



PROGRAMA DE EMPRENDIMIENTO JUVENIL
“INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS Y
EMPRENDIMIENTO”

Contenido

1. Introducción.....	3
2. La Empresa Cultural y Creativa	5
3. Objetivo del Programa	6
4. Duración	8
5. Destinatarios.....	9
6. Metodología	10
7. Contenidos	11

1. Introducción

El **Fondo Social Europeo** (FSE), creado en 1957, es el instrumento financiero de la Unión Europea más importante para la promoción del empleo. El FSE respalda las políticas y prioridades destinadas a alcanzar el pleno empleo y a mejorar la calidad y la productividad en el trabajo, la movilidad geográfica y profesional de los trabajadores de la Unión, los sistemas de educación y formación, así como la inclusión social, contribuyendo de este modo a fomentar la cohesión territorial, económica y social.

El mayor desafío al que se enfrenta España y al que, por su complejidad e intensidad tendrá que hacer frente en los próximos años, es el de la recuperación del empleo. Para reducir el desempleo caben distintas aproximaciones y fomentar el autoempleo, así como las iniciativas empresariales a través de la mejora de la capacitación empresarial es una de ellas.

En una economía cada vez más global y cambiante los puestos de trabajo están en constante transformación y se hace necesaria la adaptación de la formación a la realidad del mercado. El cambio de modelo productivo en España requiere la adecuación de los perfiles y las competencias profesionales y una continua adaptación a los cambios, entre ellos, los vinculados a los avances en las tecnologías de información y comunicación.

Construye tu futuro es un proyecto que se desarrolla en diferentes regiones del territorio español y que está enmarcado dentro de los **Itinerarios de Emprendimiento Juvenil. Programa Operativo de Empleo Juvenil 2014 – 2020** de FSE que la Comisión Europea ha aprobado para España. Su principal objetivo es reducir el desempleo juvenil en España, especialmente entre los menores de 30 años no ocupados y no integrados en los sistemas de educación o formación.

OBJETIVOS



“ Tus ganas y nuestra profesionalidad, te ayudarán a alcanzar tus sueños ”

2. La Empresa Cultural y Creativa

Para la UNESCO, las Industrias Culturales y Creativas se pueden definir como los sectores cuya actividad organizada tiene como objetivo la producción, la promoción, la difusión y la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial.

El término industria creativa se refiere a aquellas industrias que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos que sean intangibles y de naturaleza cultural. Estos contenidos están normalmente protegidos por copyright y pueden tomar la forma de un bien o servicio.

La globalización de la economía, las comunicaciones y la cultura, así como la revolución digital y la reorientación productiva hacia una economía de servicios, han concedido un papel central a las industrias culturales y creativas (ICC).

Su materia prima es la capacidad para imaginar e innovar, abarcando bienes y servicios que transmiten significados simbólicos cuya producción implica el uso de la creatividad, y que generan gran cantidad de activos de propiedad intelectual.

Las industrias culturales incluyen generalmente los sectores editoriales, multimedia, audiovisual, fonográfico, producciones cinematográficas, artesanía y diseño y se clasifican de la siguiente manera (Fuente: Informe de Economía Creativa. UNCTAD).

Estas industrias se están convirtiendo en un sector estratégico para el desarrollo productivo, la competitividad y el empleo, además de contribuir a la cohesión social, la promoción de la diversidad cultural, la circulación de información y conocimientos, y la generación de valores.

3. Objetivo del Programa

El **objetivo** fundamental del curso es proporcionar una visión global de aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial.

Principales características de las industrias culturales y creativas

- Intersección entre la economía, la cultura y el derecho
- Incorporan la creatividad como componente central de la producción
- Contenido artístico, cultural o patrimonial
- Bienes, servicios y actividades frecuentemente protegidas por la propiedad intelectual - derecho de autor y los derechos conexos
- Doble naturaleza: económica (generación de riqueza y empleo) y cultural (generación de valores, sentido e identidades) Innovación y re-creación
- Demanda y comportamiento de los públicos difícil de anticipar

Desde esta perspectiva que aborda voluntariamente las industrias culturales y creativas como un conjunto, se distingue, por una parte, sectores cuyo modo de operación es la reproducción industrial o semi-industrial con la posibilidad de reproducir y distribuir a gran escala sus productos, y por la otra, sectores en los que los bienes, servicios y actividades no son reproducibles de manera industrial y operan a pequeña o mediana escala. Sin embargo, estos dos modelos comparten una dimensión común de salida al mercado, promoción y difusión.

Según el marco de estadísticas culturales de la UNESCO 2009, consta de 7 dominios culturales que incluyen el patrimonio cultural y natural, las presentaciones artísticas y celebraciones (artes escénicas, música, festivales y festividades), las artes visuales y artesanías, libros y prensa, medios audiovisuales e interactivos, el diseño y los servicios creativos. A ello se añaden dos dominios relacionados que incluyen el turismo, los deportes y la recreación.

Como **objetivos específicos** este programa pretende:

- Asesorar de forma individualizada a cada uno de los participantes, tanto a los actuales como a los potenciales emprendedores en industrias culturales, sobre las oportunidades en su respectivo sector de actividad como en el desarrollo de un plan de negocio.
- Manejar los instrumentos empresariales necesarios para diseñar y dirigir proyectos culturales con objetivos estratégicos definidos.
- Desarrollar capacidades de prospectiva que permitan anticipar los cambios de nuestra sociedad, facilitando la comunicación y proyección de los proyectos.
- Fomentar el desarrollo de las nuevas tecnologías en la producción cultural.
- Adquirir habilidades y herramientas para definir objetivos, enfrentarse a desafíos y encontrar soluciones a los retos a los que se enfrenta el emprendedor.
- Conocer las bases jurídicas y administrativas en los diferentes campos de actuación.
- Lograr la competencia para gestionar proyectos capaces de confluir con otros sectores económicos y generar más recursos.
- Fomentar la creación, consolidación y modernización de las industrias culturales y creativas,
- Contribuir a la mejora de la formación de los trabajadores y emprendedores del ámbito cultural y creativo,
- Apoyar a las nuevas generaciones de gestores culturales,
- Favorecer la internacionalización del sector,
- Fomentar el mecenazgo cultural.

4. Duración

7 semanas (6 semanas de contenidos + 1 semana de trabajo de campo)

Cada semana, que se corresponderá con un módulo de contenidos específico, estará distribuida de la siguiente forma:

a. Sesiones de formación conjunta

En estas sesiones conjuntas se impartirán los contenidos generales del programa, con el fin de proporcionar los conocimientos, herramientas y habilidades esenciales en cada una de las áreas de conocimiento y promover las sinergias e intercambios de experiencia entre los participantes en el mismo.

b. Acompañamiento y consultoría individualizada

Con la consigna de la mayor flexibilidad y adaptación a cada uno de los alumnos participantes, se desarrollarán actuaciones de seguimiento individualizado en las que se orientará a cada uno en función de su perfil profesional y de la actividad de cada empresa, en el proceso de aplicación e implementación de los contenidos generales abordados a las sesiones conjuntas de formación.

5. Destinatarios

Los participantes en el programa se ajustarán a los siguientes perfiles:

- Participantes menores de 30 años que no se encuentran empleados ni participan en los sistemas de educación o formación, vinculados al mundo cultural y con interés en conocer la importancia de las industrias culturales y creativas.
- Emprendedores/as que cuenten con una idea de negocio y deseen realizar un proyecto viable de creación de empresa cultural para su posterior puesta en marcha.

6. Metodología

La mejora de competencias de los participantes se trabaja mediante dos vías complementarias:

- Formación genérica que se imparte en sesiones de asistencia conjunta; y
- Formación específica y a “la medida” durante la consultoría semanal mantenida con cada participante.

Tanto los contenidos teóricos como los prácticos de la formación conjunta se adaptarán a la formación previa y a los conocimientos de los participantes, de manera flexible y fomentando la participación, el debate y la búsqueda conjunta de soluciones y el desarrollo de casos prácticos.

El trabajo en las sesiones individuales abordará el entorno en el que se enmarca el proyecto empresarial y las características específicas del mismo, abriendo vías de desarrollo y consolidación de la actividad realizada por el empresario, gestor profesional o emprendedor.

El programa será impartido por personas con amplia experiencia profesional y docente, siendo todos ellos consultores homologados por la Fundación INCYDE como formadores.

7. Contenidos

Semana I: Introducción y Consultoría Inicial. Área Dirección de Proyectos

- Transformación digital: una nueva revolución social y empresarial.
- Recogida de la documentación requerida para la participación en el Programa.
- Cumplimentación de la Ficha del Alumno y el Plan Personalizado.
- Actitud Emprendedora: Consejos y recomendaciones para emprender.
- Metodología Lean Startup para la generación de modelos de negocio de éxito.

Semana II. Marketing Digital y Estrategia. Públicos de la Cultura y las Artes

- El Lean Marketing Plan: El Plan de Marketing para empresas y proyectos en etapas iniciales y con bajos presupuestos.
- El Plan de Marketing:
 - Análisis y Diagnóstico: Realización de la matriz DAFO.
 - El presupuesto.
 - Los objetivos para conseguir: Objetivos SMART.
 - Estrategia: Marketing Digital, Marketing off line y la Venta Directa.
 - Plan de Acción.
 - Medición y Control.
- Cómo llevar a cabo una campaña de Marketing Digital:
 - Social Media.
 - Google Adwords.
 - Anuncios en redes sociales (Facebook, Instagram...).
 - Posicionamiento en Google.
 - Cómo crear y posicionar un Blog.

Semana III. Creatividad e Innovación. Branded Content, Social Media y Community Manager

- Cómo innovar en un producto, servicio o modelo de negocio.
- Validar e innovar el modelo de negocio: Canvas Model.
- Crear y Testear prototipos: Design Thinking.
- Conoce a tu cliente: Mapa de Empatía.
- Social Media Manager vs Community Manager.
 - Empleado, freelance, colaborador o agencia de comunicación/marketing digital.
 - Funciones principales en la estructura de trabajo. Acciones, procesos, tareas y seguimiento.
 - Fuentes de información.
 - Marketing de contenidos.

Semana IV. Transformación Digital. SEO&SEM

- Como transformarnos digitalmente
 - Presente y futuro tecnológico.
 - Plataformas tecnológicas.
 - Lenguaje digital.
 - Nuevas tecnologías: Cloud Computing, Big Data, IoT, Blockchain, etc
- Cómo llevar a cabo una campaña de Marketing Digital:
 - Google Adwords.
 - Perfiles en Social Media.
 - Anuncios en Redes sociales (Facebook, Instagram...).
 - Posicionamiento en Google.
 - Blogs.
- Cómo crear y posicionar un Blog.

Semana V. Gestión Financiera y Aspectos Jurídicos y Fiscales

- Estructura Financiera Básica De La Empresa Cultural.
- Gestión Contable: Análisis, Cuentas Y Balances.
 - Análisis de balances.
 - Cuentas anuales y análisis de estados financieros.
 - Presentación de presupuestos.
- Gestión y Dirección Financiera.
- Derechos De Propiedad Intelectual.
- Legislación General y Específica Aplicable a las Empresas Culturales.
- Tributación y Seguridad Social.

Semana VI . Dirección de Proyectos Final

- Revisión final del plan de negocio destinado a las nuevas iniciativas emprendedoras en producción de actividades complementarias.
- Cumplimentación de informes y cuestionarios de Evaluación.
- Recursos y Herramientas para emprender.
- Fuentes de financiación para nuevos proyectos o empresas ya en marcha.



www.incyde.org



[@FundacionIncyde](https://twitter.com/FundacionIncyde)



www.facebook.com/fundacionincyde



<http://www.linkedin.com/company/fundacion-incyde>



<https://www.instagram.com/fundacionincyde>