

# Executive Master

## MBA in Gestione di Imprese Creative

**M B A G I C**



## Executive Master MBA in Gestione di Imprese Creative

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online
- » Rivolto a: laureati e professionisti che abbiano precedentemente completato una qualsiasi delle qualifiche nel campo della gestione aziendale, del marketing, della comunicazione o del design.

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/business-school/master/master-mba-gestione-imprese-creative](http://www.techitute.com/it/business-school/master/master-mba-gestione-imprese-creative)

# Indice

01

Benvenuto

---

*pag. 4*

02

Perché studiare in TECH?

---

*pag. 6*

03

Perché scegliere il nostro programma?

---

*pag. 10*

04

Obiettivi

---

*pag. 14*

05

Competenze

---

*pag. 20*

06

Struttura e contenuti

---

*pag. 26*

07

Metodologia

---

*pag. 36*

08

Profilo dei nostri studenti

---

*pag. 44*

09

Direzione del corso

---

*pag. 48*

10

Impatto sulla tua carriera

---

*pag. 54*

11

Benefici per la tua azienda

---

*pag. 58*

12

Titolo

---

*pag. 62*

# 01 Benvenuto

Sebbene la disciplina della gestione delle industrie creative stia appena vedendo la luce, sempre più aziende stanno abbracciando la sua metodologia per favorire il successo dei loro processi. Questo lavoro, che promuove l'arte, la cultura, il design, il business e la tecnologia, richiede professionisti altamente qualificati, in grado di trasformare il valore della creatività in un asset economico per l'azienda. TECH ha ideato perciò questo programma in cui professionisti di diversi settori impareranno a gestire il processo di ideazione e realizzazione di proposte creative in modo efficiente, promuovendo la crescita finanziaria ed economica dell'organizzazione. Un piano di studi che si svolge nell'arco di 12 mesi e che marcherà un prima e un dopo nella carriera professionale dello studente.



**MBA in Gestione di Imprese Creative.**  
**TECH Università Tecnologica**





“

*Puoi diventare una fonte di cambiamento per la tua organizzazione e promuovere l'arte, la cultura, il design, il business e la tecnologia da una prospettiva nuova ed efficace"*

02

# Perché studiare in TECH?

TECH è la più grande scuola di business 100% online del mondo. Si tratta di una Business School d'élite, con un modello dotato dei più alti standard accademici. Un centro internazionale ad alto rendimento per la formazione intensiva di competenze manageriali.



“

*TECH è l'università all'avanguardia della tecnologia, che agglomera tutte le risorse a sua disposizione con l'obiettivo di aiutare lo studente a raggiungere il successo aziendale”*

## In TECH Università Tecnologica



### Innovazione

L'università offre un modello di apprendimento online che combina le ultime tecnologie educative con il massimo rigore pedagogico. Un metodo unico con il più alto riconoscimento internazionale che fornirà allo studente le chiavi per inserirsi in un mondo in costante cambiamento, in cui l'innovazione è concepita come la scommessa essenziale di ogni imprenditore.

*"Caso di Successo Microsoft Europa"* per aver incorporato l'innovativo sistema multi-video interattivo nei nostri programmi.



### Massima esigenza

Il criterio di ammissione di TECH non è economico. Non è necessario investire eccessivamente per studiare in questa università. Tuttavia, per ottenere un titolo rilasciato da TECH, i limiti dell'intelligenza e della capacità dello studente saranno sottoposti a prova. I nostri standard accademici sono molto alti.

**Il 95%**

degli studenti di TECH termina i suoi studi con successo



### Networking

In TECH partecipano professionisti provenienti da tutti i Paesi del mondo al fine di consentire allo studente di creare una vasta rete di contatti utile per il suo futuro.

**+100.000**

manager specializzati ogni anno

**+200**

nazionalità differenti



### Empowerment

Lo studente cresce di pari passo con le migliori aziende e professionisti di grande prestigio e influenza. TECH ha instaurato alleanze strategiche e una preziosa rete di contatti con i principali esponenti economici provenienti dai 7 continenti.

**+500**

Accordi di collaborazione con le migliori aziende



### Talento

Il nostro programma è una proposta unica per far emergere il talento dello studente nel mondo imprenditoriale. Un'opportunità unica di affrontare i timori e la propria visione relativi al business.

TECH si propone di aiutare gli studenti a mostrare al mondo il proprio talento grazie a questo programma.



### Contesto Multiculturale

Gli studenti che intraprendono un percorso con Tech possono godere di un'esperienza unica. Studierai in un contesto multiculturale. Lo studente, inserito in un contesto globale, potrà addentrarsi nella conoscenza dell'ambito lavorativo multiculturale mediante una raccolta di informazioni innovativa e che si adatta al proprio concetto di business.

Gli studenti di TECH provengono da più di 200 nazioni differenti.

TECH punta all'eccellenza e dispone di una serie di caratteristiche che la rendono unica:



### Analisi

---

In TECH esploriamo il tuo lato critico, la tua capacità di affrontare le incertezze, la tua competenza nel risolvere i problemi e risaltare le tue competenze interpersonali.



### Eccellenza accademica

---

Tech fornisce allo studente la migliore metodologia di apprendimento online. L'università unisce il metodo Relearning (una metodologia di apprendimento post-laurea che ha ottenuto un'eccellente valutazione a livello internazionale) al Metodo Casistico. Un difficile equilibrio tra tradizione e avanguardia, visto l'esigente contesto accademico nel quale è inserito.



### Economia di scala

---

TECH è la più grande università online del mondo. Possiede più di 10.000 titoli universitari. Nella nuova economia, **volume + tecnologia = prezzo dirompente**. In questo modo, garantiamo che lo studio non sia eccessivamente costoso rispetto ad altre università.



### Impara dai migliori del settore

---

Il personale docente di TECH contribuisce a mostrare agli studenti il proprio bagaglio di esperienze attraverso un contesto reale, vivo e dinamico. Si tratta di docenti impegnati in una specializzazione di qualità che permette allo studente di avanzare nella sua carriera e distinguersi in ambito imprenditoriale.

Professori provenienti da 20 nazionalità differenti.



*In TECH avrai accesso ai casi di studio più rigorosi e aggiornati del mondo accademico*

03

# Perché scegliere il nostro programma?

Studiare con TECH significa moltiplicare le tue possibilità di raggiungere il successo professionale nell'ambito dell'alta direzione aziendale.

È una sfida che comporta sforzo e dedizione, ma che apre le porte a un futuro promettente. Lo studente imparerà dai migliori insegnanti e con la metodologia educativa più flessibile e innovativa.





“

*Possediamo il personale docente più prestigioso e il programma più completo del mercato, che ci permette di offrire un percorso educativo di altissimo livello accademico"*

Questo programma fornirà molteplici vantaggi professionali e personali, tra i quali:

01

### Dare una spinta decisiva alla carriera dello studente

Gli studenti di TECH saranno in grado di prendere le redini del loro futuro e sviluppare il loro pieno potenziale. Grazie a questo programma acquisirai le competenze necessarie per ottenere un cambiamento positivo nella tua carriera e in un breve periodo di tempo.

*Il 70% dei partecipanti a questa specializzazione ottiene un cambiamento di carriera positivo in meno di 2 anni.*

02

### Svilupperai una visione strategica e globale dell'azienda

TECH offre una visione approfondita della gestione generale per comprendere come ogni decisione influenzi le diverse aree funzionali dell'azienda.

*La nostra visione globale di azienda migliorerà la tua visione strategica.*

03

### Consolidare lo studente nella gestione aziendale superiore

Studiare in TECH significa aprire le porte ad un panorama professionale di grande rilevanza affinché gli studenti possano ottenere il ruolo di manager di alto livello e acquisiscano un'ampia visione dell'ambiente internazionale.

*Lavorerai con più di 100 casi reali di alta direzione.*

04

### Assumerai nuove responsabilità

Durante il programma, verranno presentate le ultime tendenze, gli sviluppi e le strategie che consentono allo studente di lavorare in un contesto in continuo cambiamento.

*Il 45% degli studenti ottiene una promozione interna nel proprio lavoro.*

05

### Accesso a una potente rete di contatti

TECH promuove l'interazione dei suoi studenti per massimizzare le opportunità. Si tratta di studenti che condividono le stesse insicurezze, timori e il desiderio di crescere professionalmente. Questa rete consentirà di condividere partner, clienti o fornitori.

*Troverai una rete di contatti essenziali per la tua crescita professionale.*

06

### Svilupperai il progetto di business in modo rigoroso

Lo studente acquisirà una profonda visione strategica che lo aiuterà a sviluppare il proprio progetto, considerando le diverse aree dell'azienda.

*Il 20% dei nostri studenti sviluppa la propria idea di business.*

07

### Migliorerai le *soft skills* e competenze direttive

TECH aiuta gli studenti ad applicare e sviluppare le conoscenze acquisite e a migliorare le loro capacità interpersonali al fine di raggiungere una leadership che fa la differenza.

*Migliora le tue capacità di comunicazione e di leadership e dai una svolta alla tua professione.*

08

### Farai parte di una comunità esclusiva

Ti offriamo l'opportunità di far parte di una comunità di manager d'élite, grandi aziende, istituzioni rinomate e professori qualificati delle Università più prestigiose del mondo: la comunità TECH Università Tecnologica.

*Ti diamo l'opportunità di specializzarti con un personale docente di rinomato prestigio internazionale.*

# 04 Obiettivi

TECH ha progettato questo programma MBA in Gestione delle Imprese Creative con l'obiettivo fondamentale di aiutare gli studenti ad acquisire le competenze, gli strumenti e le conoscenze che consentiranno loro di lavorare in aziende di questa natura, promuovendo la generazione e l'implementazione di idee innovative. A tal fine, ha preparato un programma completo che fornirà una panoramica a 360° di tutte le peculiarità della professione, affidato a un personale docente d'eccellenza.



“

*L'obiettivo finale che TECH si è posto è quello di preparare, mediante questo MBA in Gestione di Imprese Creative, i professionisti più competenti e preparati del mercato"*

I tuoi obiettivi sono i nostri.

Lavoriamo con te per aiutarti a raggiungerli.

L'MBA in Gestione di Imprese Creative preparerà a:

01

Acquisire e comprendere le conoscenze utili alla preparazione degli studenti, fornendo loro le competenze per lo sviluppo e l'applicazione di idee originali nel loro lavoro personale e professionale

02

Comprendere come la creatività e l'innovazione sono diventate il motore dell'economia

03

Risolvere i problemi di gestione della creatività in ambienti innovativi e in contesti multidisciplinari

04

Integrare le proprie conoscenze con quelle di altre persone, per formulare giudizi e ragionamenti fondati sulla base dell'informazione disponibile in ciascun caso specifico





05

Saper gestire il processo di creazione e messa in pratica di idee innovative su un tema specifico

06

Acquisire conoscenze specifiche per la gestione delle imprese e delle compagnie nel nuovo contesto delle industrie creative

07

Aggiornarsi in modo progressivo e costante in un ambiente di apprendimento autonomo

08

Disporre degli strumenti necessari per analizzare la realtà economica, sociale e culturale in cui si sviluppano ed evolvono le industrie creative al giorno d'oggi



09

Aiutare lo studente ad acquisire le competenze necessarie per sviluppare e affinare il suo profilo professionale sia negli ambienti aziendali che nell'imprenditoria

10

Ottenere conoscenze specifiche per la gestione delle imprese e delle compagnie nel nuovo contesto delle Creative Industries

11

Organizzare e pianificare i compiti utilizzando le risorse disponibili per affrontarli in un lasso di tempo preciso





12

Usare le nuove tecnologie di informazione e comunicazione come strumenti di specializzazione e di scambio di esperienze nell'ambito di studio

13

Sviluppare le capacità di comunicazione, sia scritta che orale, e le capacità di presentazione professionale nella pratica quotidiana

14

Acquisire competenze in materia di ricerche di mercato, visione strategica, metodologie digitali e co-creazione

# 05

# Competenze

Dopo aver completato questo programma progettato dai professionisti di TECH, avrai acquisito una serie di competenze e abilità che ti permetteranno di lavorare con maggior successo e precisione nell'ambiente della gestione di industrie creative. Un'esperienza accademica che, essendo completamente online, permette al professionista di continuare a crescere nella propria carriera, senza trascurare il lavoro e il resto degli impegni quotidiani. Pertanto, basta un dispositivo elettronico con accesso a Internet per accedere alla banca dati più completa ed efficace del mercato.





“

*Grazie alle particolarità che ti offre l'MBA in Gestione di Imprese Creative potrai sviluppare le competenze necessarie per avere successo in questo campo”*

01

Operare in aziende del settore creativo essendo in grado di attuare una gestione aziendale di successo

02

Conoscere approfonditamente il funzionamento e il contesto globale delle nuove Creative Industries

03

Avere una conoscenza approfondita di tutti gli aspetti della protezione dei prodotti creativi, dalla difesa della proprietà intellettuale al diritto pubblicitario

04

Saper eseguire una corretta gestione economica e finanziaria delle aziende dell'industria creativa





05

Sapere come calcolare il profitto, la redditività e i costi nei progetti per l'industria creativa

06

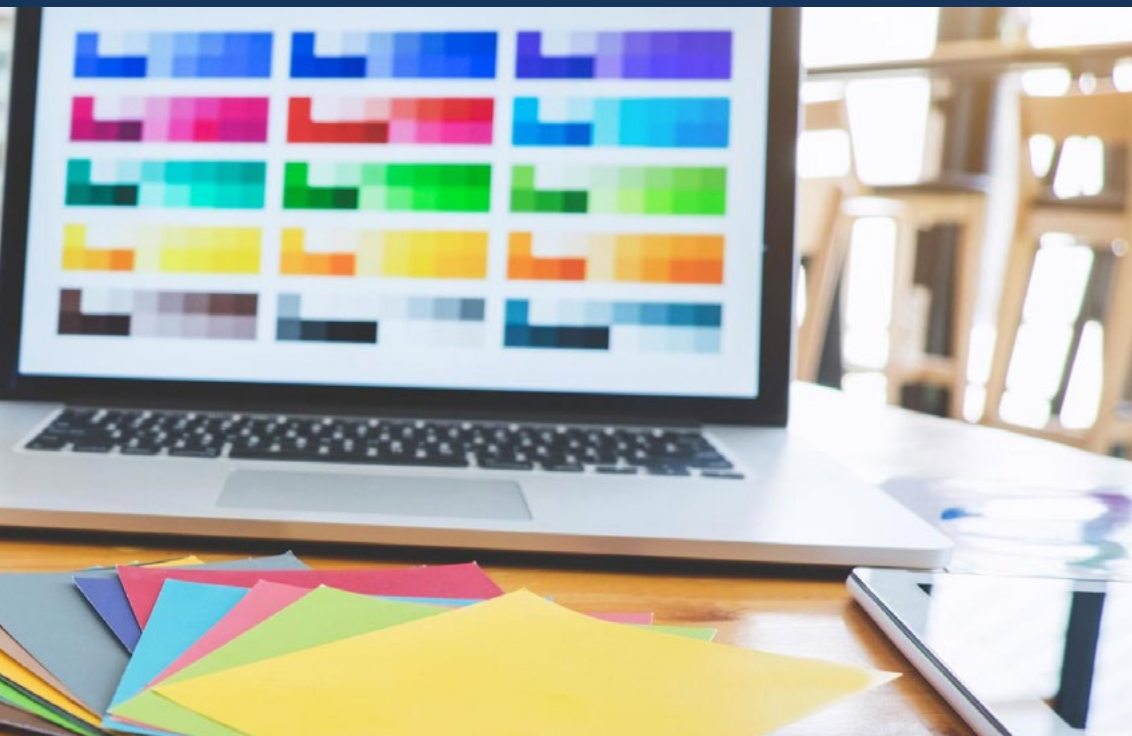
Avere piena competenza nella metodologia del *Future Thinking* in modo da poterne applicare i benefici nel proprio lavoro quotidiano

07

Saper eseguire una corretta gestione dei cambiamenti e previsione del futuro delle aziende dell'industria creativa

08

Essere in grado di realizzare una gestione efficiente dei consumatori per le aziende creative



09

Saper gestire la comunicazione a livello integrale per le aziende delle industrie creative

10

Essere parte attiva del processo di branding nelle aziende creative

11

Avere conoscenze approfondite che permettono al professionista di gestire il processo di digitalizzazione nelle industrie creative





12

Saper applicare strategie innovative di marketing digitale per aziende creative

13

Fornire allo studente conoscenze esaustive che gli permettano di prendere l'iniziativa all'interno del settore creativo, sfruttando al massimo l'idea iniziale

14

Aiutare il professionista ad acquisire gli strumenti per gestire la leadership all'interno di queste industrie

06

# Struttura e contenuti

La struttura e i contenuti dell'MBA in Gestione di Imprese Creative sono stati ideati e progettati da un gruppo di professionisti di grande prestigio in quest'area di conoscenza, che apportano a questo programma di aggiornamento l'esperienza di anni di lavoro. Inoltre, il piano di studi che TECH presenta per questo corso è concepito in formato multimediale, per aiutare lo studente a interiorizzare le conoscenze nel modo più semplice e comodo possibile.





“

*Quello che studi è molto importante. Le abilità e competenze che acquisisci sono fondamentali. Fidati di noi, non troverai un programma più completo di questo...”*

## Piano di studi

Tradizionalmente, la creatività e il management erano considerate discipline antagoniste. Oggi, tuttavia, la creatività e l'innovazione sono diventate, insieme alla tecnologia, i principali motori del progresso economico. Questa realtà richiede nuovi profili professionali in grado di sviluppare in modo armonico ed efficiente questi strumenti nella gestione delle cosiddette industrie creative.

Mediante questo esaustivo programma, lo studente acquisisce la padronanza di tutte le materie necessarie per la gestione di aziende e organizzazioni nel nuovo contesto delle industrie creative. Pertanto, questo programma non si concentra solo sulla gestione delle diverse discipline artistiche, ma mira a fornire gli strumenti per analizzare le realtà economiche, sociali e culturali in cui le industrie creative si sviluppano ed evolvono al giorno d'oggi.

Questo programma inoltre è stato progettato con una metodologia didattica che promuove l'acquisizione di competenze nel campo delle ricerche di mercato, della visione strategica, degli strumenti digitali e della co-creazione.

D'altra parte, le posizioni lavorative in questo settore sono in continua evoluzione. Per questo, l'obiettivo del programma è quello di aiutare lo studente ad acquisire le competenze necessarie per sviluppare e affinare il suo profilo professionale sia negli ambienti aziendali che nell'imprenditoria.

Tutto questo, in un programma accademico suddiviso in dieci moduli didattici impartiti nell'arco di 12 mesi, che è destinato a diventare un punto di svolta nella carriera professionale dello studente. In questo modo, dopo aver completato il programma, lo studente sarà in grado di iniziare a lavorare in aziende del settore creativo con una probabilità di successo più elevata.

Questo programma ha la durata di 12 mesi e si divide in 10 moduli:

<b>Modulo 1</b>	Nuove Industrie Creative
<b>Modulo 2</b>	Tutela dei prodotti creativi e dei beni intangibili nel mercato attuale
<b>Modulo 3</b>	Gestione economica e finanziaria di imprese creative
<b>Modulo 4</b>	Future Thinking: come trasformare l'oggi a partire dal domani?
<b>Modulo 5</b>	Gestione del consumatore e utente delle imprese creative
<b>Modulo 6</b>	Creative Branding: comunicazione e gestione di marche creative
<b>Modulo 7</b>	Leadership e innovazione nelle Creative Industries
<b>Modulo 8</b>	Trasformazione Digitale nell'industria creativa
<b>Modulo 9</b>	Nuove Strategie di Marketing Digitale
<b>Modulo 10</b>	L'imprenditorialità nelle Creative Industries





### **Dove, quando e come si realizza?**

TECH offre la possibilità di svolgere questo MBA in Gestione di Imprese Creative in modalità 100% online. Durante i 12 mesi della specializzazione, lo studente potrà accedere a tutti i contenuti di questo programma in qualsiasi momento, il che gli consente di autogestire il suo tempo di studio.

*Un'esperienza formativa  
unica, chiave e decisiva  
per potenziare la tua  
crescita professionale e  
dare una svolta definitiva.*

## Modulo 1. Nuove Industrie Creative

<p><b>1.1. Nuove Industrie Creative</b></p> <p>1.1.1. Dall'industria culturale all'industria creativa 1.1.2. Le attuali industrie creative 1.1.3. Attività e settori che compongono le industrie creative</p>	<p><b>1.2. Peso economico delle industrie creative al giorno d'oggi</b></p> <p>1.2.1. Contributo 1.2.2. Incentivi di crescita e cambiamento 1.2.3. Panorama lavorativo nelle industrie creative</p>	<p><b>1.3. Nuovo contesto globale delle industrie creative</b></p> <p>1.3.1. Radiografia delle industrie creative a livello globale 1.3.2. Mezzi di finanziamento delle industrie creative in ogni Paese 1.3.3. Casi pratici: modelli di gestione e politiche pubbliche</p>	<p><b>1.4. Il patrimonio naturale e culturale</b></p> <p>1.4.1. Il patrimonio storico e culturale 1.4.2. Prodotti derivati e servizi di musei, siti archeologici, storici e paesaggi naturali 1.4.3. Patrimonio culturale intangibile</p>
<p><b>1.5. Arti visive</b></p> <p>1.5.1. Arti plastiche 1.5.2. Fotografia 1.5.3. Artigianato</p>	<p><b>1.6. Arti sceniche</b></p> <p>1.6.1. Teatro e danza 1.6.2. Musica e festival 1.6.3. Fiere e circo</p>	<p><b>1.7. Mezzi audiovisivo</b></p> <p>1.7.1. Film, TV e contenuto audiovisivo 1.7.2. Radio, podcast e contenuto uditivo 1.7.3. Videogiochi</p>	<p><b>1.8. Pubblicazioni attuali</b></p> <p>1.8.1. Letteratura, saggistica e poesia 1.8.2. Editori 1.8.3. Stampa</p>
<p><b>1.9. Servizi creativi</b></p> <p>1.9.1. Design e moda 1.9.2. Architettura e paesaggistica 1.9.3. Pubblicità</p>	<p><b>1.10. Connessioni dell'Economia Creativa o l'Economia Arancione</b></p> <p>1.10.1. Modello cascata e cerchi concentrici 1.10.2. <i>Spillover</i> creativi, di produzione e di conoscenze 1.10.3. Cultura al servizio dell'economia creativa</p>		

## Modulo 2. Tutela dei prodotti creativi e dei beni intangibili nel mercato attuale

2.1. Tutela legale dei beni intangibili	2.2. Proprietà intellettuale I	2.3. Proprietà intellettuale II	2.4. Proprietà intellettuale III
2.5. Proprietà industriale I: marchi	2.6. Proprietà intellettuale II: progetti industriali	2.7. Proprietà intellettuale III: brevetti e modelli di utilità	2.8. Proprietà intellettuale e industriale: pratica
2.9. Diritto pubblicitario I	2.10. Diritto pubblicitario II		

**Modulo 3. Gestione economica e finanziaria di imprese creative****3.1. La necessaria sostenibilità economica**

- 3.1.1. La struttura finanziaria di un'azienda creativa
- 3.1.2. La contabilità in un'impresa creativa
- 3.1.3. Triple balance

**3.2. Le entrate e le spese di un'impresa creativa al giorno d'oggi**

- 3.2.1. Contabilità dei costi
- 3.2.2. Tipologia dei costi
- 3.2.3. Assegnazione dei costi

**3.3. I tipi di benefici dell'impresa**

- 3.3.1. Margine di contribuzione
- 3.3.2. Punto di equilibrio
- 3.3.3. Valutazione delle alternative

**3.4. L'investimento nel settore creativo**

- 3.4.1. L'investimento dell'industria creativa
- 3.4.2. La valutazione di un investimento
- 3.4.3. Il metodo VAN: il valore attuale netto

**3.5. La redditività dell'industria creativa**

- 3.5.1. Redditività economica
- 3.5.2. Redditività nel tempo
- 3.5.3. Redditività finanziaria

**3.6. La tesoreria: liquidità e solvenza**

- 3.6.1. Flusso di cassa
- 3.6.2. Bilancio e conteggio dei risultati
- 3.6.3. Liquidazione e leverage

**3.7. Formule di finanziamento attuali nel mercato creativo**

- 3.7.1. Fondi venture capital
- 3.7.2. *Business angel*
- 3.7.3. Bandi e sovvenzioni

**3.8. Il prezzo del prodotto nell'industria creativa**

- 3.8.1. Determinazione dei prezzi
- 3.8.2. Guadagno vs. Competenza
- 3.8.3. La strategia dei prezzi

**3.9. Strategie dei prezzi nel settore creativo**

- 3.9.1. Tipi di strategie di prezzo
- 3.9.2. Vantaggi
- 3.9.3. Svantaggi

**3.10. Bilanci operativi**

- 3.10.1. Strumenti pianificazione strategica
- 3.10.2. Elementi inclusi nel budget operativo
- 3.10.3. Sviluppo ed esecuzione del budget operativo

**Modulo 4. Future Thinking: come trasformare l'oggi a partire dal domani?****4.1. Metodologia *Futures Thinking***

- 4.1.1. Il *Futures Thinking*
- 4.1.2. Benefici dell'uso di questa metodologia
- 4.1.3. Il ruolo del "futurista" nell'impresa creativa

**4.2. Segnali di cambiamento**

- 4.2.1. Il segnale di cambiamento
- 4.2.2. Identificazione dei segnali di cambiamento
- 4.2.3. L'interpretazione dei segnali

**4.3. Tipologie di futuro**

- 4.3.1. Viaggio al passato
- 4.3.2. Le quattro tipologie di futuro
- 4.3.3. Applicazione della metodologia *Futures Thinking* nel lavoro

**4.4. *Future Forecasting***

- 4.4.1. Alla ricerca di *drivers*
- 4.4.2. Come creare una previsione del futuro?
- 4.4.3. Come scrivere uno scenario futuro?

**4.5. Tecniche di stimolazione mentale**

- 4.5.1. Passato, futuro e empatia
- 4.5.2. Fatti vs. Esperienza
- 4.5.3. Percorsi alternativi

**4.6. Previsione collaborativa**

- 4.6.1. Il futuro come un gioco
- 4.6.2. *Future wheel*
- 4.6.3. Il futuro da prospettive diverse

**4.7. Vittorie epiche**

- 4.7.1. Dalla scoperta alla proposta di innovazione
- 4.7.2. La vittoria epica
- 4.7.3. L'equità nel gioco del futuro

**4.8. Futuri di preferenza**

- 4.8.1. Il futuro di preferenza
- 4.8.2. Tecniche
- 4.8.3. Lavorare dal futuro all'indietro

**4.9. Dalla previsione all'azione**

- 4.9.1. Immagini del futuro
- 4.9.2. Manufatti del futuro
- 4.9.3. Tabella di marcia

**4.10. OSS: Una visione globale e multidisciplinare del futuro**

- 4.10.1. Sviluppo sostenibile come obiettivo mondiale
- 4.10.2. La gestione dell'essere umano nella natura
- 4.10.3. Sostenibilità sociale

## Modulo 5. Gestione del consumatore e utente delle imprese creative

<b>5.1. L'utente nel contesto attuale</b> 5.1.1. Il cambiamento del consumatore negli ultimi tempi 5.1.2. L'importanza della ricerca 5.1.3. Analisi di tendenze	<b>5.2. Strategia con la persona al centro</b> 5.2.1. La strategia <i>human centric</i> 5.2.2. Concetti chiave e benefici dell'essere <i>human centric</i> 5.2.3. Casi di successo	<b>5.3. Il dato nella strategia <i>human centric</i></b> 5.3.1. Il dato nella strategia <i>human centric</i> 5.3.2. Il valore del dato 5.3.3. Vista a 360° del cliente	<b>5.4. Attuazione della strategia <i>human centric</i> nell'industria creativa</b> 5.4.1. Trasformazione dell'informazione dispersa nelle conoscenze del cliente 5.4.2. Analisi delle opportunità 5.4.3. Strategie e iniziative di massimizzazione
<b>5.5. Metodologia <i>human centric</i></b> 5.5.1. Dalla ricerca al prototipo 5.5.2. Modello del doppio diamante: processo e fasi 5.5.3. Strumenti	<b>5.6. Design Thinking</b> 5.6.1. Il <i>design thinking</i> 5.6.2. Metodologia 5.6.3. Tecniche e strumenti di <i>design thinking</i>	<b>5.7. Il posizionamento della marca nella mente dell'utente</b> 5.7.1. L'analisi del posizionamento 5.7.2. Tipologia 5.7.3. Metodologia e strumenti	<b>5.8. User insight nelle imprese creative</b> 5.8.1. Gli <i>insight</i> e loro importanza 5.8.2. <i>Customer journey</i> e l'importanza del <i>journey map</i> 5.8.3. Tecniche di indagine
<b>5.9. Il profilo degli utenti (archetipi e buyer persona)</b> 5.9.1. Archetipi 5.9.2. Buyer persona 5.9.3. Metodologia di analisi	<b>5.10. Risorse e tecniche di indagine</b> 5.10.1. Tecniche in contesto 5.10.2. Tecniche di visualizzazione e creazione 5.10.3. Tecniche di contrasti di voci		

## Modulo 6. Creative Branding: comunicazione e gestione di marche creative

<b>6.1. Brands and branding</b> 6.1.1. Le marche 6.1.2. Evoluzione del <i>branding</i> 6.1.3. Posizionamento, personalità della marca e notorietà	<b>6.2. Costruzione della marca</b> 6.2.1. Marketing mix 6.2.2. Architettura della marca 6.2.3. Identità della marca	<b>6.3. Espressione della marca</b> 6.3.1. Identità grafica 6.3.2. Espressione visuale 6.3.3. Altri elementi che riflettono la marca	<b>6.4. Comunicazione</b> 6.4.1. Focus 6.4.2. <i>Brand touchpoints</i> 6.4.3. Tecniche e strumenti di comunicazione
<b>6.5. Brand content</b> 6.5.1. Dalle marche alle piattaforme di intrattenimento 6.5.2. La crescita del contenuto di marca 6.5.3. Connettere con il pubblico attraverso di racconti unici	<b>6.6. Visual storytelling</b> 6.6.1. L'analisi della marca 6.6.2. Concetti pubblicitari creativi 6.6.3. La vendita creativa	<b>6.7. Customer experience</b> 6.7.1. <i>Customer experience</i> (CX) 6.7.2. <i>Customer journey</i> 6.7.3. Allineamento della marca e CX	<b>6.8. Pianificazione strategica</b> 6.8.1. Obiettivi 6.8.2. Identificazione dei target e insights 6.8.3. Disegno della strategia
<b>6.9. Performance</b> 6.9.1. Il <i>briefing</i> 6.9.2. Tattiche 6.9.3. Piano di produzione	<b>6.10. Valutazione</b> 6.10.1. Cosa valutare? 6.10.2. Come valutare? (Strumenti di misurazione) 6.10.3. Report dei risultati		

**Modulo 7. Leadership e innovazione nelle Creative Industries**

<p><b>7.1. Creatività applicata all'industria</b></p> <p>7.1.1. L'espressione creativa 7.1.2. Le risorse creative 7.1.3. Tecniche di creatività</p>	<p><b>7.2. La nuova cultura di innovazione</b></p> <p>7.2.1. Il contesto dell'innovazione 7.2.2. Perché l'innovazione fallisce? 7.2.3. Teorie accademiche</p>	<p><b>7.3. Dimensioni e leve dell'innovazione</b></p> <p>7.3.1. I piani e le dimensioni dell'innovazione 7.3.2. Attitudini per l'innovazione 7.3.3. Intrapreneurship e tecnologia</p>	<p><b>7.4. Restrizioni e ostacoli dell'innovazione nell'industria creativa</b></p> <p>7.4.1. Restrizioni personali e di gruppo 7.4.2. Restrizioni sociali e organizzative 7.4.3. Restrizioni industriali e tecnologiche</p>
<p><b>7.5. Innovazione chiusa e openinnovation</b></p> <p>7.5.1. Dall'innovazione chiusa all'open innovation 7.5.2. Pratiche per implementare l'open innovation 7.5.3. Esperienza di open innovation nelle imprese</p>	<p><b>7.6. Modelli di business innovativi nelle Industrie Creative</b></p> <p>7.6.1. Tendenze aziendali nell'economia creativa 7.6.2. Casi di studio 7.6.3. Rivoluzione del settore</p>	<p><b>7.7. Guidare e gestire una strategia di innovazione</b></p> <p>7.7.1. Promuovere l'adozione 7.7.2. Guidare il processo 7.7.3. Portfolio map</p>	<p><b>7.8. Finanziare l'innovazione</b></p> <p>7.8.1. CFO: investitore di capitale di rischio 7.8.2. Finanziamento dinamico 7.8.3. Risposta alle sfide</p>
<p><b>7.9. Ibridazione: innovazione nell'economia creativa</b></p> <p>7.9.1. Intersezione tra settori 7.9.2. Generare soluzioni dirompenti 7.9.3. L'effetto Medici</p>	<p><b>7.10. Nuovi ecosistemi creativi e innovativi</b></p> <p>7.10.1. Generare ambienti innovativi 7.10.2. La creatività come stile di vita 7.10.3. Ecosistemi</p>		

**Modulo 8. Trasformazione Digitale nell'industria creativa**

<p><b>8.1. Digital future dell'industria creativa</b></p> <p>8.1.1. La Trasformazione Digitale 8.1.2. Situazione del settore e ottica comparativa 8.1.3. Sfide future</p>	<p><b>8.2. Quarta rivoluzione industriale</b></p> <p>8.2.1. Rivoluzione industriale 8.2.2. Applicazioni 8.2.3. Impatti</p>	<p><b>8.3. Abilitatori digitali per la crescita</b></p> <p>8.3.1. Effettività operativa, accelerazione e miglioramento 8.3.2. Trasformazione digitale continua 8.3.3. Soluzioni e servizi per l'industria creativa</p>	<p><b>8.4. L'applicazione del Big Data nell'impresa</b></p> <p>8.4.1. Il valore del dato 8.4.2. Il dato nel processo decisionale 8.4.3. <i>Data driven company</i></p>
<p><b>8.5. Tecnologia cognitiva</b></p> <p>8.5.1. Intelligenza Artificiale e digital interaction 8.5.2. Internet of Things e robotica 8.5.3. Altre pratiche digitali</p>	<p><b>8.6. Utilizzi e applicazione della tecnologia blockchain</b></p> <p>8.6.1. <i>Blockchain</i> 8.6.2. Valore per il settore delle Creative Industries 8.6.3. Versatilità delle transazioni</p>	<p><b>8.7. L'Omnicanalità e lo sviluppo del transmedia</b></p> <p>8.7.1. Impatto nel settore 8.7.2. Analisi della sfida 8.7.3. Evoluzione</p>	<p><b>8.8. Ecosistemi di imprenditorialità</b></p> <p>8.8.1. Il ruolo dell'innovazione e il venture capital 8.8.2. L'ecosistema <i>start-up</i> e gli agenti che lo compongono 8.8.3. Come massimizzare la relazione tra l'agente creativo e le <i>start-up</i>?</p>
<p><b>8.9. Nuovi modelli di affari dirompenti</b></p> <p>8.9.1. Basato sulla commercializzazione (piattaforme e <i>marketplaces</i>) 8.9.2. Basato sulla prestazione dei servizi (modelli <i>freemium</i>, <i>premium</i> o a sottoscrizione) 8.9.3. Basato sulle comunità (dal <i>crowdfunding</i>, social network o blog)</p>	<p><b>8.10. Metodologie per promuovere la cultura dell'innovazione nell'industria creativa</b></p> <p>8.10.1. Strategia di innovazione del Blue Ocean 8.10.2. Strategia di innovazione <i>lean start-up</i> 8.10.3. Strategia di innovazione Agile</p>		

**Modulo 9. Nuove strategie di Marketing Digitale**

**9.1. Tecnologie e audience**

- 9.1.1. La strategia digitale e le differenze tra i vari tipi di utenti
- 9.1.2. Il pubblico target, fattori esclusivi e generazioni
- 9.1.3. *L'Ideal Customer Profile (ICP)* e la buyer persona

**9.2. Analisi digitale per la diagnosi**

- 9.2.1. Analisi che precede la strategia digitale
- 9.2.2. Momento 0
- 9.2.3. KPI e metrica, tipologie, classificazione secondo la metodologia

**9.3. E-entertainment: l'impatto dell'e-commerce nell'industria dell'intrattenimento**

- 9.3.1. *E-commerce*, tipologie e piattaforme
- 9.3.2. L'importanza del web design: UX e UI
- 9.3.3. Ottimizzazione dello spazio online: necessità minime

**9.4. Social media e influencer marketing**

- 9.4.1. Impatto ed evoluzione del marketing sulle reti
- 9.4.2. La persuasione, chiavi del contenuto e delle azioni virali
- 9.4.3. Pianificare campagne di social marketing e *Influencer Marketing*

**9.5. Mobile marketing**

- 9.5.1. Utente Mobile
- 9.5.2. Web Mobile e App
- 9.5.3. Azioni di *mobile marketing*

**9.6. Pubblicità online**

- 9.6.1. La pubblicità nelle Reti Sociali e gli obiettivi dei Social Ads
- 9.6.2. L'imbuto di conversione o il *purchase funnel*: categorie
- 9.6.3. Piattaforme di Social Ads

**9.7. La metodologia Inbound Marketing**

- 9.7.1. *Social Selling*, pilastri fondamentali e strategie
- 9.7.2. La piattaforma di CRM in una strategia digitale
- 9.7.3. L'Inbound Marketing o marketing di attrazione: azioni e SEO

**9.8. Automatizzazione del marketing**

- 9.8.1. *E-mail Marketing* e tipologia di e-mail
- 9.8.2. L'automatizzazione dell'*E-mail Marketing*, applicazioni, piattaforme e vantaggi
- 9.8.3. L'apparizione del Bot & *Chatbot Marketing*: tipologia e piattaforme

**9.9. Strumenti di gestione di dati**

- 9.9.1. CRM nella strategia digitale, tipologie e applicazioni, piattaforme e tendenze
- 9.9.2. Big Data: Big Data, *Business Analytics* e *Business Intelligence*
- 9.9.3. Big Data, Intelligenza Artificiale e *Data Science*

**9.10. La misurazione della redditività**

- 9.10.1. ROI: la definizione del Return on the investment e ROI vs. ROAS
- 9.10.2. Ottimizzazione del ROI
- 9.10.3. Metriche chiave



**Modulo 10.** L'imprenditorialità nelle Creative Industries**10.1. Il progetto imprenditoriale**

- 10.1.1. Imprenditorialità, tipologie e cicli di vita
- 10.1.2. Profilo dell'imprenditore
- 10.1.3. Temi di interesse per l'imprenditore

**10.2. Leadership personale**

- 10.2.1. Autoconsapevolezza
- 10.2.2. Abilità imprenditoriali
- 10.2.3. Sviluppo di capacità e abilità di leadership imprenditoriali

**10.3. Identificazione delle opportunità di innovazione e imprenditoria**

- 10.3.1. Analisi delle megatendenze e delle forze competitive
- 10.3.2. Comportamento del consumatore e stima della domanda
- 10.3.3. Valutazione delle opportunità di affari

**10.4. Generazione di idee di business nell'industria creativa**

- 10.4.1. Strumenti per la generazione di idee: *Brainstorming*, mappe mentali, *drawstorming*, ecc.
- 10.4.2. Disegno della proposta di valore: canvas, 5 W
- 10.4.3. Sviluppo della proposta di valore

**10.5. Prototipo e convalida**

- 10.5.1. Sviluppo del prototipo
- 10.5.2. Convalida
- 10.5.3. Regolazione dei prototipi

**10.6. Progettazione del modello di business**

- 10.6.1. Modello di business
- 10.6.2. Metodologia per la creazione di modelli di business
- 10.6.3. Progettazione del modello di business per l'idea proposta

**10.7. Team Leadership**

- 10.7.1. Profili del team in base al temperamento e alla personalità
- 10.7.2. Abilità di leadership di gruppo
- 10.7.3. Metodi di lavoro di squadra

**10.8. Mercati culturali**

- 10.8.1. Natura dei mercati culturali
- 10.8.2. Tipologie di mercati culturali
- 10.8.3. Identificazione dei mercati culturali prossimi

**10.9. Marketing Plan e Personal Branding**

- 10.9.1. Proiezione del progetto personale e imprenditoriale
- 10.9.2. Strategic Plan a medio e breve termine
- 10.9.3. Variabili di misurazione del successo

**10.10. Pitch di vendita**

- 10.10.1. Presentazione di progetti a investitori
- 10.10.2. Elaborazione di presentazioni attraenti
- 10.10.3. Sviluppo di abilità di comunicazione efficaci

07

# Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.





“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*



## La Business School di TECH utilizza il Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo”*



*Il nostro programma ti prepara ad affrontare sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nel tuo business.*



*Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera.*

## Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e aziendale più attuali.

**“** *Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali”*

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Il nostro sistema online ti permetterà di organizzare il tuo tempo e il tuo ritmo di apprendimento, adattandolo ai tuoi impegni. Sarai in grado di accedere ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o mobile con una connessione internet.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra scuola di business è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.







Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Di conseguenza, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione che punta direttamente al successo.*

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.

Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



#### Stage di competenze manageriali

Svolgerai attività per sviluppare competenze manageriali specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che un senior manager deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





### Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e tutorati dai migliori specialisti in senior management del panorama internazionale.



### Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



08

# Profilo dei nostri studenti

Il programma si rivolge ai laureati e professionisti che abbiano precedentemente completato una qualsiasi delle qualifiche nel campo dell'amministrazione aziendale, del marketing, la progettazione o la comunicazione.

La diversità dei partecipanti con diversi profili accademici e di diverse nazionalità costituisce l'approccio multidisciplinare di questo programma.

Potranno realizzare questo programma anche professionisti che, avendo titoli universitari in qualsiasi area, abbiano maturato un'esperienza lavorativa di almeno due anni nel settore della gestione delle imprese creative.





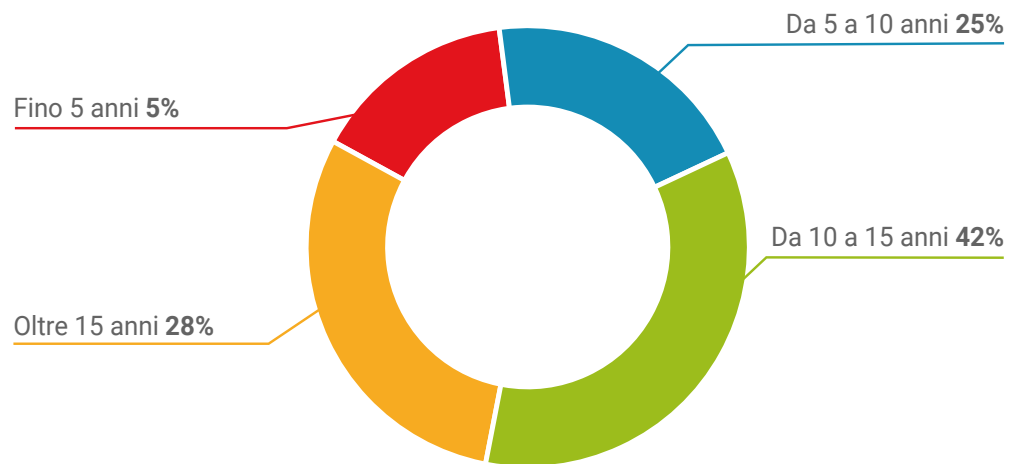
“

*Se vuoi entrare a far parte del nostro selezionato gruppo di studenti e moltiplicare le tue opportunità professionali, questo è il programma che fa per te"*

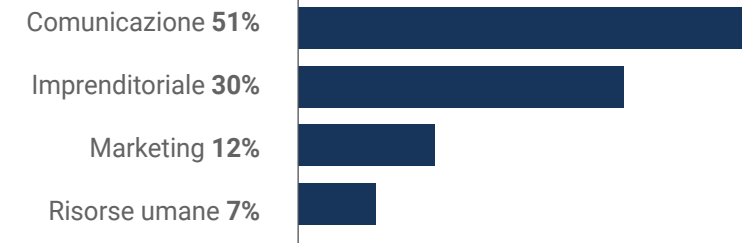
## Età media

Da **35** e **45** anni

## Anni di esperienza



## Formazione

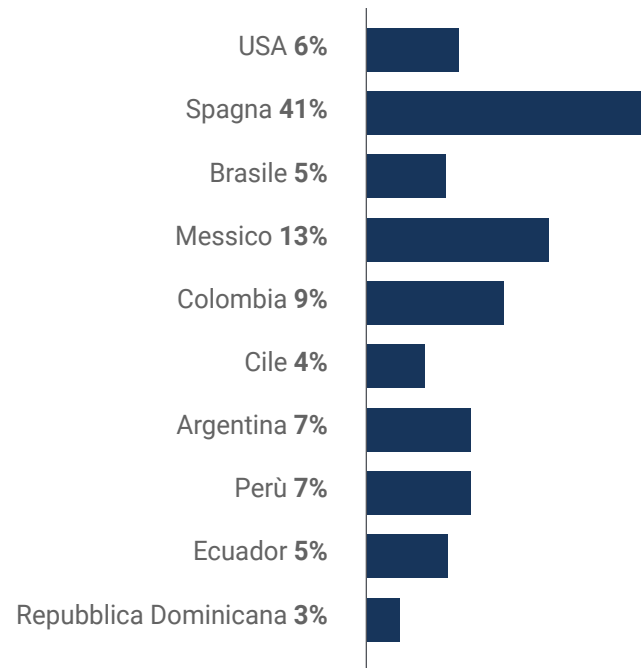


## Profilo accademico





## Distribuzione geografica



## Ariadna González Suárez

CEO di un'impresa tessile

*"Senza dubbio, studiare in TECH è stata una grande sorpresa per me. Cercavo un programma che mi aiutasse a promuovere la creatività nella mia azienda e grazie a questo master l'ho trovato. Inoltre, porto con me con un'agenda di contatti eccellenti che ho acquisito durante il corso"*

09

# Direzione del corso

Nella sua ricerca di una specializzazione di qualità che ponga le basi per la crescita professionale degli studenti, TECH ha riunito per questo programma il gruppo di professionisti più completo e specializzato del panorama internazionale. Lo studente che aggiorni le proprie conoscenze presso questa Università, avrà quindi la certezza di possedere le conoscenze più complete ed efficaci del mercato, ciò che gli permetterà di lavorare nelle industrie del settore creativo con un tasso di successo più elevato.





“

*Abbiamo un personale docente con una vasta esperienza, che ti aiuterà a specializzarti in questo settore”*

## Direzione



### **Dott.ssa Velar, Marga**

- ◆ Finance Marketing Manager presso il gruppo SGN (New York)
- ◆ Direttrice di Forefashion Lab
- ◆ Laurea in Comunicazione Audiovisiva e Diploma in Comunicazione e Gestione della Moda presso il Centro Universitario Villanueva, Università Complutense
- ◆ Dottorato in Comunicazione presso l'Università Carlos III di Madrid
- ◆ MBA in Fashion Business Management dell'ISEM Fashion Business School
- ◆ Docente presso il Centro Universitario Villanueva, dell'ISEM Fashion Business School e presso la Facoltà di Comunicazione dell'Università di Navarra

## Personale docente

### Dott.ssa Eyzaguirre Vilanova, Carolina

- ♦ Legal counsel del CEO della compagnia Eley Hawk
- ♦ Docente presso l'Ordine degli Avvocati di Madrid nel Master in Diritto Digitale, Innovazione e Tecnologie Emergenti
- ♦ Consulente legale nel campo del diritto pubblicitario per Autocontrol (Associazione per l'autoregolamentazione della comunicazione commerciale)
- ♦ Designer in molteplici progetti per aziende come Estudio Mariscal, RBA Ediciones (riviste National Geographic e El Mueble) e Laboratorios Echevarne
- ♦ Laurea in Diritto e in Design presso l'Università Pompeu Fabra di Barcellona
- ♦ Specializzata in Proprietà Intellettuale con un Master Ufficiale dell'Università Pontificia Comillas (ICADE) di Madrid

### Dott. Sanjosé, Carlos

- ♦ Responsabile Digital presso MURPH
- ♦ Creatore di contenuti per più di 8 anni presso Liceo25, società madre di media online come 25 Gramos, Fleek Mag, Lenders Magazine o Libra, tra gli altri
- ♦ Specialista di marketing e strategia digitale, Social Media & Social Ads, piattaforme di eCommerce e E-mail Marketing
- ♦ Laurea in Pubblicità e Relazioni Pubbliche

### Dott.ssa San Miguel, Patricia

- ♦ Direttrice e creatrice dell'Osservatorio Digital Fashion Brands, che analizza l'impatto digitale di marche di moda
- ♦ Docente di marketing digitale all'ISEM Fashion Business School e all'Università della Navarra
- ♦ Dottorato di ricerca presso l'Università di Navarra
- ♦ Laurea in Pubblicità e Relazioni Pubbliche presso l'Università Complutense di Madrid
- ♦ Executive Fashion MBA dell'ISEM
- ♦ Autrice del libro Influencer Marketing

### Dott.ssa Bravo Durán, Sandra

- ♦ Docente in diverse Università e Business School in materie relative al settore della moda e del lusso
- ♦ Esperta in Trend Forecasting e Customer Insights
- ♦ Sociologa ed Economista presso l'Università di Salamanca
- ♦ Executive Master in Fashion Business Management presso ISEM Fashion Business School
- ♦ Programma di Innovazione Sociale, Sostenibilità e Reputazione delle aziende di moda, presso l'ISEM
- ♦ PhD Candidate per il Dottorato in Creatività Applicata dell'Università della Navarra

**Dott. Justo, Rumén**

- Consulente di aziende e imprenditori dell'Università di La Laguna (EmprendeULL)
- Fondatore della società di produzione JR Producciones
- Co-fondatore delle start-up E-MOVE, E-CARS e SENDA ECOWAY
- CEO di SENDA ECOWAY
- Mentore Certificato della Rete di Mentoring della Spagna presso CEOE
- Lean Coach in Olympo Boxes, della Camera di Commercio di Santa Cruz de Tenerife
- Laurea in Amministrazione Aziendale
- Master in Prevenzione dei Rischi sul Lavoro di SGS
- Corso Post-Laurea in Sorveglianza Tecnologica
- Corso Post-Laurea in Roadmapping presso l'Università Politecnica della Catalogna
- Esperto in Gestione delle Risorse Umane dell'Università di Vigo

**Dott.ssa Arroyo Villoria, Cristina**

- Partner e direttrice di progetti e dell'imprenditorialità presso industrie creative
- Pianificazione strategica, sviluppo aziendale e strategia di comunicazione e marketing
- Laurea in Scienze del Lavoro presso l'Università di Valladolid
- Master in Gestione delle RH presso la San Pablo CEU Business School
- Master in Tecnologie Didattiche presso la Bureau Veritas Business School







**Dott.ssa Paule Vianez, Jessica**

- ♦ Docente di Finanza / Dipartimento di Economia Aziendale presso l'Università Rey Juan Carlos
- ♦ Dottorato con menzione internazionale in Scienze Sociali e Giuridiche presso la Scuola Internazionale di Dottorato dell'Università Rey Juan Carlos
- ♦ Laurea in Finanza e Contabilità presso l'Università di Extremadura
- ♦ Laurea in Amministrazione e Direzione Aziendale presso l'Università dei Extremadura
- ♦ Master in Elaborazione statistica computazionale dell'informazione presso l'Università Complutense di Madrid

**Dott.ssa Gallego Martínez, Ana Belén**

- ♦ Consulente indipendente presso Belen Galmar Acompañamiento Empresarial
- ♦ Laurea in Diritto presso l'Università Complutense di Madrid
- ♦ MBA - Master in Gestione e amministrazione aziendale, con specializzazione in gestione finanziaria presso l'Università Camilo José Cela
- ♦ Programma esecutivo di trasformazione digitale presso la Scuola di Organizzazione Industriale

10

# Impatto sulla tua carriera

TECH è pienamente consapevole che realizzare un programma di questa portata è un importante investimento finanziario, professionale e, naturalmente personale.

Per questo, il risultato finale dello studente che compie questo grande sforzo deve essere la sua crescita professionale.



“

*Generare un cambiamento positivo verso una  
traiettoria professionale: questa è la nostra sfida.  
Ci impegniamo al massimo per aiutarti a raggiungerlo”*

## Sei pronto a dare una svolta? Un eccellente miglioramento professionale ti aspetta

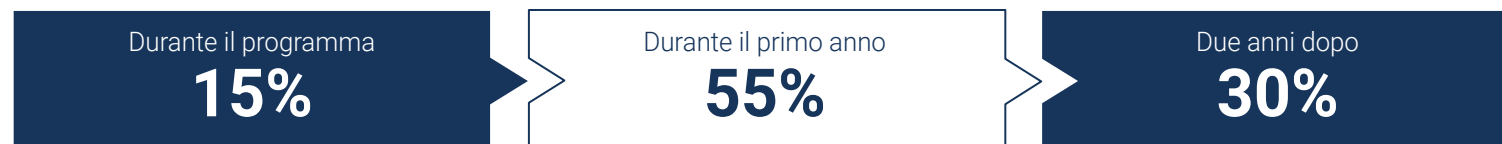
L'MBA in Gestione di Imprese Creative di TECH è un programma intensivo che ti prepara ad affrontare sfide e decisioni aziendali nel campo della gestione di idee, progetti e opere. Il suo obiettivo principale è promuovere la crescita personale e professionale dello studente, sviluppando la sua creatività e aiutandolo a promuovere la creatività degli altri. In questo modo, TECH motiva il professionista a percorrere la strada del successo.

Se vuoi migliorarti, ottenere un cambiamento positivo a livello professionale e creare una rete con i migliori contatti, questo è il posto che fa per te.

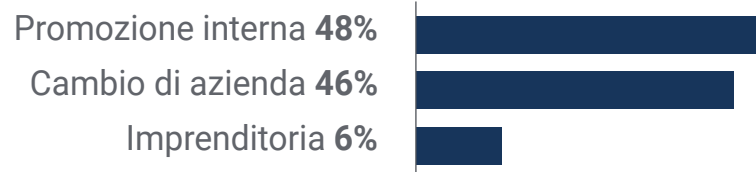
*Ottieni l'aumento di stipendio che stavi cercando iscrivendoti a questo esaustivo programma di TECH.*

*In un mondo del lavoro competitivo, la specializzazione è la migliore risorsa del professionista per far risaltare il proprio profilo rispetto agli altri.*

### Momento del cambiamento



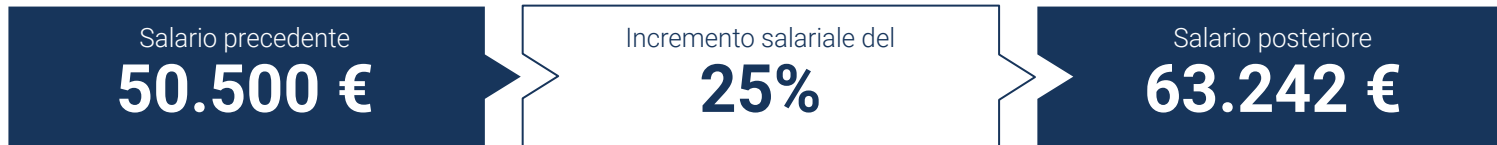
### Tipo di cambiamento



## Miglioramento salariale

---

La realizzazione di questo programma prevede per i nostri studenti un incremento salariale superiore al **25%**



11

# Benefici per la tua azienda

L'MBA in Gestione di Imprese Creative aiuta ad elevare il talento dell'organizzazione al suo massimo potenziale tramite la preparazione di leader di alto livello.

Partecipare a questo programma è un'opportunità unica per avere accesso a una potente rete di contatti dove si possono trovare futuri partner professionali, clienti o fornitori.





“

*In un'epoca di continui cambiamenti sociali e tecnologici, saper gestire correttamente la creatività diventa un elemento chiave per far distinguere un'organizzazione"*

Sviluppare e mantenere il talento nelle aziende è il miglior investimento a lungo termine.

01

### Crescita del talento e del capitale intellettuale

Il professionista porterà all'azienda nuovi concetti, strategie e prospettive che possono portare cambiamenti creativi nell'organizzazione.

---

02

### Trattenere i manager ad alto potenziale ed evitare la fuga di cervelli

Questo programma rafforza il legame tra l'azienda e il professionista e apre nuove vie di crescita professionale all'interno dell'azienda.

03

### Creare agenti di cambiamento

Il professionista sarà in grado di prendere decisioni in tempi di incertezza e di crisi, aiutando l'organizzazione a superare gli ostacoli.

---

04

### Incremento delle possibilità di espansione internazionale

Grazie a questo programma, l'azienda entrerà a contatto con i principali mercati dell'economia mondiale.

05

### **Sviluppo di progetti propri**

Il professionista può lavorare su un progetto reale o svilupparne di nuovi nell'ambito creativo nella sua azienda.

---

06

### **Aumento della competitività**

Questo Programma fornirà ai rispettivi professionisti le competenze per affrontare nuove sfide e far crescere l'organizzazione.



# 12 Titolo

Il Executive Master MBA in Gestione di Imprese Creative ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Executive Master rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Executive Master MBA in Gestione di Imprese Creative** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Executive Master** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nell' Executive Master, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Executive Master MBA in Gestione di Imprese Creative**  
N. Ore Ufficiali: **1.500**

**tech** università tecnologica

Conferisce il presente  
**DIPLOMA**  
a

Dott./Dott.ssa \_\_\_\_\_ con documento d'identità n° \_\_\_\_\_  
Per aver completato con esito positivo e accreditato il programma di

**EXECUTIVE MASTER**  
in  
**MBA in Gestione di Imprese Creative**

Si tratta di un titolo rilasciato da questa Università ed equivalente a 1.500 ore,  
con data di inizio gg/mm/aaaa e con data di fine gg/mm/aaaa.

TECH è un Istituto Privato di Istruzione Superiore riconosciuto dal  
Ministero della Pubblica Istruzione a partire dal 28 giugno 2018.

In data 17 Giugno 2020

*Tere Guevara Navarro*  
Tere Guevara Navarro  
Rettrice

Questo titolo deve essere sempre accompagnato da un titolo universitario rilasciato dall'autorità competente per l'esercizio della pratica professionale in ogni paese. codice unico TECH: APW0R0235 tech.edu.com/it/ibus

Executive Master in MBA in Gestione di Imprese Creative

Tipo di insegnamento	Ore	Distribuzione generale del Programma			
		Corso	Insegnamento	Ore	Codice
Obbligatorio (OB)	1.500	1°	Nuove Industrie Creative	150	OB
Opzionale (OP)	0	1°	Tutela dei prodotti creativi e dei beni intangibili nel mercato attuale	150	OB
Tirocinio Esterno (TE)	0	1°	Gestione economica e finanziaria di imprese creative	150	OB
Tesi di Master (TM)	0	1°	Future Thinking: come trasformare l'oggi a partire dal domani?	150	OB
	<b>Totale 1.500</b>	1°	Gestione del consumatore e utente delle imprese creative	150	OB
		1°	Creative Branding: comunicazione e gestione di marche creative	150	OB
		1°	Leadership e innovazione nelle Creative Industries	150	OB
		1°	Trasformazione Digitale nell'industria creativa	150	OB
		1°	Nuove Strategie di Marketing Digitale	150	OB
		1°	L'imprenditorialità nelle Creative Industries	150	OB

*Tere Guevara Navarro*  
Tere Guevara Navarro  
Rettrice

**tech** università tecnologica

\*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.





## Executive Master MBA in Gestione di Imprese Creative

- » Modalità: **online**
- » Durata: **12 mesi**
- » Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- » Dedizione: **16 ore/settimana**
- » Orario: **a scelta**
- » Esami: **online**

# Executive Master

## MBA in Gestione di Imprese Creative

