

CREATIVIDAD DIGITAL CDMX

WWW.LAACADEMIA.MX

CREA TI- VIDAD DIGITAL

CDMX

INICIO: **20 ENE 2020**
FIN: **22 ABRIL 2020**

El programa tiene una duración de 3 meses, con un total de 80 horas didácticas distribuidas en:

- 6 Proyectos
- 2 Workshops
- Conferencias y seminarios
- Tutorías y presentación final de proyectos

Al finalizar el curso se otorgará un diploma avalado por el Círculo Creativo de México.

\$28,000MX + IVA

Métodos de pago:

Transferencias, depósitos bancarios y todas las tarjetas de crédito y débito.

Facilidades de pago, 4 meses sin intereses.



“
LA CREATIVIDAD
NO LLEVA TILDE,
PERO
SE ACENTÚA
A DIARIO”

CURSO 3 MESES CREATIVIDAD DIGITAL

INICIO: 20 ENERO 2020

Durante este curso potenciaremos el pensamiento digital y la generación de ideas innovadoras, tecnológicas y transmedia a través de diferentes workshops y laboratorios creativos.

A lo largo de este programa desarrollaremos proyectos de estrategias digitales, social media, innovación, tecnocreatividad, producción digital, UX experience, design thinking, diseño de futuros, storytelling, análisis de tendencias y técnicas de presentación.

Además, fortaleceremos la capacidad de análisis crítico a través del estudio de numerosos casos reales, recreando los ecosistemas más exigentes del mundo de la comunicación y practicando los mismos procesos creativos e idénticos niveles de intensidad y presión.

El objetivo es conocer y dominar la gramática del lenguaje digital en todas sus plataformas, trabajando, siempre en equipo, en proyectos dirigidos por algunos de los más prestigiosos creativos de México.

CDMX

PROYECTO 1 PENSAMIENTO DIGITAL

Aprenderemos a encontrar insights para llegar a una idea relevante y desde ahí pensar en una ejecución efectiva para medios digitales. Con estos tres pasos y, trabajando en un marco conceptual, los alumnos generarán ideas líquidas que bajen a diversas ejecuciones creativas.



CREA
TI-
VIDAD
DIGITAL
CDMX

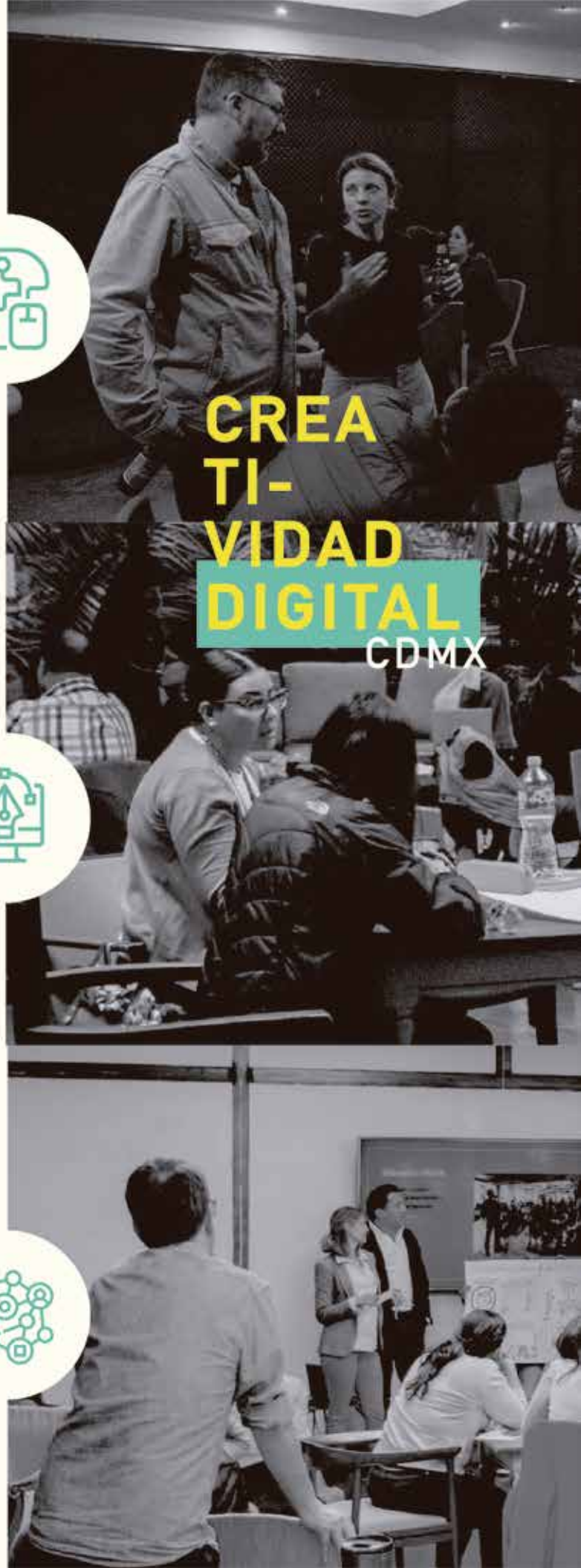
PROYECTO 2 ESTRATEGIAS DIGITALES

Desarrollaremos estrategias eficaces a través de la investigación, entendiendo la importancia del storytelling y siguiendo la metodología de Lean Marketing. Además conoceremos cómo incorporar dentro del plan de negocio las estrategias para medios digitales.



PROYECTO 3 SOCIAL MEDIA

Estudiaremos el comportamiento de los usuarios en redes sociales y hablaremos de lo que necesita una marca para tener una comunicación efectiva en medios digitales. Los alumnos descubrirán cómo identificar los objetivos de negocio para generar ideas que realmente detonen reacciones en el entorno digital y logren formar comunidad.



PROYECTO 4 TECNOCREATIVIDAD



En este proyecto, haremos una reflexión sobre la relación que existe entre la tecnología y la creatividad así como el rol que juegan en esta ecuación la publicidad y los objetivos de las marcas. Además, hablaremos y estudiaremos casos reales que involucren tanto tecnología como creatividad.

PROYECTO 5 INNOVACIÓN



En este proyecto, analizaremos el impacto que ha tenido la tecnología en los modelos de negocio de algunas industrias de éxito, entenderemos la “curva de la innovación” y aprenderemos a utilizarla en el proceso de creación de nuevos productos.

PROYECTO 6 PRODUCCIÓN DIGITAL



Aprenderemos sobre los procesos de producción, realización y gestión de contenidos para plataformas en medios digitales e interactivos. Entenderemos lo que realiza un productor, un creativo y un estratega de redes sociales así como sobre nuevos medios del entorno digital.

WORKSHOP 1 DESIGN THINKING

Buscaremos provocar un cambio en el mindset a través de la exploración de bases metodológicas que puedan incorporar el pensamiento de diseño en sus procesos creativos. Trabajaremos de forma ágil y divertida (en modo 'design sprint') en la solución de un reto de diseño a través de cuatro etapas: investigación, interpretación, ideación y prototipado.



WORKSHOP 2 ANÁLISIS DE TENDENCIAS

Exploraremos los fundamentos teóricos que permiten observar señales de cambio y organizarlas en patrones de tendencias. Aprenderemos a desarrollar "escenarios de futuros" siendo capaces de reconocer qué es una tendencia de consumo y cómo se forma, quiénes son los responsables de que suceda y qué herramientas necesitamos para ser un "cazador de tendencias" efectivo.




WORKSHOP 3 UX DESIGN

Estudiaremos tanto la parte metodológica sobre la que se sustentan las prácticas de UX, como la parte más práctica: cómo hacer proyectos de UX y cómo incorporar la preocupación de la experiencia de usuario en el trabajo del día a día, qué metodologías podemos usar o cómo transformamos ese conocimiento en decisiones sobre el producto o servicio que estamos construyendo.




WORKSHOP 4 DISEÑO DE FUTUROS




Hoy, es cada vez más indispensable tener herramientas, métodos profesionales y sobre todo una visión que impulse tanto a empresas como a la sociedad a anticiparse a los grandes retos mundiales y actuar ante ellos. Para ello, trabajaremos en el desarrollo de capacidades anticipatorias que permitan considerar eventos inesperados y en la elaboración de escenarios y estrategias para hacer frente al futuro.

WORKSHOP 5 STORYTELLING



En este taller creativo y práctico, conoceremos los elementos que conforman un Storytelling poderoso, los factores externos que pueden manipularse a favor de la historia que se quiere contar, y los modelos base para estructurar la historia correctamente. Todo esto, a través de una metodología que permitirá al alumno poder narrar una historia ya sea compleja o simple y de forma atractiva.

WORKSHOP 6 TÉCNICAS DE PRESENTACIÓN



¿Cuántas ideas brillantes son rechazadas porque no las supimos vender? Aprenderemos cómo dirigirnos a un interlocutor de forma eficaz, presentar una idea o proyecto de manera creativa y relevante; desde cómo armar una presentación, saber cuándo terminarla y cómo adelantarnos a las dudas, comentarios y necesidades del cliente.



CDMX



ALETHIA BERENICE

DIRECTORA EN TEACH THE FUTURE MÉXICO

Fue Directora de World Future Society Capítulo Mexicano, pionera del Teatro del Devenir como metodología prospectiva, generadora de la Teoría Psicopropectiva junto con la psicofuturista Martha Jaramillo, miembro de World Futures Studies Federation, Association of Professional Futurists y de la Futurists Board en Advisory Board de The Lifeboat Foundation.



ALFREDO NARVÁEZ

CONSULTOR DE TENDENCIAS

Alfredo Narváez es periodista, profesor y consultor en diseño de futuros. Estudió Comunicación en la Universidad Iberoamericana de la Ciudad de México y tiene una maestría en estudios de género por el Colegio de México, además, un diplomado en Historia Cultural por el Instituto Mora. Es profesor de Análisis de Tendencia y ha sido conferencista sobre futuros y tendencias para el Festival Creare.



BENJAMÍN REAL

HEAD OF DESIGN EN BBVA BANCOMER

Diseñador y comunicador visual por la UNAM, especializado en diseño digital por el EDINBA y un Master in Business Innovation del CEDIM. Con más de 10 años en diseño de interacción, servicios, y experiencias basadas en investigación y centradas en el usuario.



JUAN PABLO MANAZZA

FUNDADOR Y DIRECTOR GENERAL DE LA AGENCIA VIVA!

Fundador de La Agencia VIVA! En el pasado, fue Director General Creativo de Wunderman, trabajando como Director Creativo para Latinoamérica y Europa. Entre sus premios internacionales podemos mencionar: la mejor promoción del mundo (Los premios World Pro de la Excelencia), mejor promoción Multi-Disciplinario del mundo (Los Globos), Oro y Plata: Pro Premios APMA, Premio Eco, FIAP, El Sol.



SAID GIL

CHIEF BUSINESS OFFICER EN ISOBAR

Said es un profesional de la publicidad apasionado por la tecnología y los nuevos medios de comunicación. Inició su carrera profesional en J. Walter Thompson dentro del equipo de comunicación para Ford México. Posteriormente, encabezó los equipos de planeación y servicio al cliente de agencias como We Agency o DoubleYou trabajando para Casa Cuervo, American Express, Grupo Walmart, entre muchas otras.



ANA MARÍN

LÍDER DIGITAL EN MCCANN MÉXICO

Ana es una mezcla de creativo y planner, entiende de métricas y no le da miedo ayudar a producir nuevas ideas. Los sucesos más importantes de su vida le han pasado gracias a internet y es ahí donde pasa la mayor parte de su tiempo. Periodista de formación, ha trabajado en agencias creativas, digitales, de medios y casas productoras. Por ello, siempre se asegura de que las ideas crezcan y sean efectivas para cumplir objetivos específicos de las marcas.



JAVIER MANZANERA

CEO EN DOUBLE YOU MÉXICO

Antes de incorporarse a DoubleYou, Javier encabezó el área creativa de Socialyse, la startup de comunicación digital y de tecnología de Grupo Havas, para su lanzamiento en México. Fue Director Creativo de uno de los equipos de new business de Flock, agencia mexicana de innovación y creatividad digital.



ANDRÉS CEDILLO

FUNDADOR Y DIRECTOR GENERAL DE CULTUS INNOVA

Andrés es Licenciado en Publicidad, técnico en innovación y creatividad empresarial y cuenta con diplomados en realización cinematográfica, creación literaria, análisis de arte contemporáneo y composición musical. Ha tomado cursos de negocios impartidos por la Universidad de California de Los Ángeles (UCLA) y en la Universidad de Stanford, además de talleres de arte conceptual y creatividad publicitaria.

Es autor del libro “Seis pasos para innovar”.



GIL NAVA

FUNDADOR Y DIRECTOR DE LUNAVE DIGITAL

Gil Trabajó como post productor y diseñador sonoro para el Canal Once en producciones como Bizbirije, Cinemática, SACBÉ la ruta maya, Sónicamente, entre otros. Fue productor en StarMedia Networks y en el 2002 funda Lunave Digital Media Agency México, una de las agencias digitales con más años en el mercado. Hoy Lunave está a cargo de proyectos digitales de grandes marcas como: Toyota, Johnnie Walker, Zacapa, Ciröc marcas de Diageo, Danone , 3M, Apple, Herdez, entre otras.



RAÚL CARDÓS

PRESIDENTE Y FUNDADOR DE (ANÓNIMO)

Raúl empezó su carrera en Leo Burnett, convirtiéndose en uno de los redactores más premiados del país. En 1996 ingresa a Ogilvy como Director de Servicios Creativos ganando el primer León de Cannes en la historia de la publicidad mexicana. Después, fue Presidente de DDB consiguiendo ser «Agencia del Año» en México durante seis años consecutivos,

En 2009 funda (anónimo), una de las principales agencias de país.



JORGE CAMACHO

DISEÑADOR ESTRATÉGICO Y PROSPECTIVA

Tras completar la maestría y doctorado en Cultura Cibernética en la Escuela de Estudios Culturales y de Innovación de la Universidad de East London, Jorge ha balanceado su vida profesional entre el mundo de las agencias y el de la docencia. Ha liderado proyectos como Director Creativo Tecnológico en JWT México; como Director de Estrategia en Uncommon; Director de Innovación en Flock y Director de Postgrados en CEDIM-MBI, así como Tecno creativo y Estratega de Innovación en The ZOO / Google.



EDGAR FLORES

INVESTIGADOR. DOCENTE. FUTURISTA.

Docente durante 14 años en distintas universidades, entre ellas la Universidad Iberoamericana, CENTRO, CECC, UNITEC y UNAM DGSCA. En áreas como la investigación en diseño, comunicación y la gestión del diseño. Trabajó como diseñador editorial e ilustrador en el “Arca del Gusto, edición Kenia” de la Università degli Studi di Scienze Gastronomiche, en Polenzo Bra, Italia. Además de participar en la “Visual Thinking School, de Bogotá Colombia.



WWW.LAACADEMIA.MX

Avenida México 200, Hipódromo Condesa. Ciudad de México
hola@laacademia.mx



LaAcademiaMX