EDEM
ESCUELA DE MERCADOTECNIA

DIPLOMADO / 2027

BTL, ENTERTAINMENT & AI

Experiencias que Conectan

Estrategia experiencial, entretenimiento e inteligencia artificial para crear conexiones memorables.

45 H	05	HÍBRIDO
DURACIÓN	MÓDULOS	FORMATO

INICIO 29 ABRIL 2027 · MAR Y JUE 18:00–21:00 H

01 / PERFIL DE INGRESO

¿A quién está dirigido?

Para profesionales que buscan diseñar experiencias de marca con impacto comercial.

01 **Marketing y comunicación**

Especialistas en marketing, publicidad, comunicación y branding.

02 **Eventos y entretenimiento**

Productores, organizadores y gestores de eventos y experiencias.

03 **Agencias y creatividad**

Equipos de BTL, activaciones, contenidos y campañas.

04 **Liderazgo y negocios**

Profesionales que buscan conectar marcas y audiencias mediante experiencias.

Lo que podrás lograr

Herramientas para conceptualizar, ejecutar y medir experiencias de marca.

01

Estrategia experiencial

Diseñar propuestas BTL a partir de insights y del recorrido del consumidor.

02

Entretenimiento y alianzas

Construir patrocinios y experiencias que conecten con las audiencias.

03

Creatividad e IA

Aplicar IA y tecnologías inmersivas de manera responsable.

04

Producción y rentabilidad

Coordinar eventos, evaluar KPIs y defender propuestas comerciales.

Módulo 01

Cinco módulos de 9 horas · Formación híbrida

Estrategia BTL y marketing experiencial

CONTENIDOS ACADÉMICOS

01 Comunicación integrada: ATL, BTL y TTL

02 Economía de la experiencia y psicología del consumidor

03 Journey y puntos de contacto

04 Activaciones, sampling, pop-ups y experiencias de marca

05 IA para insights y segmentación

06 Brief estratégico BTL

09 HORAS · APRENDIZAJE APLICADO

Módulo 02

Cinco módulos de 9 horas · Formación híbrida

Entertainment Marketing, patrocinios y experiencias de marca

CONTENIDOS ACADÉMICOS

01 Branded entertainment y contenido de marca

02 Patrocinios: conciertos, festivales, deportes y cultura

03 Colaboraciones con artistas, creadores e influencers

04 Experiencias VIP y fidelización

05 Negociación de patrocinios y derechos de marca

06 Amplificación digital del evento

09 HORAS · APRENDIZAJE APLICADO

Módulo 03

Cinco módulos de 9 horas · Formación híbrida

Inteligencia artificial, creatividad y experiencias inmersivas

CONTENIDOS ACADÉMICOS

01 Conceptos creativos y storyboards con IA generativa

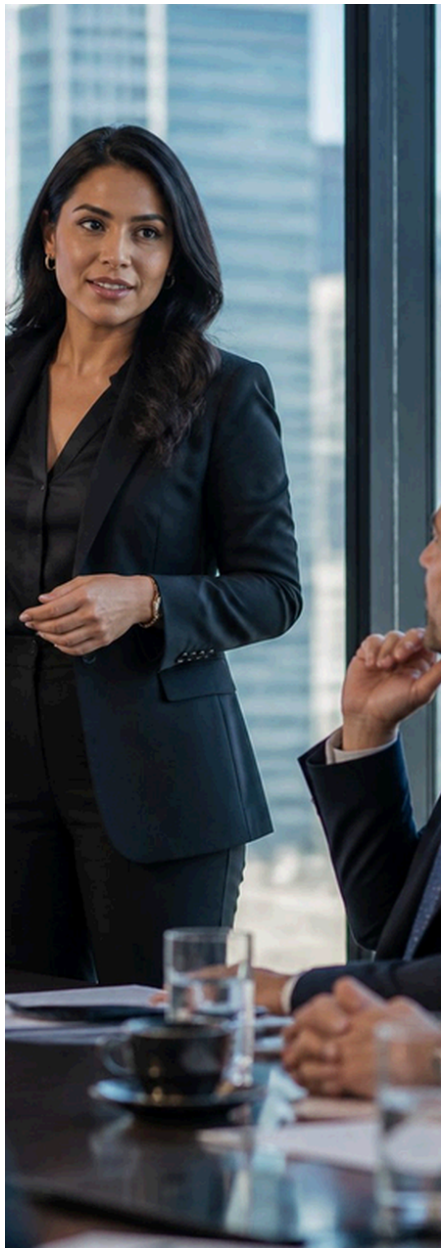
02 Renders y prototipos de activaciones

03 Realidad aumentada, virtual e instalaciones interactivas

04 Gamificación y personalización con IA

05 Asistentes digitales para eventos

06 Propiedad intelectual y uso responsable de IA



09 HORAS · APRENDIZAJE APLICADO

Módulo 04

Cinco módulos de 9 horas · Formación híbrida

Producción, logística y dirección de eventos BTL

CONTENIDOS ACADÉMICOS

01 Propuesta creativa y técnica

02 Presupuestos, cotizaciones y control de costos

03 Selección y negociación con proveedores

04 Montaje, operación y desmontaje

05 Permisos, contratos, seguridad y contingencias

06 IA para cronogramas y operación



09 HORAS · APRENDIZAJE APLICADO

Módulo 05

Cinco módulos de 9 horas · Formación híbrida

Medición, rentabilidad y dirección estratégica de experiencias

CONTENIDOS ACADÉMICOS

01 KPIs de experiencias y patrocinios

02 Leads, CRM y seguimiento comercial

03 ROI, costo por contacto y valor de exposición

04 Dashboards e informes ejecutivos

05 Propuestas comerciales para marcas

06 Presentación del proyecto integrador

09 HORAS · APRENDIZAJE APLICADO

¿Por qué estudiar en EDEM?

Formación especializada, práctica y conectada con la industria.

01 **Especialistas en activo**

Clases en vivo con profesionales que comparten casos y decisiones reales.

02 **Grupos reducidos**

Máximo 30 participantes por generación.

03 **Práctica aplicada**

Ejercicios y casos del mercado mexicano en cada módulo.

04 **Proyecto integrador**

Desarrolla una propuesta de experiencia y preséntala con retroalimentación.

05 / RECONOCIMIENTOS

Certificación y diploma

Dos reconocimientos para acreditar tu formación y competencias.

DIPLOMA EDEM / VALOR CURRICULAR

Diploma de formación continua correspondiente al Diplomado en BTL, Entertainment & AI: Experiencias que Conectan de 45 horas, sujeto a los requisitos académicos establecidos.

CERTIFICACIÓN MERCA 2.0 + EDEM

Se obtiene al aprobar un proyecto final y su presentación-defensa ante un panel evaluador. Se consideran la aplicación de conocimientos, la estrategia y la argumentación.

Si el proyecto no se aprueba, existe una segunda oportunidad de corrección y evaluación. Tras dos intentos sin aprobar, no se entrega la certificación.

EDEM
ESCUELA DE MERCADOTECNIA

ADMISIONES / 2027

Convierte experiencias en conexiones de valor.

Da el siguiente paso con una formación enfocada en estrategia, entretenimiento, creatividad y tecnología.

HABLEMOS DE TU PRÓXIMO PASO

WHATSAPP / ASESORÍA DE ADMISIONES

55 3011 6618

CORREO ELECTRÓNICO

admisiones@escuelademercadotecnia.org

escuelademercadotecnia.org