo Local, Villanueva Centro Universitario, Adscrito a la Universidad Complutense de Madrid. Y la Universidad Francisco de Paula Santander.</li> <li>✓ Actualmente es la Directora de la Corporación para el Desarrollo Sostenible de los Territorios y de la Escuela Internacional Creativa &amp; de Innovación. Asesora y Consultora en Planeación estratégica y desarrollo de proyectos. Docente. Se desempeñó como directora de la Escuela Técnica de la Corporación educación sin fronteras. como Directora del Centro de desarrollo agro biotecnológico de la UDEA, Subdirectora de Planeación y Subdirectora (E) de Fomento y Patrimonio del Instituto de Cultura y Patrimonio de Antioquia. Subdirectora Administrativa, Financiera y apoyo a la Gestión y directora (E) de la Agencia de Educación Superior de Medellín. Directora de la Oficina Asesora de Planeación Institución Universitaria Pascual Bravo.</li> </ul> <p><b>Ana Lía Suárez Velásquez</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Profesional en Ciencias Sociales.</li> <li>✓ Mánager, creadora y promotora del arte y la cultura desde la Corporación Arte Vivo de Medellín.</li> <li>✓ Miembro y generadora de varios colectivos que han trabajado por fortalecimiento social y de impacto para la transformación y cualificación de procesos estratégicos en temas de ciudadanía con énfasis en temas de asociatividad creación de redes</li> </ul>
--	--

	<p>entendiendo la identidad, el arte y la cultura como ejes del desarrollo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Con experiencia en producción y dirección de conciertos y de eventos en vivo, así como en guiones y activaciones de marca cuyas herramientas de base son las artes en general. Creativa por esencia y generadora de enlaces productivos.</li> <li>✓ Asesora en proyectos para el componente de cultura y creatividad, en iniciativas privadas y públicas, con capacidad y competencias para el desarrollo de metodologías y articulación de procesos.</li> <li>✓ Curadora de talentos artísticos para varias organizaciones comerciales y empresas de BTL de la ciudad de Medellín y Antioquia desde la Corporación Arte Vivo. Como parte de su ejercicio profesional crea la metodología ACTO – Acciones Culturales. Territoriales Orgánicas -. Metodología pedagógica experiencial que permite la cohesión social y la comunicación bilateral entre los diversos actores del territorio. Posee habilidades en relaciones públicas y en dirección de equipos.</li> </ul> <p><b>Sergio Areiza Serna</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Director de proyectos de LAPROPIA y gestor cultural</li> <li>✓ Fundador de Viga House laboratorio cultural de Envigado, destacado por presentar propuestas con un enfoque claro gracias a la previa investigación y lectura del contexto, implementando de manera óptima y efectiva las estrategias según las necesidades del medio en las que se vayan a desarrollar.</li> <li>✓ Su importante Gestión le ha permitido consolidar alianzas con el Estado, así como con reconocidas empresas, agencias y diferentes medios de comunicación e instituciones de índole educativo y comercial.</li> </ul>
--	--

	<p><b>Ángel Colomina Pérez Herrera</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Profesional con gran orientación a resultados. Experiencia en Gestión de organizaciones, con potente perfil comercial y hacia la venta.</li> <li>✓ Especialista en diseño y puesta en marcha de Proyectos para la Administración Pública y Parteneriados Público Privados.</li> <li>✓ Gran visión para proyectos estratégicos.</li> <li>✓ Liderazgo.</li> <li>✓ Gestión de equipos. Experiencia Internacional (Europa y Latinoamérica).</li> <li>✓ Experiencia profesional en las siguientes empresas             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ internacionales</li> <li>✓ Director Área Pacífico, Opinno</li> <li>✓ Director de desarrollo de Negocio</li> <li>✓ Consejo Superior de Cámaras de España – Subdirector de Formación y Emprendimiento</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Juan Felipe Londoño Ramírez</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Músico, compositor y arreglista de la Escuela Popular en artes de Medellín</li> <li>✓ Licenciado en Música de la Universidad de Antioquia, Licenciado en educación Artística de la Universidad de San Buenaventura.</li> <li>✓ Especialista en Gestión Cultural con énfasis en diseño de políticas públicas culturales.</li> <li>✓ Se ha desempeñado como docente en diferentes áreas artísticas y culturales.</li> <li>✓ Promotor cultural y gestor de procesos artísticos y culturales, asesor en diseño y ejecución de planes y programas culturales para corporaciones y fundaciones artísticas en Medellín y el área metropolitana del Valle de Aburrá, desde lo artístico ha dirigido múltiples proyectos musicales como la escuela de música de Sabaneta, la Estudiantina Aletheia, La Cumbiambera Orquesta y Guateque Project con los cuales ha obtenidos becas de creación, agenda cultural, circulación nacional e internacional.</li> </ul>
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Actualmente se desempeña como Decano encargado del programa de Proyectos Culturales en la Escuela Superior Tecnológica de Artes Débora Arango.</li> </ul> <p><b>Astrid Yessenia Álvarez</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Administradora Pública</li> <li>✓ Líder en procesos administrativos tendientes al fortalecimiento de instituciones y organizaciones pertenecientes al ámbito de lo público.</li> <li>✓ Con experiencia en rastreo, análisis, formulación y presentación de proyectos en diferentes temas culturales</li> <li>✓ Ganadora de Becas de Creación para la Secretaria de Cultura Ciudadana de Medellín, estímulos para el Ministerios de Cultura y la Secretaria de Cultura Ciudadana de Medellín, ha participado en proyectos con el INDER de Medellín.</li> <li>✓ Ganadora de concurso de Fortalecimiento y Consolidación de unidades productivas apoyadas por el Alcaldía de Medellín con recursos de Presupuesto Participativo.</li> </ul> <p><b>Paola Colmenares Bonilla</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Abogada de entretenimiento y Manager de proyectos artísticos.</li> <li>✓ Estratega de comunicaciones, gestora cultural, emprendedora;</li> <li>✓ Ha sido manager de diferentes agrupaciones a nivel nacional como Kraken y actualmente de Providencia</li> <li>✓ Fundadora y CEO Colmenares Group Colmenares compañía pionera en la creación, desarrollo, asesoría legal para proyectos pertenecientes al mundo de las industrias creativas, culturales y del entretenimiento.</li> <li>✓ Actualmente Directora para Latinoamérica</li> <li>✓ Godigital Media Group, Vidaprimo y Cinq Music Group</li> </ul>
--	---

## SÍNTESIS DE PROGRAMA DE FORMACIÓN

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Representante de la empresa de medios y tecnología enfocada en la gestión y distribución de los derechos de propiedad intelectual a través de sus subsidiarias operativas. Con amplia experiencia en consecución de recursos para el sector de la cultura. Experta en temas de contratación.</li> </ul>
<p><b>CONDICIONES APERTURA</b></p>	<p><b>DE</b> La apertura de este programa está supeditada a la obtención del grupo mínimo de 15 estudiantes matriculados</p>