

Curso Integral en Diseño de Eventos y Experiencias

Duración: 6 meses **Modalidad:** Virtual



Te contamos sobre el curso

Este programa ofrece una formación integral en la creación y producción de eventos, abarcando todo el proceso, desde la conceptualización creativa hasta la ejecución final. La propuesta aborda aspectos fundamentales como el storytelling, el diseño de experiencias inmersivas, la gestión de espacios y la planificación estratégica, integrando tecnologías contemporáneas que amplían las posibilidades del diseño de eventos.

Entre estas herramientas se incluyen la realidad aumentada, el metaverso, el mapping y la inteligencia artificial aplicada a la creatividad.

A través del desarrollo de proyectos y el trabajo guiado por profesionales del sector, los participantes construyen una visión crítica, actual y coherente con las dinámicas y exigencias del ámbito profesional.

Salidas profesionales:

Diseñador/a de eventos y experiencias, Productor/a creativo de eventos híbridos y digitales, Especialista en eventos culturales, corporativos y de entretenimiento, Coordinador/a de experiencias inmersivas y tecnologías aplicadas, Consultor/a en estrategias de eventos y comunicación.



Competencias



Diseño conceptual y narrativa de eventos: Capacidad para interpretar un brief y las necesidades de marca y públicos, con el fin de desarrollar conceptos creativos y narrativas coherentes que estructuren la experiencia del evento.



Diseño de experiencias interactivas e inmersivas: Creación de experiencias físicas y virtuales que integran ambientación escenográfica, flujos de audiencia, dinámicas participativas y tecnologías inmersivas.



Gestión integral de la producción de eventos: Planificación y coordinación de los procesos de preproducción, producción y postproducción, considerando recursos, cronogramas, proveedores y herramientas digitales.



Comunicación, sostenibilidad y tecnología aplicada: Diseño de estrategias de comunicación integrales, junto con el uso de tecnologías emergentes y criterios de rentabilidad económica, social y de marca para el desarrollo de eventos contemporáneos.

¿A quién se dirige el curso?

Profesionales del Marketing, Publicidad y Relaciones Públicas
Productores y Organizadores de Eventos
Diseñadores y Creativos Digitales
Emprendedores y Gestores Culturales
Profesionales Tecnológicos y Artistas Digitales
Estudiantes de carreras creativas o tecnológicas
Aficionados al diseño y gestión de eventos



- El curso integral tiene una duración de 6 meses y está compuesto por 7 módulos.
- Para obtener el certificado, es requisito aprobar los módulos del curso integral.

Estructura curricular

MALI Educación se reserva el derecho de actualizar la malla y/o reorganizar el orden de los módulos de acuerdo con su proceso de mejora continua, siempre en aras de mejorar y mantener actualizado los contenidos en vías de tener productos educativos de calidad y que se encuentren acorde con el mercado laboral.

1. Conceptualización y Narrativa de Eventos _____ 3 sesiones

- ¿Qué es un evento? Nuevas definiciones y retos.
- El Brief: interpretación y análisis creativo.
- Target y objetivos del evento: ¿Por qué y para qué se realiza el evento?
- Storytelling emocional, identidad de marca y narrativa espacial.

2. Diseño de Experiencias _____ 4 sesiones

- Diseño centrado en el usuario: experiencia física, híbrida o digital.
- Gamificación y flujos de usuario.
- Actividades inmersivas y memorables: Conectar personas con momentos.
- Tecnologías Emergentes en Eventos: Realidad Aumentada (AR), Virtual (VR) y Mixta (MR). Eventos en el metaverso: plataformas y oportunidades. Streaming inmersivo, domos, mapping, holografía.

3. Planificación de Eventos _____ 5 sesiones

- Fases de producción: Pre-producción, producción y post-producción.
- Tipos de cliente: Cliente directo (marca y/o organización) - Cliente indirecto (audiencia, consumidores, etc.) - Cliente interno de la empresa (jefes, áreas operativas, áreas comerciales)
- Flujo Organizacional: Roles, cronogramas, logística, presupuesto y permisos.
- Herramientas digitales para la planificación.

4. Producción de Eventos _____ **5 sesiones**

- Recursos Técnicos para la producción de eventos: Conoce los recursos técnicos y audiovisuales que se requieren para la producción de un evento: iluminación, video, audio, entre otros.
- Conocimientos básicos del diseño técnico, mediciones y lectura de planos, logrando la armonía y optimización del espacio.
- Equipamiento y Mobiliario: Diseña el organigrama, realiza la asignación de funciones y descubre las nuevas tecnologías y tendencias aplicadas en los distintos tipos de eventos.
- Elección de proveedores.
- Diseño de Espacios: Arquitectura efímera y diseño escenográfico. Moodboards y maquetas virtuales. Iluminación, sonido y ambientación sensorial.

5. Diseño Estrategias de Marketing y Comunicación para Eventos _____ **5 sesiones**

- Branding, identidad visual y narrativa de marca.
- Canales digitales y tradicionales.
- Relaciones públicas, medios y dossiers.
- Marketing digital: Campañas en redes, email marketing, pauta digital, contenidos orgánicos, channels/grupos, influencers
- Métricas e indicadores clave.
- Estrategias de Post-Producción: Creación de comunidades, call-to-action eventos posteriores, estrategias de fidelización.

6. Gestión económica, financiera y legal para eventos _____ **4 sesiones**

- Diseño y control presupuestal.
- Caso de Negocio: Ingresos, costos, Capex, ROI. Punto de equilibrio.
- Financiamiento: Partnerships, Venta Directa B2C, Alianzas B2B.
- Consideraciones legales y contractuales.

7. Talleres especializados 22 sesiones

Social Events: Taller de Celebraciones Sociales y Familiares (4 sesiones)

- Eventos íntimos y memorables. Bodas, quince años, baby showers, bautizos, etc.
- Celebraciones entre amigos como cumpleaños, bridal showers y bodas.

Corporate events - Taller de Eventos Corporativos (4 sesiones)

- Eventos empresariales de capacitación, lanzamientos de marcas, productos o servicios, aniversarios de empresas, eventos institucionales, etc.

Cultural Events - Taller de Museística y Exposiciones (4 sesiones)

- Diseño de exposiciones de arte y exhibiciones itinerantes, eventos culturales multidisciplinares, eventos literarios y ferias del libro.

Music Events - Taller de Eventos Musicales y Entretenimiento (4 sesiones)

- Conciertos, festivales, recitales y eventos al aire libre.
- Conferencias de industria, congresos, workshops y seminarios.

Sports Events - Taller de Eventos Deportivos y eSports (3 sesiones)

- Eventos deportivos presenciales y electrónicos, eventos corporativos deportivos.

Fashion Events - Taller de Eventos de Modas (3 sesiones)

- Producción de desfiles, pasarelas y semanas de la moda.
- Colecciones y showrooms.



- El MALI se reserva el derecho a reprogramar el inicio y/o cancelar el curso integral en caso no cuente con el mínimo de inscripciones para poder realizar la apertura.
- Las sesiones virtuales quedan grabadas en la plataforma y pueden ser revisadas durante el desarrollo del curso.

sión
sional

Arte
Empresa

Cursos
de Arte

Experiencias
Educativas

 MALI Educa

Plana Docente del Curso Integral en Diseño de Eventos y Experiencias

Nuestros cursos son dictados por un equipo de docentes especializados en diversas áreas del ámbito creativo y cultural. Con amplia experiencia profesional y académica, ofrecen una enseñanza dinámica y actualizada, garantizando que los participantes adquieran herramientas prácticas y sólidas para desarrollar su potencial en el campo del diseño y la comunicación.



- El MALI se reserva el derecho de modificar la plana docente por motivos de fuerza mayor o disponibilidad del profesor, garantizando que la calidad del curso no se verá afectada.
- Se podría contar con docentes invitados.

Franco Arce



Formación

Máster en Finanzas por Esade Business & Law School y la Universidad Ramón Llull (Barcelona), y Máster en Dirección de Marketing y Gestión Comercial por la Universidad Rey Juan Carlos (Madrid). Bachiller y Licenciado en Administración de Empresas con especialización en Finanzas por la Universidad del Pacífico, con especialización en Inteligencia Artificial aplicada a los Negocios; Costos y Presupuestos.



Experiencia

Con 17 años de experiencia en el diseño y organización de eventos, liderando proyectos en instituciones como Ajedperú, Think Tank Perú 360 y la Teletón, al igual en su rol actual como miembro del Board de Esade Alumni. Es socio fundador de Terroir 33 SAC, empresa de importación y comercialización de vinos y a la creación de experiencias sensoriales, y Sommelier certificado por la Escuela Española de Cata, con WSET Level 2.



LinkedIn

<https://www.linkedin.com/in/franco-arce-bellido-7941594b/>

Patricia Arce



Formación

Diplomado en Marketing Estratégico (USIL) y cuenta con la Certificación internacional en Organización de Eventos (Le Cordon Bleu).



Experiencia

Más de 10 años de experiencia en la gestión, dirección y producción de eventos nacionales e internacionales. Ha trabajado como Project Manager y coordinadora general en eventos para marcas y entidades como Rally Dakar, Promperú, Honda Motorshow, E-learning Perú y los XVIII Juegos Panamericanos Lima 2019, entre otros. Ha liderado proyectos en Perú, Arabia Saudita y Catar, gestionando desde la planificación hasta la ejecución logística y estructural.



LinkedIn

[https://www.linkedin.com/in/patriciaarce/](https://www.linkedin.com/in/patricihaarce/)

Camila Zegarra



Formación

Licenciada en Gestión con mención en Gestión Empresarial por la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP).



Experiencia

Cuenta con más de 4 años de experiencia en el diseño, coordinación y liderazgo de proyectos estratégicos y eventos dentro del sector cultural.

Actualmente se desempeña como Coordinadora de Marketing y Eventos en el Museo de Arte de Lima (MALI), donde ha desarrollado subastas de arte, alianzas estratégicas con marcas clave y programas culturales para atraer nuevos públicos y mejorar la experiencia del visitante. Ha trabajado previamente en organizaciones como Fundación SM, Ministerio de Cultura y AIESEC, desarrollando iniciativas enfocadas en la gestión de proyectos, coordinación de eventos y desarrollo de estrategias de marketing institucional.

Su enfoque combina la innovación cultural, la planificación operativa y la conexión con comunidades diversas.



LinkedIn

<https://www.linkedin.com/in/camila-zegarra-lanchipa/>

¿Por qué estudiar en el MALI?

MALI, institución de renombre en el campo del arte y la cultura; integra creatividad, tecnología e innovación en un entorno único; respaldando con su trayectoria y prestigio la calidad de los cursos integrales y programas de especialización, como el **Curso Integral en Diseño de Eventos y Experiencias**.



Experiencia educativa

50 años de experiencia en educación y 15 años ofreciendo programas de extensión profesional en el Perú con más de 1 millón de personas que han pasado por nuestras aulas.



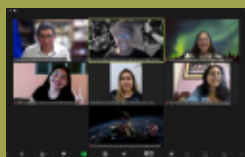
Visión del arte, diseño y creatividad

Serás parte de una comunidad creativa que integra estos 03 elementos preservando la memoria local y el acceso a las artes.



Clases maestras

Dispondrás de una destacada plana docente nacional e internacional especializada en arte, diseño y cultura, brindando educación de excelencia con conocimientos, técnicas y experiencias de primer nivel.

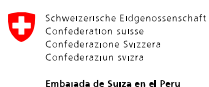


Cursos prácticos

Como estudiante, tendrás una formación de aprendizaje activo a través de resolución de problemas prácticos, poniendo a prueba constante los conocimientos adquiridos.



Empresas y organizaciones que llevaron programas en MALI Educación



Aliados y socios MALI





Actividades en el MALI



Exposiciones



Noches MALI



Talleres



Visitas Guiadas



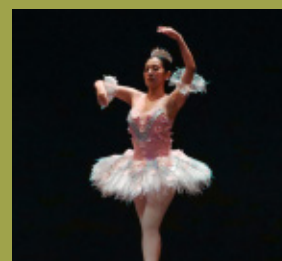
Experiencias
Educativas



Obras de Teatro



Presentaciones



Festivales y
Conciertos

Certificación

Los estudiantes que aprueben satisfactoriamente el curso integral completo recibirán un Certificado Digital a nombre del MALI – Museo de Arte de Lima, correspondiente a un total de **96 horas de duración**.

Requisitos:

- Asistir mínimo el 70% de las sesiones en cada módulo.
- Aprobar todos los módulos de los cursos o programas integrales con nota mínima 11, de acuerdo al plan de estudios vigente.

Inversión

Consulta nuestros descuentos por pago al contado, pronto pago y grupos corporativos.

Si el alumno inscrito decide retirarse del programa, tendrá hasta siete (7) días calendario antes del inicio del programa para notificar y solicitar la devolución de la primera cuota mensual. La devolución estará afectada al descuento del 14% por gastos administrativos.

- Descuentos grupales
- Consulta con tu asesor(a) de ventas por este beneficio.

Conoce nuestras formas de pago

PAGA HASTA EN 12 CUOTAS

Realiza el pago hasta en **12 cuotas sin intereses** en cursos seleccionados con Mercado Pago, utilizando tarjetas de los siguientes bancos afiliados.



PRONTO PAGO

Se aplica **50% de descuento por pronto pago** en pagos realizados por transferencia al BCP o tarjeta de crédito o débito vía Niubiz.

*Beneficio no válido para pagos en cuotas sin intereses.

Transferencia Bancaria

Realiza el pago en la comodidad de tu casa, con la transferencia bancaria a nuestra cuenta en BCP.

BCP AHORRO SOLES

Cuenta bancaria: 191-34389140-0-03

Cuenta interbancaria (CCI): 002 191 134389140003 51

ASOCIACIÓN MUSEO DE ARTE DE LIMA

RUC: 20168496690



Una vez realizado el abono, entregar la boleta de depósito a nuestros asesores de ventas, indicando nombres y apellidos completos.

