



INICIATIVA COMPITE

Programa de formación para la creación y mejora de la competitividad de empresas de Gran Canaria

gestión de las industrias de la creatividad



cofinanciado por



"El FSE invierte en tu futuro"

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 de los emprendedores, y cuenta con un elemento clave que marca la diferencia respecto de otras metodologías: los programas no finalizan cuando el emprendedor 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 empresarios 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 horas⁽¹⁾ (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:

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.

(1) Curso íntegramente cofinanciado por el FSE, Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria (SPEGC) y la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC).

dirigido a

Empresarios 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.

objetivos

El objetivo principal de este programa es el afianzamiento y modernización de las empresas relacionadas con las industrias creativas proporcionando a los empresario, directivos 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.

Tutorización activa e individualizada:

A través de la cual tutores expertos en las diferentes materias apoyan al emprendedor 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.

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

programa

El Programa incluye las materias siguientes:

Módulo lectivo: ----- 60 horas

Desarrollo personal

- 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.

Tutorías por alumno/a: ----- 12 horas⁽²⁾

Total curso: ----- 72 horas

(2) El Módulo de tutorías se estima en 248 horas a repartir equitativamente entre los participantes atendiendo a su número definitivo.

- 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.

inscripción

Cursos gratuitos

más información

www.compite.spegc.org

compite@spegc.org

Tel.: 928 42 46 00

dirige

D. Juan Pastor Bustamante