



Entretenimiento y Medios Digitales

Programa conjunto entre el Colegio Indoamericano y la Escuela Bancaria y Comercial, donde descubrirás cómo los proyectos de entretenimiento digital se transforman en oportunidades de negocio, conociendo las tendencias de consumo esta industria.

Beneficios

1. **Conocerás** cómo está conformada la industria del entretenimiento digital.
2. **Desarrollarás** tu sensibilidad estética, creatividad e ingenio, para identificar oportunidades de negocio en medios y entretenimiento digital.
3. **Crearás** un proyecto de entretenimiento digital a partir de las tendencias y hábitos de consumo de las audiencias.
4. **Podrás interactuar** con especialistas que te compartirán sus experiencias y conocimientos en administración de proyectos de entretenimiento digital.
5. **Adquirirás** conocimientos teórico-prácticos para la definición de estrategias de negocio y presentación de proyectos de la industria del entretenimiento digital.
6. **Identificarás** tus intereses, gustos y habilidades vocacionales en la administración de los negocios de comunicación y entretenimiento.
7. **Colaborarás** en equipos de trabajo para identificar técnicas orientadas a la obtención de resultados y desarrollar habilidades de comunicación y liderazgo para el logro de objetivos.
8. **Obtendrás el Diplomado en Entretenimiento y Medios Digitales**, así como un **Certificado de Competencias**, emitido por el Colegio Indoamericano en conjunto con la Escuela Bancaria y Comercial.

Módulos del programa

MÓDULO I: MODELOS DE NEGOCIO PARA PROYECTOS DE ENTRETENIMIENTO. Propondrás una actividad de entretenimiento digital y **generarás un modelo de negocio**. (vlog, transmedia, podcast, cortometraje, showcase, microteatro, entre otros).

MÓDULO II: NUEVOS PRODUCTOS DE ENTRETENIMIENTO. Generarás una **propuesta innovadora de entretenimiento digital para tu modelo de negocio**. Visitarás una casa editorial, una empresa de programación de videojuegos o una agencia de representación artística.

MÓDULO III: PRODUCCIÓN EJECUTIVA PARA PROYECTOS DE ENTRETENIMIENTO. Desarrollarás un **plan de trabajo** para la generación de productos de entretenimiento digital. Visitarás una casa productora audiovisual, una compañía teatral o una productora de espectáculos.

MÓDULO IV: PERSPECTIVA COMERCIAL DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN. Diseñarás una estrategia comercial basada en los **medios de comunicación publicitaria** óptimos para tu propuesta de proyecto. Visitarás un canal de televisión, una estación radiofónica, una casa editorial o un canal de Internet.

MÓDULO V: TENDENCIAS Y OPORTUNIDADES DE NEGOCIO EN LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO. Construirás una carpeta de producción y presentarás tu propuesta de proyecto como **una oportunidad de negocio** a partir del estudio de los hábitos de consumo de la audiencia en la industria del entretenimiento.

Programa conjunto con la

