

Máster Título Propio

MBA en Dirección de Empresas Creativas

Aval/Membresía



tech global
university



Máster Título Propio MBA en Dirección de Empresas Creativas

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 90 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/periodismo-comunicacion/master/master-mba-direccion-empresas-creativas

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 24

05

Salidas profesionales

pág. 30

06

Metodología de estudio

pág. 34

07

Cuadro docente

pág. 44

08

Titulación

pág. 66

01

Presentación del programa

En un mundo donde la creatividad se ha convertido en un pilar económico, las empresas buscan metodologías innovadoras para optimizar sus procesos y maximizar el valor del arte, la cultura, el diseño y la tecnología. Según la UNESCO, las Industrias Creativas representan el 3% del PIB mundial y generan más de 30 millones de empleos, consolidándose como un sector clave para el desarrollo. Sin embargo, convertir la creatividad en un activo económico requiere profesionales altamente preparados, capaces de gestionar ideas innovadoras con visión estratégica. Para responder a esta necesidad, TECH ha diseñado este posgrado 100% online que brindará las herramientas clave para transformar proyectos en modelos de negocio sostenibles, optimizando su rentabilidad y fortaleciendo la competitividad.



“

*Un programa exhaustivo y 100% online,
exclusivo de TECH y con una perspectiva
internacional respaldada por nuestra afiliación
con Business Graduates Association”*

Las Industrias Creativas no solo generan empleo, sino que también impulsan la innovación en múltiples sectores. De hecho, la convergencia entre creatividad, tecnología y estrategia empresarial ha dado lugar a nuevas oportunidades de negocio, pero también a la necesidad de contar con líderes preparados para gestionar proyectos de manera eficiente y rentable. Por ello, adaptarse a este entorno exige una preparación especializada en dirección, planificación y desarrollo de modelos empresariales sólidos.

Para responder a esta demanda, TECH ha ideado este MBA en Dirección de Empresas Creativas que brindará los contenidos académicos más actualizados sobre este campo. A través de un enfoque integral, los profesionales abordarán el rol de la creatividad en la economía contemporánea, el impacto cultural, social y económico, los tipos de liderazgo en entornos creativos y la motivación y cultura organizacional en empresas relacionadas.

Además, este itinerario se distinguirá por su modalidad 100% online, que permite acceder a todo el contenido desde el primer día, sin lecciones presenciales ni horarios fijos. Así, cada especialista tendrá la libertad de decidir cuándo, dónde y cómo avanzar en su capacitación, con material disponible desde cualquier dispositivo con conexión a internet. A su vez, la flexibilidad y la actualización constante garantizarán una experiencia de aprendizaje alineada con las exigencias del sector, potenciando la capacidad de transformar la creatividad en un negocio rentable. Como adición, los periodistas se beneficiarán de una serie de *Masterclasses* llevadas a cabo por Directores Invitados Internacionales de gran prestigio.

Asimismo, gracias a que TECH es miembro de **Business Graduates Association (BGA)**, el alumno podrá acceder a recursos exclusivos y actualizados que fortalecerán su formación continua y su desarrollo profesional, así como descuentos en eventos profesionales que facilitarán el contacto con expertos del sector. Además, podrá ampliar su red profesional, conectando con especialistas de distintas regiones, favoreciendo el intercambio de conocimientos y nuevas oportunidades laborales.

Este **MBA en Dirección de Empresas Creativas** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Industrias creativas
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras en la dirección de industrias audiovisuales
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Accederás a contenido de valor altamente actualizado, complementado con Masterclasses exclusivas impartidas por Directores Invitados Internacionales expertos en el ámbito empresarial”

“

Desarrollarás tus habilidades comunicativas y creativas para ejecutar modelos de negocio novedosos y sostenibles”

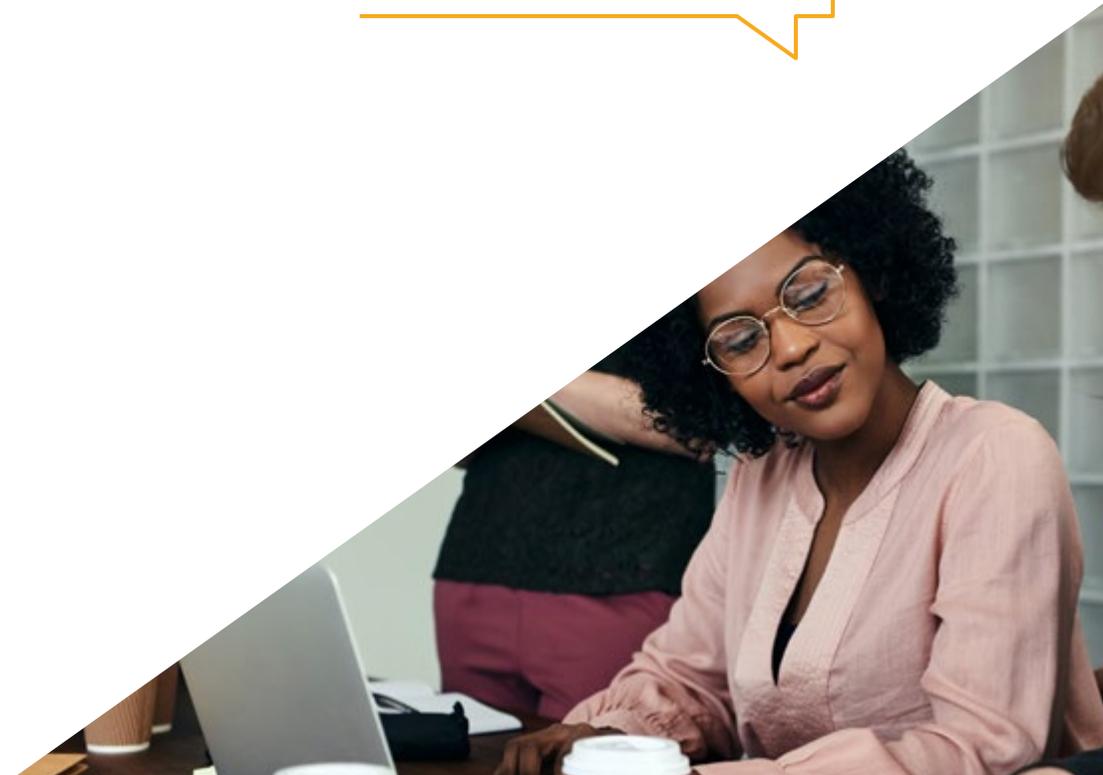
Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de los negocios y las Industrias Creativas, que vierten en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el alumno deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Dominarás las nuevas tecnologías de información y capacitación empresarial a través de una titulación universitaria 100% online.

Mediante un completísimo plan de estudios, adquirirás habilidades de investigación de mercado, visión estratégica, metodologías digitales y de cocreación.



02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.



“

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistuba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional



La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en diez idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



Universidad
online oficial
de la **NBA**



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



Garantie de máxima
empleabilidad

03

Plan de estudios

Dominar la gestión estratégica en un mundo cada vez más dinámico y competitivo es clave para transformar ideas en modelos de negocio exitosos. Por ello, este plan de estudios ha sido diseñado para impulsar la innovación, optimizar procesos y potenciar el crecimiento de Empresas Creativas. A través de un enfoque práctico y flexible, se combinarán las últimas tendencias del sector con herramientas avanzadas de liderazgo y gestión. Así, se abrirá el camino hacia nuevas oportunidades, fortaleciendo la capacidad de los egresados para convertir la creatividad en un verdadero motor de desarrollo económico y empresarial.





“

¿Quieres potenciar la creatividad en un negocio de éxito? Este plan de estudios te brindará las estrategias y herramientas para innovar, liderar y hacer crecer empresas en la industria creativa”

Módulo 1. Nuevas industrias creativas

- 1.1. Nuevas industrias creativas
 - 1.1.1. De la industria cultural a la industria creativa
 - 1.1.2. Las industrias creativas actuales
 - 1.1.3. Actividades y sectores que componen las industrias creativas
- 1.2. Peso económico de las industrias creativas en la actualidad
 - 1.2.1. Contribución
 - 1.2.2. Impulsores de crecimiento y de cambio
 - 1.2.3. Panorama laboral en las industrias creativas
- 1.3. Nuevo contexto global de las industrias creativas
 - 1.3.1. Radiografía de las industrias creativas en el mundo
 - 1.3.2. Fuentes de financiación de las industrias creativas en cada país
 - 1.3.3. Casos prácticos: modelos de gestión y políticas públicas
- 1.4. El patrimonio natural y cultural
 - 1.4.1. Patrimonio histórico y cultural
 - 1.4.2. Productos derivados y servicios de museos, sitios arqueológicos, históricos y paisajes culturales
 - 1.4.3. Patrimonio cultural intangible
- 1.5. Artes visuales
 - 1.5.1. Artes plásticas
 - 1.5.2. Fotografía
 - 1.5.3. Artesanía
- 1.6. Artes escénicas
 - 1.6.1. Teatro y danza
 - 1.6.2. Música y festivales
 - 1.6.3. Ferias y circo
- 1.7. Medios audiovisuales
 - 1.7.1. Películas, TV y contenido audiovisual
 - 1.7.2. Radio, podcasts y contenido auditivo
 - 1.7.3. Videojuegos
- 1.8. Publicaciones actuales
 - 1.8.1. Literatura, ensayo y poesía
 - 1.8.2. Editoriales
 - 1.8.3. Prensa

- 1.9. Servicios creativos
 - 1.9.1. Diseño y moda
 - 1.9.2. Arquitectura y paisajismo
 - 1.9.3. Publicidad
- 1.10. Conexiones de la economía creativa o economía naranja
 - 1.10.1. Modelo cascada – círculos concéntricos
 - 1.10.2. *Spillovers* creativos, de producción y de conocimiento
 - 1.10.3. Cultura al servicio de la economía creativa

Módulo 2. Protección de productos creativos e intangibles

- 2.1. Protección jurídica de activos intangibles
- 2.2. Propiedad intelectual I
- 2.3. Propiedad intelectual II
- 2.4. Propiedad intelectual III
- 2.5. Propiedad industrial I: marcas
- 2.6. Propiedad industrial II: diseños industriales
- 2.7. Propiedad industrial III: patentes y modelos de utilidad
- 2.8. Propiedad intelectual e industrial: práctica
- 2.9. Derecho publicitario I
- 2.10. Derecho publicitario II

Módulo 3. Gestión económica y financiera de Empresas Creativas

- 3.1. La necesaria sostenibilidad económica
 - 3.1.1. La estructura financiera de una empresa creativa
 - 3.1.2. La contabilidad en una empresa creativa
 - 3.1.3. Triple balance
- 3.2. Los ingresos y los gastos de una empresa creativa actual
 - 3.2.1. Contabilidad de costes
 - 3.2.2. Tipo de costes
 - 3.2.3. Asignación de costes
- 3.3. Los tipos de beneficio en la empresa
 - 3.3.1. Margen de contribución
 - 3.3.2. Punto de equilibrio
 - 3.3.3. Evaluación de alternativas

- 3.4. La inversión en el sector creativo
 - 3.4.1. La inversión en la industria creativa
 - 3.4.2. Valoración de una inversión
 - 3.4.3. El método VAN: valor actual neto
- 3.5. La rentabilidad en la industria creativa
 - 3.5.1. Rentabilidad económica
 - 3.5.2. Rentabilidad del tiempo
 - 3.5.3. Rentabilidad financiera
- 3.6. La tesorería: liquidez y solvencia
 - 3.6.1. Flujo de caja
 - 3.6.2. Balance y cuenta de resultados
 - 3.6.3. Liquidación y apalancamiento
- 3.7. Fórmulas de financiación actualmente en el mercado creativo
 - 3.7.1. Fondos de capital riesgo
 - 3.7.2. *Business Angels*
 - 3.7.3. Convocatorias y subvenciones
- 3.8. El precio del producto en la industria creativa
 - 3.8.1. Fijación de precios
 - 3.8.2. Ganancia vs. Competencia
 - 3.8.3. La estrategia de precios
- 3.9. Estrategia de precios en el sector creativo
 - 3.9.1. Tipos de estrategias de precio
 - 3.9.2. Ventajas
 - 3.9.3. Desventajas
- 3.10. Presupuestos operativos
 - 3.10.1. Herramienta de planificación estratégica
 - 3.10.2. Elementos incluidos en el presupuesto operativo
 - 3.10.3. Desarrollo y ejecución del presupuesto operativo

Módulo 4. *Futures Thinking*: ¿Cómo transformar el hoy desde el mañana?

- 4.1. Metodología *Futures Thinking*
 - 4.1.1. El *Futures Thinking*
 - 4.1.2. Beneficios del uso de esta metodología
 - 4.1.3. El papel del "futurista" en la empresa creativa
- 4.2. Señales de cambio
 - 4.2.1. La señal de cambio
 - 4.2.2. Identificación de las señales de cambio
 - 4.2.3. La interpretación de las señales
- 4.3. Tipos de futuros
 - 4.3.1. Viaje al pasado
 - 4.3.2. Los cuatro tipos de futuros
 - 4.3.3. Aplicación de la metodología *Futures Thinking* en el trabajo
- 4.4. *Future Forecasting*
 - 4.4.1. En busca de *Drivers*
 - 4.4.2. Cómo crear una previsión de futuro
 - 4.4.3. Cómo escribir un futuro escenario
- 4.5. Técnicas de estimulación mental
 - 4.5.1. Pasado, futuro y empatía
 - 4.5.2. Hechos vs. Experiencia
 - 4.5.3. Caminos alternativos
- 4.6. Previsión colaborativa
 - 4.6.1. El futuro como un juego
 - 4.6.2. *Future Wheel*
 - 4.6.3. El futuro desde distintos enfoques
- 4.7. Victorias épicas
 - 4.7.1. Del descubrimiento a la propuesta de innovación
 - 4.7.2. La victoria épica
 - 4.7.3. La equidad en el juego del futuro
- 4.8. Futuros preferentes
 - 4.8.1. El futuro preferente
 - 4.8.2. Técnicas
 - 4.8.3. Trabajar desde el futuro hacia atrás

- 4.9. De la predicción a la acción
 - 4.9.1. Imágenes del futuro
 - 4.9.2. Artefactos del futuro
 - 4.9.3. Hoja de ruta
- 4.10. ODS. Una visión global y multidisciplinar del futuro
 - 4.10.1. Desarrollo sostenible como objetivo mundial
 - 4.10.2. La gestión del ser humano en la naturaleza
 - 4.10.3. Sostenibilidad social

Módulo 5. Gestión del consumidor o usuario en empresas creativas

- 5.1. El usuario en el contexto actual
 - 5.1.1. El cambio del consumidor en los últimos tiempos
 - 5.1.2. La importancia de la investigación
 - 5.1.3. Análisis de tendencias
- 5.2. Estrategia con la persona en el centro
 - 5.2.1. La estrategia *Human Centric*
 - 5.2.2. Claves y beneficios de ser *Human Centric*
 - 5.2.3. Casos de éxito
- 5.3. El dato en la estrategia *Human Centric*
 - 5.3.1. Características en la estrategia *Human Centric*
 - 5.3.2. El valor del dato
 - 5.3.3. Vista 360° del cliente
- 5.4. Implantación de la estrategia *Human Centric* en la industria creativa
 - 5.4.1. Transformación de información dispersa en conocimiento del cliente
 - 5.4.2. Análisis de la oportunidad
 - 5.4.3. Estrategias e iniciativas de maximización
- 5.5. Metodología *Human Centric*
 - 5.5.1. De la investigación al prototipado
 - 5.5.2. Modelo de doble diamante: proceso y fases
 - 5.5.3. Herramientas
- 5.6. *Design Thinking*
 - 5.6.1. El *Design Thinking*
 - 5.6.2. Metodología
 - 5.6.3. Técnicas y herramientas de *Design Thinking*

- 5.7. El posicionamiento de la marca en la mente del usuario
 - 5.7.1. El análisis de posicionamiento
 - 5.7.2. Tipología
 - 5.7.3. Metodología y herramientas
- 5.8. *User Insights* en las empresas creativas
 - 5.8.1. Los *Insights* y su importancia
 - 5.8.2. Customer Journey y la relevancia del Journey Map
 - 5.8.3. Técnicas de investigación
- 5.9. El perfil de los usuarios (arquetipos y *Buyer persona*)
 - 5.9.1. Arquetipos
 - 5.9.2. *Buyer persona*
 - 5.9.3. Metodología de análisis
- 5.10. Recursos y técnicas de investigación
 - 5.10.1. Técnicas en contexto
 - 5.10.2. Técnicas de visualización y creación
 - 5.10.3. Técnicas de contrastes de voces

Módulo 6. *Creative Branding*: comunicación y gestión de marcas creativas

- 6.1. *Brands and Branding*
 - 6.1.1. Las marcas
 - 6.1.2. Evolución del *Branding*
 - 6.1.3. Posicionamiento, personalidad de marca, notoriedad
- 6.2. Construcción de la marca
 - 6.2.1. Marketing mix
 - 6.2.2. Arquitectura de marca
 - 6.2.3. Identidad de marca
- 6.3. Expresión de la marca
 - 6.3.1. Identidad gráfica
 - 6.3.2. Expresión visual
 - 6.3.3. Otros elementos que reflejan la marca
- 6.4. Comunicación
 - 6.4.1. Enfoques
 - 6.4.2. *Brand Touchpoints*
 - 6.4.3. Técnicas y herramientas de comunicación

- 6.5. *Brand Content*
 - 6.5.1. De marcas a plataformas de entretenimiento
 - 6.5.2. El auge del contenido de marca
 - 6.5.3. Conectar con la audiencia a través de relatos únicos
 - 6.6. *Visual Storytelling*
 - 6.6.1. El análisis de la marca
 - 6.6.2. Conceptos publicitarios creativos
 - 6.6.3. La venta creativa
 - 6.7. *Customer Experience*
 - 6.7.1. *Customer Experience* (CX)
 - 6.7.2. *Customer Journey*
 - 6.7.3. Alineación de la marca y CX
 - 6.8. Planificación estratégica
 - 6.8.1. Objetivos
 - 6.8.2. Identificación de públicos e *Insights*
 - 6.8.3. Diseño de la estrategia
 - 6.9. *Performance*
 - 6.9.1. El *Briefing*
 - 6.9.2. Tácticas
 - 6.9.3. Plan de producción
 - 6.10. Evaluación
 - 6.10.1. ¿Qué evaluar?
 - 6.10.2. ¿Cómo evaluar? (herramientas de medición)
 - 6.10.3. Informes de resultados
-
- Módulo 7. Liderazgo e innovación en las Industrias Creativas**
- 7.1. Creatividad aplicada a la industria
 - 7.1.1. La expresión creativa
 - 7.1.2. Los recursos creativos
 - 7.1.3. Técnicas creativas
 - 7.2. La nueva cultura innovadora
 - 7.2.1. El contexto de la innovación
 - 7.2.2. ¿Por qué falla la innovación?
 - 7.2.3. Teorías académicas
 - 7.3. Dimensiones y palancas de la innovación
 - 7.3.1. Los planos o dimensiones de la innovación
 - 7.3.2. Actitudes para la innovación
 - 7.3.3. El intraemprendimiento y la tecnología
 - 7.4. Restricciones y obstáculos de la innovación en la industria creativa
 - 7.4.1. Restricciones personales y de grupo
 - 7.4.2. Restricciones sociales y organizaciones
 - 7.4.3. Restricciones industriales y tecnológicas
 - 7.5. Innovación cerrada e innovación abierta
 - 7.5.1. De la innovación cerrada a la innovación abierta
 - 7.5.2. Prácticas para implementar la innovación abierta
 - 7.5.3. Experiencias de innovación abierta en empresas
 - 7.6. Modelos de negocio innovadores en las IICC
 - 7.6.1. Tendencias empresariales en la economía creativa
 - 7.6.2. Casos de estudio
 - 7.6.3. Revolución del sector
 - 7.7. Liderar y gestionar una estrategia de innovación
 - 7.7.1. Impulsar la adopción
 - 7.7.2. Liderar el proceso
 - 7.7.3. *Portfolio Maps*
 - 7.8. Financiar la innovación
 - 7.8.1. CFO: inversor de capital riesgo
 - 7.8.2. Financiación dinámica
 - 7.8.3. Respuesta a los retos
 - 7.9. Hibridación: innovar en la economía creativa
 - 7.9.1. Intersección de sectores
 - 7.9.2. Generación de soluciones disruptivas
 - 7.9.3. El efecto Medici
 - 7.10. Nuevos ecosistemas creativos e innovadores
 - 7.10.1. Generación de entornos innovadores
 - 7.10.2. La creatividad como estilo de vida
 - 7.10.3. Ecosistemas

Módulo 8. Transformación digital en la Industria Creativa

- 8.1. *Digital Future* de la industria creativa
 - 8.1.1. La transformación digital
 - 8.1.2. Situación del sector y su comparativa
 - 8.1.3. Retos de futuro
- 8.2. Cuarta revolución industrial
 - 8.2.1. Revolución industrial
 - 8.2.2. Aplicación
 - 8.2.3. Impactos
- 8.3. Habilitadores digitales para el crecimiento
 - 8.3.1. Efectividad operativa, aceleración y mejora
 - 8.3.2. Transformación digital continua
 - 8.3.3. Soluciones y servicios para las industrias creativas
- 8.4. La aplicación del *Big Data* a la empresa
 - 8.4.1. Valor del dato
 - 8.4.2. El dato en la toma de decisiones
 - 8.4.3. *Data Driven Company*
- 8.5. Tecnología cognitiva
 - 8.5.1. IA y *Digital Interaction*
 - 8.5.2. IoT y robótica
 - 8.5.3. Otras prácticas digitales
- 8.6. Usos y aplicaciones de la tecnología *Blockchain*
 - 8.6.1. *Blockchain*
 - 8.6.2. Valor para el sector de las IICC
 - 8.6.3. Versatilidad de las transacciones
- 8.7. La omnicanalidad y el desarrollo del transmedia
 - 8.7.1. Impacto en el sector
 - 8.7.2. Análisis del reto
 - 8.7.3. Evolución
- 8.8. Ecosistemas de emprendimiento
 - 8.8.1. El papel de la innovación y el venture capital
 - 8.8.2. El ecosistema start-up y los agentes que lo conforman
 - 8.8.3. ¿Cómo maximizar la relación entre el agente creativo y las start-up?

- 8.9. Nuevos modelos de negocio disruptivos
 - 8.9.1. Basado en la comercialización (plataformas y marketplaces)
 - 8.9.2. Basado en la prestación de servicios (modelos *Freemium*, *Premium* o suscripción)
 - 8.9.3. Basado en comunidades (desde el *Crowdfunding*, redes sociales o blogs)
- 8.10. Metodologías para promover la cultura de innovación en la industria creativa
 - 8.10.1. Estrategia de innovación del océano azul
 - 8.10.2. Estrategia de innovación de *Lean Star-Up*
 - 8.10.3. Estrategia de innovación *Agile*

Módulo 9. Nuevas estrategias de marketing digital

- 9.1. Tecnología y audiencias
 - 9.1.1. La estrategia digital y diferencias entre el tipo de usuario
 - 9.1.2. El público objetivo, factores excluyentes y generaciones
 - 9.1.3. El *Ideal Customer Profile* (ICP) y la *Buyer* persona
- 9.2. Analítica digital para el diagnóstico
 - 9.2.1. Analítica previa a la estrategia digital
 - 9.2.2. Momento 0
 - 9.2.3. KPI y métrica, tipologías, clasificación según metodologías
- 9.3. E-entertainment: el impacto del e-commerce en la industria del entretenimiento
 - 9.3.1. E-commerce, tipologías y plataformas
 - 9.3.2. La importancia del diseño web: UX y UI
 - 9.3.3. Optimización del espacio online: necesidades mínimas
- 9.4. *Social media e influencer Marketing*
 - 9.4.1. Impacto y evolución del Marketing en redes
 - 9.4.2. La persuasión, claves del contenido y de acciones virales
 - 9.4.3. Planificar campañas de social Marketing e influencer Marketing
- 9.5. *Mobile Marketing*
 - 9.5.1. Usuario *Mobile*
 - 9.5.2. *Web Mobile* y Apps
 - 9.5.3. Acciones *Mobile Marketing*
- 9.6. Publicidad en entornos online
 - 9.6.1. La publicidad en RRSS y objetivos de los *Social Ads*
 - 9.6.2. El embudo de conversión o *Purchase Funnel*: categorías
 - 9.6.3. Plataformas de *Social Ads*

- 9.7. La metodología *Inbound Marketing*
 - 9.7.1. *Social Selling*, pilares fundamentales y estrategia
 - 9.7.2. La plataforma de CRM en una estrategia digital
 - 9.7.3. El *Inbound Marketing* o Marketing de atracción: acciones y SEO
 - 9.8. Automatización del Marketing
 - 9.8.1. *Email Marketing* y tipología de emails
 - 9.8.2. La automatización del *Email Marketing*, aplicaciones, plataformas y ventajas
 - 9.8.3. La aparición del Bot & *Chatbot Marketing*: tipología y plataformas
 - 9.9. Herramientas de gestión de datos
 - 9.9.1. CRM en la estrategia digital, tipologías y aplicaciones, plataformas y tendencias
 - 9.9.2. *Big Data: Big Data, Business Analytics y Business Intelligence*
 - 9.9.3. *Big Data*, la inteligencia artificial y el *Data Science*
 - 9.10. La medición de la rentabilidad
 - 9.10.1. ROI: la definición del retorno de la inversión y ROI vs. ROAS
 - 9.10.2. Optimización del ROI
 - 9.10.3. Métricas clave
- Módulo 10. El emprendimiento en las Industrias Creativas**
- 10.1. El proyecto emprendedor
 - 10.1.1. Emprendimiento, tipos y ciclo de vida
 - 10.1.2. Perfil del emprendedor
 - 10.1.3. Temas de interés para emprender
 - 10.2. Liderazgo personal
 - 10.2.1. Autoconocimiento
 - 10.2.2. Habilidades emprendedoras
 - 10.2.3. Desarrollo de capacidades y habilidades de liderazgo emprendedor
 - 10.3. Identificación de oportunidades de innovación y emprendimiento
 - 10.3.1. Análisis de megatendencias y fuerzas competitivas
 - 10.3.2. Comportamiento del consumidor y estimación de la demanda
 - 10.3.3. Evaluación de oportunidades de negocio
 - 10.4. Generación de ideas de negocio en la industria creativa
 - 10.4.1. Herramientas para la generación de ideas: *Brainstorming*, mapas mentales, *Drawstorming*, etc.
 - 10.4.2. Diseño de propuesta de valor: Canvas, 5 W
 - 10.4.3. Desarrollo de la propuesta de valor
 - 10.5. Prototipado y validación
 - 10.5.1. Desarrollo del prototipo
 - 10.5.2. Validación
 - 10.5.3. Ajustes de prototipado
 - 10.6. Diseño del modelo de negocio
 - 10.6.1. El modelo de negocio
 - 10.6.2. Metodologías para la creación de modelos de negocio
 - 10.6.3. Diseño del modelo de negocio para idea propuesta
 - 10.7. Liderazgo de equipo
 - 10.7.1. Perfiles del equipo según temperamentos y personalidad
 - 10.7.2. Habilidades del líder de equipo
 - 10.7.3. Métodos de trabajo en equipo
 - 10.8. Mercados culturales
 - 10.8.1. Naturaleza de los mercados culturales
 - 10.8.2. Tipos de mercados culturales
 - 10.8.3. Identificación de mercados culturales de proximidad
 - 10.9. Plan de Marketing y *Branding* personal
 - 10.9.1. Proyección del proyecto personal y de emprendimiento
 - 10.9.2. Plan estratégico a medio y corto plazo
 - 10.9.3. Variables de medición de éxito
 - 10.10. Pitch de venta
 - 10.10.1. Presentación de proyecto a inversores
 - 10.10.2. Elaboración de presentaciones atractivas
 - 10.10.3. Desarrollo de habilidades de comunicación eficaz

Módulo 11. Liderazgo, Ética y Responsabilidad Social de las Empresas

- 11.1. Globalización y Gobernanza
 - 11.1.1. Gobernanza y Gobierno Corporativo
 - 11.1.2. Fundamentos del Gobierno Corporativo en las empresas
 - 11.1.3. El Rol del Consejo de Administración en el marco del Gobierno Corporativo
- 11.2. Liderazgo
 - 11.2.1. Liderazgo. Una aproximación conceptual
 - 11.2.2. Liderazgo en las empresas
 - 11.2.3. La importancia del líder en la dirección de empresas
- 11.3. *Cross Cultural Management*
 - 11.3.1. Concepto de *Cross Cultural Management*
 - 11.3.2. Aportaciones al Conocimiento de Culturas Nacionales
 - 11.3.3. Gestión de la Diversidad
- 11.4. Desarrollo directivo y liderazgo
 - 11.4.1. Concepto de Desarrollo Directivo
 - 11.4.2. Concepto de Liderazgo
 - 11.4.3. Teorías del Liderazgo
 - 11.4.4. Estilos de Liderazgo
 - 11.4.5. La inteligencia en el Liderazgo
 - 11.4.6. Los desafíos del líder en la actualidad
- 11.5. Ética empresarial
 - 11.5.1. Ética y Moral
 - 11.5.2. Ética Empresarial
 - 11.5.3. Liderazgo y ética en las empresas
- 11.6. Sostenibilidad
 - 11.6.1. Sostenibilidad y desarrollo sostenible
 - 11.6.2. Agenda 2030
 - 11.6.3. Las empresas sostenibles
- 11.7. Responsabilidad Social de la Empresa
 - 11.7.1. Dimensión internacional de la Responsabilidad Social de las Empresas
 - 11.7.2. Implementación de la Responsabilidad Social de la Empresa
 - 11.7.3. Impacto y medición de la Responsabilidad Social de la Empresa

- 11.8. Sistemas y herramientas de Gestión responsable
 - 11.8.1. RSC: La responsabilidad social corporativa
 - 11.8.2. Aspectos esenciales para implantar una estrategia de gestión responsable
 - 11.8.3. Pasos para la implantación de un sistema de gestión de responsabilidad social corporativa
 - 11.8.4. Herramientas y estándares de la RSC
- 11.9. Multinacionales y derechos humanos
 - 11.9.1. Globalización, empresas multinacionales y derechos humanos
 - 11.9.2. Empresas multinacionales frente al derecho internacional
 - 11.9.3. Instrumentos jurídicos para multinacionales en materia de derechos humanos
- 11.10. Entorno legal y Corporate Governance
 - 11.10.1. Normas internacionales de importación y exportación
 - 11.10.2. Propiedad intelectual e industrial
 - 11.10.3. Derecho Internacional del Trabajo

Módulo 12. Dirección de Personas y Gestión del Talento

- 12.1. Dirección Estratégica de personas
 - 12.1.1. Dirección Estratégica y recursos humanos
 - 12.1.2. Dirección estratégica de personas
- 12.2. Gestión de recursos humanos por competencias
 - 12.2.1. Análisis del potencial
 - 12.2.2. Política de retribución
 - 12.2.3. Planes de carrera/sucesión
- 12.3. Evaluación del rendimiento y gestión del desempeño
 - 12.3.1. La gestión del rendimiento
 - 12.3.2. Gestión del desempeño: objetivos y proceso
- 12.4. Innovación en gestión del talento y las personas
 - 12.4.1. Modelos de gestión el talento estratégico
 - 12.4.2. Identificación, formación y desarrollo del talento
 - 12.4.3. Fidelización y retención
 - 12.4.4. Proactividad e innovación

- 12.5. Motivación
 - 12.5.1. La naturaleza de la motivación
 - 12.5.2. La teoría de las expectativas
 - 12.5.3. Teorías de las necesidades
 - 12.5.4. Motivación y compensación económica
- 12.6. Desarrollo de equipos de alto desempeño
 - 12.6.1. Los equipos de alto desempeño: los equipos autogestionados
 - 12.6.2. Metodologías de gestión de equipos autogestionados de alto desempeño
- 12.7. Gestión del cambio
 - 12.7.1. Gestión del cambio
 - 12.7.2. Tipo de procesos de gestión del cambio
 - 12.7.3. Etapas o fases en la gestión del cambio
- 12.8. Negociación y gestión de conflictos
 - 12.8.1. Negociación
 - 12.8.2. Gestión de Conflictos
 - 12.8.3. Gestión de Crisis
- 12.9. Comunicación directiva
 - 12.9.1. Comunicación interna y externa en el ámbito empresarial
 - 12.9.2. Departamentos de Comunicación
 - 12.9.3. El responsable de comunicación de la empresa. El perfil del Dircom
- 12.10. Productividad, atracción, retención y activación del talento
 - 12.10.1. La productividad
 - 12.10.2. Palancas de atracción y retención de talento

Módulo 13. Dirección Económico-Financiera

- 13.1. Entorno Económico
 - 13.1.1. Entorno macroeconómico y el sistema financiero nacional
 - 13.1.2. Instituciones financieras
 - 13.1.3. Mercados financieros
 - 13.1.4. Activos financieros
 - 13.1.5. Otros entes del sector financiero
- 13.2. Contabilidad Directiva
 - 13.2.1. Conceptos básicos
 - 13.2.2. El Activo de la empresa
 - 13.2.3. El Pasivo de la empresa
 - 13.2.4. El Patrimonio Neto de la empresa
 - 13.2.5. La Cuenta de Resultados
- 13.3. Sistemas de información y *Business Intelligence*
 - 13.3.1. Fundamentos y clasificación
 - 13.3.2. Fases y métodos de reparto de costes
 - 13.3.3. Elección de centro de costes y efecto
- 13.4. Presupuesto y Control de Gestión
 - 13.4.1. El modelo presupuestario
 - 13.4.2. El Presupuesto de Capital
 - 13.4.3. El Presupuesto de Explotación
 - 13.4.4. El Presupuesto de Tesorería
 - 13.4.5. Seguimiento del Presupuesto
- 13.5. Dirección Financiera
 - 13.5.1. Las decisiones financieras de la empresa
 - 13.5.2. El departamento financiero
 - 13.5.3. Excedentes de tesorería
 - 13.5.4. Riesgos asociados a la dirección financiera
 - 13.5.5. Gestión de riesgos de la dirección financiera
- 13.6. Planificación Financiera
 - 13.6.1. Definición de la planificación financiera
 - 13.6.2. Acciones a efectuar en la planificación financiera
 - 13.6.3. Creación y establecimiento de la estrategia empresarial
 - 13.6.4. El cuadro *Cash Flow*
 - 13.6.5. El cuadro de circulante
- 13.7. Estrategia Financiera Corporativa
 - 13.7.1. Estrategia corporativa y fuentes de financiación
 - 13.7.2. Productos financieros de financiación empresarial

- 13.8. Financiación Estratégica
 - 13.8.1. La autofinanciación
 - 13.8.2. Ampliación de fondos propios
 - 13.8.3. Recursos Híbridos
 - 13.8.4. Financiación a través de intermediarios
- 13.9. Análisis y planificación financiera
 - 13.9.1. Análisis del Balance de Situación
 - 13.9.2. Análisis de la Cuenta de Resultados
 - 13.9.3. Análisis de la Rentabilidad
- 13.10. Análisis y resolución de casos/problemas
 - 13.10.1. Información financiera de Industria de Diseño y Textil, S.A. (INDITEX)

Módulo 14. *Management Directivo*

- 14.1. General *Management*
 - 14.1.1. Concepto de General *Management*
 - 14.1.2. La acción del Manager General
 - 14.1.3. El Director General y sus funciones
 - 14.1.4. Transformación del trabajo de la Dirección
- 14.2. El directivo y sus funciones. La cultura organizacional y sus enfoques
 - 14.2.1. El directivo y sus funciones. La cultura organizacional y sus enfoques
- 14.3. Dirección de operaciones
 - 14.3.1. Importancia de la dirección
 - 14.3.2. La cadena de valor
 - 14.3.3. Gestión de calidad
- 14.4. Oratoria y formación de portavoces
 - 14.4.1. Comunicación interpersonal
 - 14.4.2. Habilidades comunicativas e influencia
 - 14.4.3. Barreras en la comunicación
- 14.5. Herramientas de comunicaciones personales y organizacional
 - 14.5.1. La comunicación interpersonal
 - 14.5.2. Herramientas de la comunicación interpersonal
 - 14.5.3. La comunicación en la organización
 - 14.5.4. Herramientas en la organización





- 14.6. Comunicación en situaciones de crisis
 - 14.6.1. Crisis
 - 14.6.2. Fases de la crisis
 - 14.6.3. Mensajes: contenidos y momentos
- 14.7. Preparación de un plan de crisis
 - 14.7.1. Análisis de posibles problemas
 - 14.7.2. Planificación
 - 14.7.3. Adecuación del personal
- 14.8. Inteligencia emocional
 - 14.8.1. Inteligencia emocional y comunicación
 - 14.8.2. Asertividad, empatía y escucha activa
 - 14.8.3. Autoestima y comunicación emocional
- 14.9. Branding Personal
 - 14.9.1. Estrategias para desarrollar la marca personal
 - 14.9.2. Leyes del branding personal
 - 14.9.3. Herramientas de la construcción de marcas personales
- 14.10. Liderazgo y gestión de equipos
 - 14.10.1. Liderazgo y estilos de liderazgo
 - 14.10.2. Capacidades y desafíos del Líder
 - 14.10.3. Gestión de Procesos de Cambio
 - 14.10.4. Gestión de Equipos Multiculturales

“ *Lidera la transformación en las Industrias Creativas. Con un temario diseñado para el mundo actual, dominarás las estrategias empresariales, la gestión de talento, la comercialización y el desarrollo de negocios creativos*”

04

Objetivos docentes

En un entorno donde la creatividad impulsa la economía, este programa universitario está diseñado para desarrollar líderes capaces de gestionar y expandir negocios en la Industria Creativa. A lo largo del plan de estudios, se fortalecerán competencias en planificación estratégica, liderazgo, gestión de talento e innovación. Además, se incorporarán herramientas clave para la toma de decisiones basada en datos, la transformación digital y la comercialización de productos y servicios creativos. Con una estructura flexible y completamente online, se ofrecerá una capacitación práctica y actualizada, enfocada en convertir el talento creativo en un motor de crecimiento empresarial sostenible.





“

Adaptarás tu creatividad como una ventaja competitiva. Este programa universitario te impulsará a desarrollar habilidades en gestión de proyectos innovadores, liderazgo estratégico y optimización de recursos”



Objetivos generales

- ♦ Ofrecer conocimientos útiles para la especialización de los estudiantes, procurándoles competencias para el desarrollo y aplicación de ideas originales en su quehacer personal y profesional
- ♦ Entender cómo la creatividad y la innovación se han convertido en los motores de la economía
- ♦ Resolver problemas en entornos novedosos y en contextos interdisciplinarios sobre el ámbito de la gestión de la creatividad
- ♦ Integrar los conocimientos propios adquiridos con los correspondientes a otras personas, formulando juicios y razonamientos fundados sobre la base de la información disponible en cada caso
- ♦ Saber gestionar el proceso de creación y puesta en práctica de ideas novedosas sobre un tema determinado
- ♦ Adquirir conocimientos específicos para la gestión de las empresas y organizaciones en el nuevo contexto de las industrias creativas
- ♦ Poseer herramientas para analizar las realidades económicas, sociales y culturales en las que se desarrolla y transforman las industrias creativas hoy en día
- ♦ Obtener conocimientos para llevar a cabo una gestión de las empresas y organizaciones en el nuevo contexto de las industrias creativas
- ♦ Organizar y planificar tareas con aprovechamiento de los recursos disponibles para afrontarlas en espacios temporales precisos
- ♦ Utilizar nuevas tecnologías de información y comunicación como instrumentos de capacitación e intercambio de experiencias en el ámbito de estudio





Objetivos específicos

Módulo 1. Nuevas Industrias Creativas

- ♦ Adentrarse en el conocimiento de las nuevas Industrias Creativas
- ♦ Conocer en profundidad el peso de las Industrias Creativas a nivel económico
- ♦ Profundizar en las artes visuales y escénicas
- ♦ Obtener un conocimiento profundo sobre el patrimonio histórico, natural y cultural

Módulo 2. Protección de productos creativos e intangibles

- ♦ Comprender la importancia de la propiedad intelectual en la protección y comercialización de productos creativos
- ♦ Identificar los principales tipos de derechos aplicables a activos intangibles, como derechos de autor, patentes y marcas
- ♦ Explorar estrategias legales y comerciales para registrar y gestionar la propiedad intelectual en distintos mercados
- ♦ Aplicar herramientas prácticas para la protección y monetización de productos creativos de forma segura y rentable

Módulo 3. Gestión económica y financiera de Empresas Creativas

- ♦ Conocer la estructura financiera de una empresa creativa
- ♦ Tener conocimientos suficientes para realizar la gestión contable y financiera de una empresa creativa
- ♦ Entender cómo deben realizarse las inversiones en este sector
- ♦ Saber fijar los precios de los productos en la Industria Creativa

Módulo 4. Futures Thinking: ¿Cómo transformar el hoy desde el mañana?

- ♦ Conocer en profundidad la metodología *Futures Thinking*
- ♦ Entender las señales que indican que debe producirse un cambio en la manera de trabajar
- ♦ Comprender cómo puede ser el futuro para adelantarse y crear estrategias innovadoras que favorezcan el crecimiento de la compañía
- ♦ Pensar en la sostenibilidad como objetivo a cumplir a través de todas las acciones planteadas

Módulo 5. Gestión del consumidor o usuario en empresas creativas

- ♦ Conocer las nuevas tendencias en los métodos de compra del consumidor
- ♦ Entender que el cliente tiene que ser el centro de todas las estrategias de la compañía
- ♦ Aplicar técnicas y herramientas de *Desing Thinking*
- ♦ Aplicar diferentes recursos y técnicas de investigación

Módulo 6. Creative Branding: Comunicación y gestión de marcas creativas

- ♦ Entender el proceso de creación y evolución de una marca
- ♦ Conocer cómo se debe realizar la identidad gráfica de la marca
- ♦ Conocer las principales técnicas y herramientas de la Comunicación
- ♦ Ser capaz de realizar el *briefing* de la compañía

Módulo 7. Liderazgo e innovación en las Industrias Creativas

- ♦ Aplicar recursos creativos en el desarrollo de la empresa
- ♦ Entender la innovación como parte esencial de cualquier compañía creativa
- ♦ Conocer los obstáculos de la innovación en la Industria Creativa
- ♦ Ser capaz de liderar una estrategia de innovación en la empresa

Módulo 8. Transformación digital en la Industria Creativa

- ♦ Saber llevar a cabo la transformación digital en las empresas creativas
- ♦ Conocer los impactos de la cuarta Revolución Industrial
- ♦ Aplicar los conceptos y estrategias del *big data* a la empresa creativa
- ♦ Aplicar la tecnología *blockchain*

Módulo 9. Nuevas estrategias de marketing digital

- ♦ Aplicar herramientas de *marketing* digital, teniendo en cuenta la audiencia a la que llegarán los mensajes
- ♦ Realizar analíticas web que den información a la empresa para saber dirigir su estrategia publicitaria
- ♦ Utilizar las redes sociales como herramientas de *marketing* y publicidad
- ♦ Aplicar herramientas de *inbound marketing*

Módulo 10. El emprendimiento en las Industrias Creativas

- ♦ Ser capaz de llevar a cabo proyectos emprendedores en industrias creativas
- ♦ Desarrollar las habilidades de liderazgo adecuadas
- ♦ Saber identificar las oportunidades en el mercado
- ♦ Aplicar herramientas de generación de ideas, como el *brainstorming*

Módulo 11. Liderazgo, Ética y Responsabilidad Social de las Empresas

- ♦ Analizar los principios del liderazgo ético y su impacto en la toma de decisiones empresariales
- ♦ Evaluar estrategias de responsabilidad social corporativa para generar un impacto positivo en la sociedad y la empresa
- ♦ Desarrollar habilidades de liderazgo centradas en la sostenibilidad y el cumplimiento de valores organizacionales
- ♦ Aplicar modelos de gestión ética para fomentar una cultura corporativa basada en la transparencia y la integridad

Módulo 12. Dirección de Personas y Gestión del Talento

- ♦ Diseñar estrategias efectivas para la atracción, retención y desarrollo del talento en entornos creativos
- ♦ Implementar modelos de gestión del desempeño para optimizar la productividad y la motivación del equipo
- ♦ Analizar técnicas de liderazgo y comunicación para mejorar la cohesión y el trabajo en equipo
- ♦ Aplicar herramientas digitales para la gestión del talento y la optimización de procesos de RR. HH

Módulo 13. Dirección Económico-Financiera

- ♦ Evaluar el impacto de la gestión financiera en la viabilidad y rentabilidad de empresas creativas
- ♦ Aplicar herramientas de análisis financiero para la toma de decisiones estratégicas en inversión y costos
- ♦ Diseñar planes económicos que optimicen recursos y maximicen el crecimiento empresarial
- ♦ Interpretar informes financieros para mejorar la planificación y la sostenibilidad de los negocios

Módulo 14. Management Directivo

- ♦ Desarrollar habilidades para la toma de decisiones estratégicas en entornos altamente competitivos
- ♦ Aplicar metodologías de dirección para optimizar la gestión empresarial y la eficiencia operativa
- ♦ Analizar modelos de liderazgo directivo enfocados en la innovación y el crecimiento corporativo
- ♦ Diseñar planes de acción efectivos para la implementación y control de estrategias empresariales

05

Salidas profesionales

La creatividad, cuando se gestiona estratégicamente, se convierte en un poderoso motor de negocio. Por ello, este MBA abrirá las puertas a un mundo de oportunidades, donde la innovación y la estrategia se combinan para transformar ideas en proyectos sostenibles. A través de una capacitación integral, se desarrollarán habilidades en liderazgo, toma de decisiones y comercialización, lo que permitirá afrontar los retos del sector con visión y eficacia. Además, gracias a un enfoque global y una mentalidad emprendedora, será posible dirigir equipos, impulsar marcas y optimizar modelos de negocio en un entorno altamente competitivo.



“

Emprende con éxito en la industria creativa. Con este posgrado, adquirirás las habilidades para lanzar tu propio negocio o convertirte en un consultor estratégico capaz de transformar ideas en proyectos rentables”

Perfil del egresado

Innovar no es suficiente, es imprescindible saber gestionar el cambio y convertirlo en oportunidad. Por ello, el egresado de este itinerario contará con una visión estratégica, capaz de liderar proyectos creativos, optimizar recursos y desarrollar modelos de negocio sostenibles. Con sólidos conocimientos en gestión, comercialización e innovación, estará preparado para tomar decisiones clave, dirigir equipos y potenciar el crecimiento de empresas del sector. Además, su capacidad de adaptación y pensamiento analítico le permitirá afrontar los desafíos del mercado con soluciones efectivas, ya sea como consultor, directivo o emprendedor en la Industria Creativa.

¡Liderarás con la excelencia! TECH, la mayor universidad digital del mundo según Forbes te ofrecerá una capacitación innovadora, diseñada por expertos en la Industria Creativa.

- ♦ **Adaptabilidad y resolución de problemas:** afrontar los constantes cambios del sector creativo y tomar decisiones efectivas
- ♦ **Gestión del talento y trabajo en equipo:** coordinar profesionales de diversas disciplinas y maximizar su potencial
- ♦ **Visión global y pensamiento innovador:** identificar oportunidades de negocio y tendencias en mercados internacionales
- ♦ **Capacidad analítica y toma de decisiones basada en datos:** optimizar estrategias de crecimiento y rentabilidad en empresas creativas



Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Director Creativo:** líder de equipos de diseño, publicidad o contenido, desarrollando estrategias innovadoras alineadas con la identidad de marca y los objetivos comerciales.
- 2. Gestor de Innovación:** encargado de implementar nuevas metodologías y tecnologías en empresas creativas para optimizar procesos y desarrollar productos o servicios disruptivos.
- 3. Consultor Estratégico en Industrias Creativas:** asesor en empresas y emprendedores en la planificación, comercialización y escalabilidad de proyectos creativos en mercados competitivos.
- 4. Emprendedor en Negocios Creativos:** diseñador de su propia empresa en sectores como el diseño, la moda, la producción audiovisual o el marketing digital.
- 5. Gerente de Marketing y Comunicación:** encargado de definir estrategias de marca, posicionamiento y campañas publicitarias para potenciar la visibilidad y rentabilidad de productos creativos.
- 6. Productor Ejecutivo en Industrias Culturales:** supervisor de la gestión financiera, logística y operativa de proyectos en cine, televisión, espectáculos o eventos culturales.
- 7. Director de Transformación Digital:** líder de la implementación de tecnologías emergentes en empresas creativas para optimizar modelos de negocio y mejorar la experiencia del usuario.
- 8. Gestor de Propiedad Intelectual:** responsable de proteger y monetizar activos creativos mediante estrategias legales y comerciales en derechos de autor, marcas y patentes.

06

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

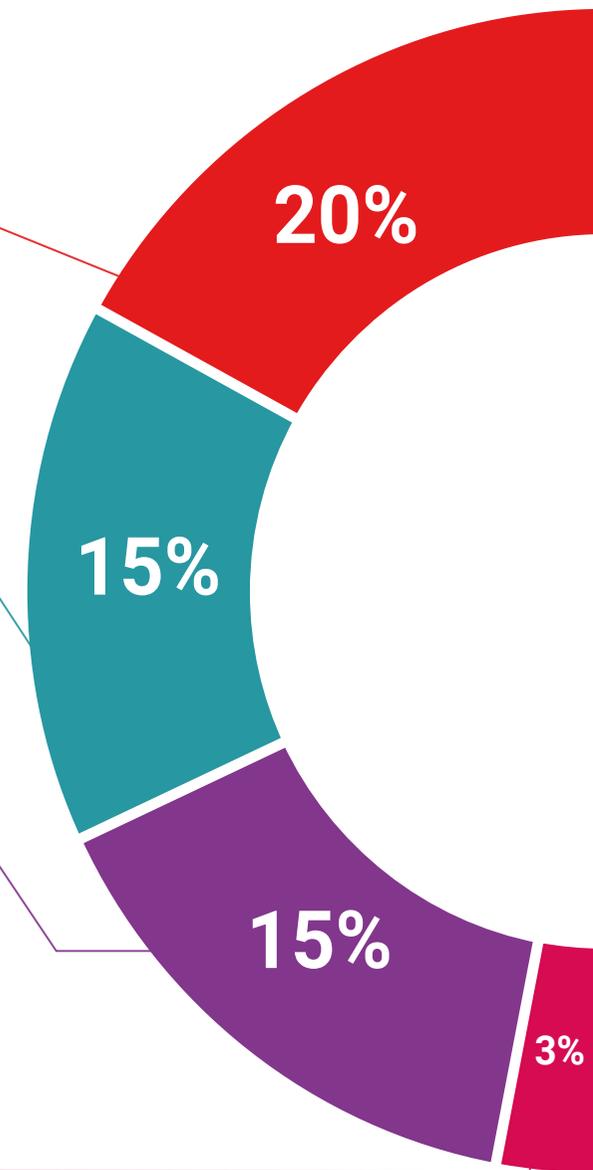
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



07

Cuadro docente

La excelencia académica está respaldada por un cuadro docente de primer nivel en la Industria Creativa. Gracias a su experiencia en Dirección de Empresas, innovación y estrategia, ofrecerán una capacitación actualizada y alineada con las exigencias del mercado global. Además, su enfoque práctico permitirá transmitir conocimientos aplicables a la realidad empresarial, combinando teoría y casos reales de éxito. Con el respaldo de docentes altamente cualificados, este programa universitario garantizará una preparación integral para afrontar los desafíos del sector y potenciar el crecimiento de cualquier proyecto creativo.





“

Capacítate con expertos internacionales y profesionales con una sólida trayectoria que te brindarán conocimientos actualizados y a la vanguardia de las nuevas actualizaciones en el sector”

Directora Invitada Internacional

Con más de 20 años de experiencia en el diseño y la dirección de equipos globales de **adquisición de talento**, Jennifer Dove es experta en **contratación** y **estrategia tecnológica**. A lo largo de su experiencia profesional ha ocupado puestos directivos en varias organizaciones tecnológicas dentro de empresas de la lista **Fortune 50**, como **NBCUniversal** y **Comcast**. Su trayectoria le ha permitido destacar en entornos competitivos y de alto crecimiento.

Como **Vicepresidenta de Adquisición de Talento** en **Mastercard**, se encarga de supervisar la estrategia y la ejecución de la incorporación de talento, colaborando con los líderes empresariales y los responsables de **Recursos Humanos** para cumplir los objetivos operativos y estratégicos de contratación. En especial, su finalidad es **crear equipos diversos, inclusivos y de alto rendimiento** que impulsen la innovación y el crecimiento de los productos y servicios de la empresa. Además, es experta en el uso de herramientas para atraer y retener a los mejores profesionales de todo el mundo. También se encarga de **amplificar la marca de empleador** y la propuesta de valor de **Mastercard** a través de publicaciones, eventos y redes sociales.

Jennifer Dove ha demostrado su compromiso con el desarrollo profesional continuo, participando activamente en redes de profesionales de **Recursos Humanos** y contribuyendo a la incorporación de numerosos trabajadores a diferentes empresas. Tras obtener su licenciatura en **Comunicación Organizacional** por la Universidad de Miami, ha ocupado cargos directivos de selección de personal en empresas de diversas áreas.

Por otra parte, ha sido reconocida por su habilidad para liderar transformaciones organizacionales, **integrar tecnologías** en los **procesos de reclutamiento** y desarrollar programas de liderazgo que preparan a las instituciones para los desafíos futuros. También ha implementado con éxito programas de **bienestar laboral** que han aumentado significativamente la satisfacción y retención de empleados.



Dña. Dove, Jennifer

- ♦ Vicepresidenta de Adquisición de Talentos en Mastercard, Nueva York, Estados Unidos
- ♦ Directora de Adquisición de Talentos en NBCUniversal Media, Nueva York, Estados Unidos
- ♦ Responsable de Selección de Personal Comcast
- ♦ Directora de Selección de Personal en Rite Hire Advisory
- ♦ Vicepresidenta Ejecutiva de la División de Ventas en Ardor NY Real Estate
- ♦ Directora de Selección de Personal en Valerie August & Associates
- ♦ Ejecutiva de Cuentas en BNC
- ♦ Ejecutiva de Cuentas en Vault
- ♦ Graduada en Comunicación Organizacional por la Universidad de Miami

“

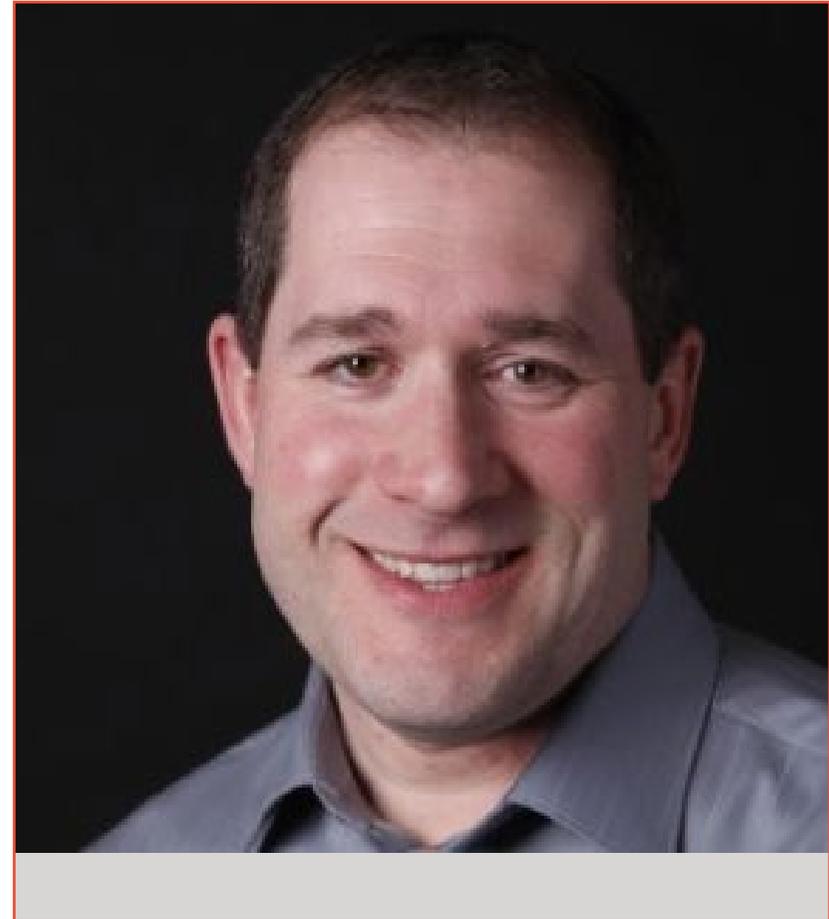
Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo”

Director Invitado Internacional

Líder tecnológico con décadas de experiencia en las principales multinacionales tecnológicas, Rick Gauthier se ha desarrollado de forma prominente en el campo de los servicios en la nube y mejora de procesos de extremo a extremo. Ha sido reconocido como un líder y responsable de equipos con gran eficiencia, mostrando un talento natural para garantizar un alto nivel de compromiso entre sus trabajadores.

Posee dotes innatas en la estrategia e innovación ejecutiva, desarrollando nuevas ideas y respaldando su éxito con datos de calidad. Su trayectoria en **Amazon** le ha permitido administrar e integrar los servicios informáticos de la compañía en Estados Unidos. En **Microsoft** ha liderado un equipo de 104 personas, encargadas de proporcionar infraestructura informática a nivel corporativo y apoyar a departamentos de ingeniería de productos en toda la compañía.

Esta experiencia le ha permitido destacarse como un directivo de alto impacto, con habilidades notables para aumentar la eficiencia, productividad y satisfacción general del cliente.



D. Gauthier, Rick

- Director regional de IT en Amazon, Seattle, Estados Unidos
- Jefe de programas sénior en Amazon
- Vicepresidente de Wimmer Solutions
- Director sénior de servicios de ingeniería productiva en Microsoft
- Titulado en Ciberseguridad por Western Governors University
- Certificado Técnico en *Commercial Diving* por Divers Institute of Technology
- Titulado en Estudios Ambientales por The Evergreen State College

“

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria”

Director Invitado Internacional

Romi Arman es un reputado experto internacional con más de dos décadas de experiencia en **Transformación Digital, Marketing, Estrategia y Consultoría**. A través de esa extendida trayectoria, ha asumido diferentes riesgos y es un permanente **defensor** de la **innovación** y el **cambio** en la coyuntura empresarial. Con esa experticia, ha colaborado con directores generales y organizaciones corporativas de todas partes del mundo, empujándoles a dejar de lado los modelos tradicionales de negocios. Así, ha contribuido a que compañías como la energética Shell se conviertan en **verdaderos líderes del mercado**, centradas en sus **clientes** y el **mundo digital**.

Las estrategias diseñadas por Arman tienen un impacto latente, ya que han permitido a varias corporaciones **mejorar las experiencias de los consumidores, el personal y los accionistas** por igual. El éxito de este experto es cuantificable a través de métricas tangibles como el **CSAT**, el **compromiso de los empleados** en las instituciones donde ha ejercido y el crecimiento del **indicador financiero EBITDA** en cada una de ellas.

También, en su recorrido profesional ha nutrido y **liderado equipos de alto rendimiento** que, incluso, han recibido galardones por su **potencial transformador**. Con Shell, específicamente, el ejecutivo se ha propuesto siempre superar tres retos: satisfacer las complejas **demandas** de **descarbonización** de los clientes, **apoyar** una “**descarbonización rentable**” y **revisar** un panorama fragmentado de **datos, digital y tecnológico**. Así, sus esfuerzos han evidenciado que para lograr un éxito sostenible es fundamental partir de las necesidades de los consumidores y sentar las bases de la transformación de los procesos, los datos, la tecnología y la cultura.

Por otro lado, el directivo destaca por su dominio de las **aplicaciones empresariales** de la **Inteligencia Artificial**, temática en la que cuenta con un posgrado de la Escuela de Negocios de Londres. Al mismo tiempo, ha acumulado experiencias en **IoT** y el **Salesforce**.



D. Arman, Romi

- ♦ Director de Transformación Digital (CDO) en la Corporación Energética Shell, Londres, Reino Unido
- ♦ Director Global de Comercio Electrónico y Atención al Cliente en la Corporación Energética Shell
- ♦ Gestor Nacional de Cuentas Clave (fabricantes de equipos originales y minoristas de automoción) para Shell en Kuala Lumpur, Malasia
- ♦ Consultor Sénior de Gestión (Sector Servicios Financieros) para Accenture desde Singapur
- ♦ Licenciado en la Universidad de Leeds
- ♦ Posgrado en Aplicaciones Empresariales de la IA para Altos Ejecutivos de la Escuela de Negocios de Londres
- ♦ Certificación Profesional en Experiencia del Cliente CCXP
- ♦ Curso de Transformación Digital Ejecutiva por IMD



¿Deseas actualizar tus conocimientos con la más alta calidad educativa? TECH te ofrece el contenido más actualizado del mercado académico, diseñado por auténticos expertos de prestigio internacional”

Director Invitado Internacional

Manuel Arens es un **experimentado profesional** en el manejo de datos y líder de un equipo altamente cualificado. De hecho, Arens ocupa el cargo de **gerente global de compras** en la división de Infraestructura Técnica y Centros de Datos de Google, empresa en la que ha desarrollado la mayor parte de su carrera profesional. Con base en Mountain View, California, ha proporcionado soluciones para los desafíos operativos del gigante tecnológico, tales como la **integridad de los datos maestros**, las **actualizaciones de datos de proveedores** y la **priorización** de los mismos. Ha liderado la planificación de la cadena de suministro de centros de datos y la evaluación de riesgos del proveedor, generando mejoras en el proceso y la gestión de flujos de trabajo que han resultado en ahorros de costos significativos.

Con más de una década de trabajo proporcionando soluciones digitales y liderazgo para empresas en diversas industrias, tiene una amplia experiencia en todos los aspectos de la prestación de soluciones estratégicas, incluyendo **Marketing**, **análisis de medios**, **medición** y **atribución**. De hecho, ha recibido varios reconocimientos por su labor, entre ellos el **Premio al Liderazgo BIM**, el **Premio a la Liderazgo Search**, **Premio al Programa de Generación de Leads de Exportación** y el **Premio al Mejor Modelo de Ventas de EMEA**.

Asimismo, Arens se desempeñó como **Gerente de Ventas** en Dublín, Irlanda. En este puesto, construyó un equipo de 4 a 14 miembros en tres años y lideró al equipo de ventas para lograr resultados y colaborar bien entre sí y con equipos interfuncionales. También ejerció como **Analista Sénior** de Industria, en Hamburgo, Alemania, creando storylines para más de 150 clientes utilizando herramientas internas y de terceros para apoyar el análisis. Desarrolló y redactó informes en profundidad para demostrar su dominio del tema, incluyendo la comprensión de los **factores macroeconómicos** y **políticos/regulatorios** que afectan la adopción y difusión de la tecnología.

También ha liderado equipos en empresas como **Eaton**, **Airbus** y **Siemens**, en los que adquirió valiosa experiencia en gestión de cuentas y cadena de suministro. Destaca especialmente su labor para superar continuamente las expectativas mediante la **construcción de valiosas relaciones con los clientes** y **trabajar de forma fluida con personas en todos los niveles de una organización**, incluyendo stakeholders, gestión, miembros del equipo y clientes. Su enfoque impulsado por los datos y su capacidad para desarrollar soluciones innovadoras y escalables para los desafíos de la industria lo han convertido en un líder prominente en su campo.



D. Arens, Manuel

- Gerente Global de Compras en Google, Mountain View, Estados Unidos
- Responsable principal de Análisis y Tecnología B2B en Google, Estados Unidos
- Director de ventas en Google, Irlanda
- Analista Industrial Sénior en Google, Alemania
- Gestor de cuentas en Google, Irlanda
- Accounts Payable en Eaton, Reino Unido
- Gestor de Cadena de Suministro en Airbus, Alemania

“

¡Apuesta por TECH! Podrás acceder a los mejores materiales didácticos, a la vanguardia tecnológica y educativa, implementados por reconocidos especialistas de renombre internacional en la materia”

Director Invitado Internacional

Andrea La Sala es un experimentado ejecutivo del Marketing cuyos proyectos han tenido un **significativo impacto** en el entorno de la Moda. A lo largo de su exitosa carrera ha desarrollado disímiles tareas relacionadas con **Productos, Merchandising y Comunicación**. Todo ello, ligado a marcas de prestigio como **Giorgio Armani, Dolce&Gabbana, Calvin Klein**, entre otras.

Los resultados de este directivo de **alto perfil internacional** han estado vinculados a su probada capacidad para **sintetizar información** en marcos claros y ejecutar **acciones concretas** alineadas a objetivos **empresariales específicos**. Además, es reconocido por su **proactividad y adaptación a ritmos acelerados** de trabajo. A todo ello, este experto adiciona una **fuerte conciencia comercial, visión de mercado** y una **auténtica pasión** por los productos.

Como **Director Global de Marca y Merchandising** en **Giorgio Armani**, ha supervisado disímiles **estrategias de Marketing** para ropas y accesorios. Asimismo, sus tácticas han estado centradas en el **ámbito minorista** y las **necesidades y el comportamiento del consumidor**. Desde este puesto, La Sala también ha sido responsable de configurar la comercialización de productos en diferentes mercados, actuando como **jefe de equipo** en los **departamentos de Diseño, Comunicación y Ventas**.

Por otro lado, en empresas como **Calvin Klein** o el **Gruppo Coin**, ha emprendido proyectos para impulsar la **estructura, el desarrollo y la comercialización** de diferentes colecciones. A su vez, ha sido encargado de crear **calendarios eficaces** para las **campañas** de compra y venta. Igualmente, ha tenido bajo su dirección los **términos, costes, procesos y plazos de entrega** de diferentes operaciones.

Estas experiencias han convertido a Andrea La Sala en uno de los principales y más cualificados **líderes corporativos** de la **Moda** y el **Lujo**. Una alta capacidad directiva con la que ha logrado implementar de manera eficaz el **posicionamiento positivo** de diferentes marcas y redefinir sus indicadores clave de rendimiento (KPI).



D. La Sala, Andrea

- ♦ Director Global de Marca y Merchandising Armani Exchange en Giorgio Armani, Milán, Italia
- ♦ Director de Merchandising en Calvin Klein
- ♦ Responsable de Marca en Gruppo Coin
- ♦ Brand Manager en Dolce&Gabbana
- ♦ Brand Manager en Sergio Tacchini S.p.A.
- ♦ Analista de Mercado en Fastweb
- ♦ Graduado de Business and Economics en la Università degli Studi del Piemonte Orientale

“

Los profesionales más cualificados y experimentados a nivel internacional te esperan en TECH para ofrecerte una enseñanza de primer nivel, actualizada y basada en la última evidencia científica. ¿A qué esperas para matricularte?”

Director Invitado Internacional

Mick Gram es sinónimo de innovación y excelencia en el campo de la **Inteligencia Empresarial** a nivel internacional. Su exitosa carrera se vincula a puestos de liderazgo en multinacionales como **Walmart** y **Red Bull**. Asimismo, este experto destaca por su visión para **identificar tecnologías emergentes** que, a largo plazo, alcanzan un impacto imperecedero en el entorno corporativo.

Por otro lado, el ejecutivo es considerado un **pionero** en el **empleo de técnicas de visualización de datos** que simplificaron conjuntos complejos, haciéndolos accesibles y facilitadores de la toma de decisiones. Esta habilidad se convirtió en el pilar de su perfil profesional, transformándolo en un deseado activo para muchas organizaciones que apostaban por **recopilar información** y **generar acciones** concretas a partir de ellos.

Uno de sus proyectos más destacados de los últimos años ha sido la **plataforma Walmart Data Cafe**, la más grande de su tipo en el mundo que está anclada en la nube destinada al **análisis de Big Data**. Además, ha desempeñado el cargo de **Director de Business Intelligence** en **Red Bull**, abarcando áreas como **Ventas, Distribución, Marketing** y **Operaciones de Cadena de Suministro**. Su equipo fue reconocido recientemente por su innovación constante en cuanto al uso de la nueva API de Walmart Luminare para **insights** de Compradores y Canales.

En cuanto a su formación, el directivo cuenta con varios **Másteres** y estudios de posgrado en centros de prestigio como la **Universidad de Berkeley**, en Estados Unidos, y la **Universidad de Copenhague**, en Dinamarca. A través de esa actualización continua, el experto ha alcanzado competencias de vanguardia. Así, ha llegado a ser considerado un **líder nato** de la **nueva economía mundial**, centrada en el impulso de los datos y sus posibilidades infinitas.



D. Gram, Mick

- ♦ Director de *Business Intelligence* y Análisis en Red Bull, Los Ángeles, Estados Unidos
- ♦ Arquitecto de soluciones de *Business Intelligence* para Walmart Data Cafe
- ♦ Consultor independiente de *Business Intelligence* y *Data Science*
- ♦ Director de *Business Intelligence* en Capgemini
- ♦ Analista Jefe en Nordea
- ♦ Consultor Jefe de *Business Intelligence* para SAS
- ♦ Executive Education en IA y Machine Learning en UC Berkeley College of Engineering
- ♦ MBA Executive en e-commerce en la Universidad de Copenhague
- ♦ Licenciatura y Máster en Matemáticas y Estadística en la Universidad de Copenhague

“

¡Estudia en la mejor universidad online del mundo según Forbes! En este MBA tendrás acceso a una amplia biblioteca de recursos multimedia, elaborados por reconocidos docentes de relevancia internacional”

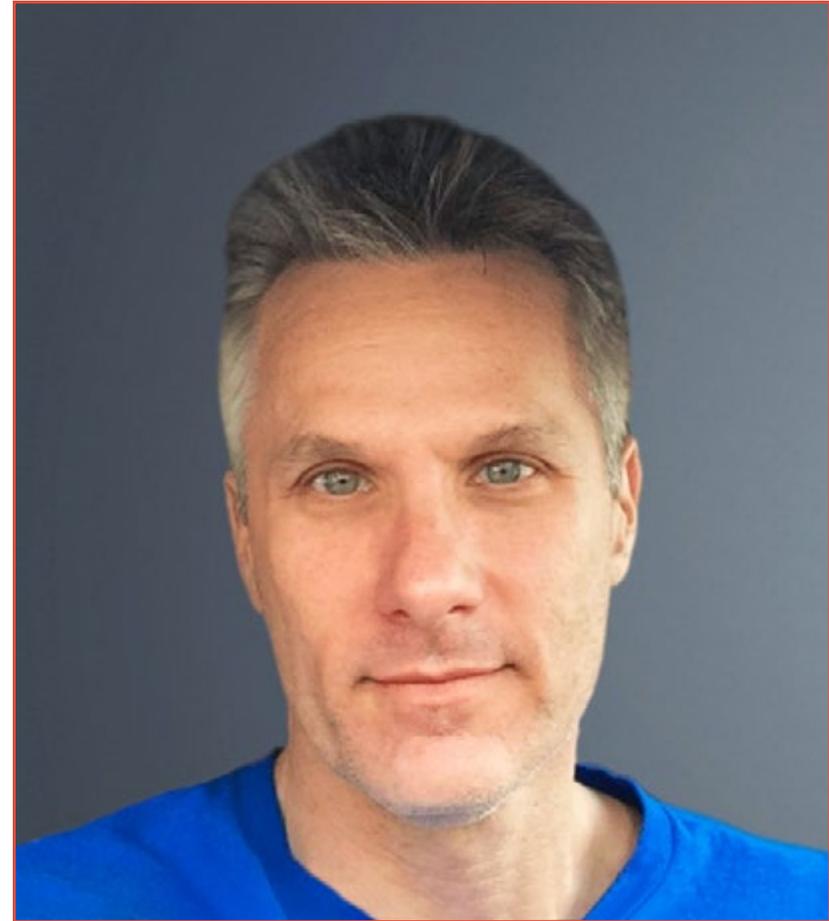
Director Invitado Internacional

Scott Stevenson es un distinguido experto del sector del **Marketing Digital** que, por más de 19 años, ha estado ligado a una de las compañías más poderosas de la industria del entretenimiento, **Warner Bros. Discovery**. En este rol, ha tenido un papel fundamental en la **supervisión de logística y flujos de trabajos creativos** en diversas plataformas digitales, incluyendo redes sociales, búsqueda, *display* y medios lineales.

El liderazgo de este ejecutivo ha sido crucial para impulsar **estrategias de producción en medios pagados**, lo que ha resultado en una notable **mejora** en las **tasas de conversión** de su empresa. Al mismo tiempo, ha asumido otros roles, como el de Director de Servicios de Marketing y Gerente de Tráfico en la misma multinacional durante su antigua gerencia.

A su vez, Stevenson ha estado ligado a la distribución global de videojuegos y **campañas de propiedad digital**. También, fue el responsable de introducir estrategias operativas relacionadas con la formación, finalización y entrega de contenido de sonido e imagen para **comerciales de televisión y trailers**.

Por otro lado, el experto posee una Licenciatura en Telecomunicaciones de la Universidad de Florida y un Máster en Escritura Creativa de la Universidad de California, lo que demuestra su destreza en **comunicación y narración**. Además, ha participado en la Escuela de Desarrollo Profesional de la Universidad de Harvard en programas de vanguardia sobre el uso de la **Inteligencia Artificial** en los **negocios**. Así, su perfil profesional se erige como uno de los más relevantes en el campo actual del **Marketing** y los **Medios Digitales**.



D. Stevenson, Scott

- Director de Marketing Digital en Warner Bros. Discovery, Burbank, Estados Unidos
- Gerente de Tráfico en Warner Bros. Entertainment
- Máster en Escritura Creativa de la Universidad de California
- Licenciatura en Telecomunicaciones de la Universidad de Florida

“

¡Alcanza tus objetivos académicos y profesionales con los expertos mejor cualificados del mundo! Los docentes de este MBA te guiarán durante todo el proceso de aprendizaje”

Directora Invitada Internacional

Galardonada con el "*International Content Marketing Awards*" por su creatividad, liderazgo y calidad de sus contenidos informativos, Wendy Thole-Muir es una reconocida **Directora de Comunicación** altamente especializada en el campo de la **Gestión de Reputación**.

En este sentido, ha desarrollado una sólida trayectoria profesional de más de dos décadas en este ámbito, lo que le ha llevado a formar parte de prestigiosas entidades de referencia internacional como **Coca-Cola**. Su rol implica la supervisión y manejo de la comunicación corporativa, así como el control de la imagen organizacional. Entre sus principales contribuciones, destaca haber liderado la implementación de la **plataforma de interacción interna Yammer**. Gracias a esto, los empleados aumentaron su compromiso con la marca y crearon una comunidad que mejoró la transmisión de información significativamente.

Por otra parte, se ha encargado de gestionar la comunicación de las **inversiones estratégicas** de las empresas en diferentes países africanos. Una muestra de ello es que ha manejado diálogos en torno a las inversiones significativas en Kenya, demostrando el compromiso de las entidades con el desarrollo tanto económico como social del país. A su vez, ha logrado numerosos **reconocimientos** por su capacidad de gestionar la percepción sobre las firmas en todos los mercados en los que opera. De esta forma, ha logrado que las compañías mantengan una gran notoriedad y los consumidores las asocien con una elevada calidad.

Además, en su firme compromiso con la excelencia, ha participado activamente en reputados **Congresos y Simposios** a escala global con el objetivo de ayudar a los profesionales de la información a mantenerse a la vanguardia de las técnicas más sofisticadas para **desarrollar planes estratégicos de comunicación** exitosos. Así pues, ha ayudado a numerosos expertos a anticiparse a situaciones de crisis institucionales y a manejar acontecimientos adversos de manera efectiva.



Dña. Thole-Muir, Wendy

- ♦ Directora de Comunicación Estratégica y Reputación Corporativa en Coca-Cola, Sudáfrica
- ♦ Responsable de Reputación Corporativa y Comunicación en ABI at SABMiller de Lovania, Bélgica
- ♦ Consultora de Comunicaciones en ABI, Bélgica
- ♦ Consultora de Reputación y Comunicación de Third Door en Gauteng, Sudáfrica
- ♦ Máster en Estudios del Comportamiento Social por Universidad de Sudáfrica
- ♦ Máster en Artes con especialidad en Sociología y Psicología por Universidad de Sudáfrica
- ♦ Licenciatura en Ciencias Políticas y Sociología Industrial por Universidad de KwaZulu-Natal
- ♦ Licenciatura en Psicología por Universidad de Sudáfrica

“

Gracias a esta titulación universitaria, 100% online, podrás compaginar el estudio con tus obligaciones diarias, de la mano de los mayores expertos internacionales en el campo de tu interés. ¡Inscríbete ya!”

Dirección



Dra. Velar Lera, Margarita

- ♦ Consultora de Comunicación Experta en Moda
- ♦ CEO de Forefashion Lab
- ♦ Directora de Marketing Corporativo en SGN Group
- ♦ Consultora de Comunicación Corporativa en LLYC
- ♦ Consultor de Comunicación y Marca *Freelance*
- ♦ Responsable de Comunicación en la Universidad Villanueva
- ♦ Docente en estudios universitarios vinculados al Marketing
- ♦ Doctora en Comunicación por la Universidad Carlos III de Madrid
- ♦ Licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ MBA en Gestión de Empresas de Moda por ISEM Fashion Business School

Profesores

Dra. Bravo Durán, Sandra

- ♦ CEO de UX en Myme
- ♦ CEO y Fundadora de Ch2 Abroad & Events
- ♦ Socióloga del Observatorio Turístico de Salamanca
- ♦ Consultora Digital en Everis
- ♦ Investigadora en Runroom
- ♦ Profesora del Máster en Dirección de Marketing de Moda y Lujo y del Máster Luxury Business Brand Management en MSMK en la Madrid School of Marketing
- ♦ Doctorado en Creatividad Aplicada por la Universidad de Navarra
- ♦ Grado en Sociología por la Universidad de Salamanca
- ♦ Licenciatura en Economía por la Universidad de Salamanca
- ♦ Máster Ejecutivo en Dirección de Empresas de Moda por la Universidad de Navarra

Dña. Gallego Martínez, Ana Belén

- ♦ Consultora de Estrategias de Negocio
- ♦ Consultora independiente en Belén Galmar Acompañamiento Empresarial
- ♦ Licenciada en Derecho por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ MBA Máster en Dirección y Administración de Empresas con Especialidad en Dirección Financiera por la Universidad Camilo José Cela
- ♦ Programa Ejecutivo de Transformación Digital por la Escuela de Organización Industrial

D. Sanjosé, Carlos

- ♦ Especialista en Marketing Digital
- ♦ Gerente de Marketing Digital en Designable
- ♦ Jefe de Marketing Digital en MURPH
- ♦ Gerente de Marketing Digital en 25 Gramos
- ♦ Jefe de Contenido en Unánime Creativos
- ♦ Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad CEU Cardenal Herrera

D. Justo Reyes, Rumen

- ♦ Productor Audiovisual y Experto en *Mentoring* para *Startups*
- ♦ Productor de documentales y películas
- ♦ Asesor Financiero y Legal en Películas
- ♦ Inversor en *Startups* creativas
- ♦ Fundador y Director del Festival Internacional de Cine Independiente y de Autor de Canarias
- ♦ Asesor de Emprendimiento en CEOE Tenerife
- ♦ *Startup Mentor* en Asociación Afedes
- ♦ *Startup Mentor* en *Bridge for Billions*
- ♦ Licenciado en Administración y Dirección de Empresas por la Universidad de La Laguna
- ♦ Máster en PRL por SGS
- ♦ Posgrado en Vigilancia Tecnológica
- ♦ Experto en Gestión de Recursos Humanos por la Universidad de Vigo

Dra. San Miguel Arregui, Patricia

- ♦ Investigadora Experta en Marketing Digital
- ♦ Fundadora y Directora de Digital Fashion Brands
- ♦ Investigadora y colaboradora en estudios de Marketing
- ♦ Autora del libro *Influencer Marketing*
- ♦ Autora de publicaciones académicas en revistas de prestigio
- ♦ Ponente habitual en congresos y jornadas nacionales e internacionales de Comunicación y Marketing
- ♦ Docente en estudios de grado y postgrado universitario
- ♦ Doctora en Marketing Digital para Empresa de Moda por la Universidad de Navarra
- ♦ Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ MBA en Executive Fashion por ISEM

Dra. Paule Vianez, Jessica

- ♦ Especialista en el Grupo de Investigación en Dirección y Economía de Empresa de la Universidad Rey Juan Carlos
- ♦ Asesora Comercial en DKV Seguros y Reaseguros
- ♦ Asistente Administrativa en la Fundación para el Desarrollo Directivo de Cáceres
- ♦ Doctora en Ciencias Sociales y Jurídicas por la Universidad Rey Juan Carlos
- ♦ Máster en Tratamiento Estadístico Computacional de la Información por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Grado en Finanzas y Contabilidad por la Universidad de Extremadura
- ♦ Grado en Administración y Dirección de Empresas por la Universidad de Extremadura
- ♦ Miembro: Academia Europea de Dirección y Economía de Empresa





Dña. Arroyo Villoria, Cristina

- ◆ Consultora Técnica y Coordinadora de Proyectos Formativos
- ◆ Socia y Directora de Proyectos y Emprendimiento en Factoría de Industrias Creativas
- ◆ Coordinadora de Acerca Cultura Madrid
- ◆ Editora de Contenidos e-Learning Freelance para LIDlearning en LID Editorial
- ◆ Coordinadora de Formación en Factoría Cultural Madrid
- ◆ Licenciatura en Ciencias del Trabajo por la Universidad de Valladolid
- ◆ Máster en Dirección y Gestión de RR. HH por la Escuela de Negocios de San Pablo CEU
- ◆ Máster en e-Learning y Tecnología Educativa, Formación e-Learning
- ◆ Técnico Superior de Prevención de Riesgos, Especialidad de Higiene del Trabajo en el Instituto para la Formación Integral
- ◆ Técnico Superior de Prevención de Riesgos Laborales, Especialidad de Ergonomía y Psicología del Trabajo en el Instituto para la Formación Integral

Dña. Eyzaguirre Vilanova, Carolina

- ◆ Asesora Jurídica y Diseñadora Experta en Industria Creativa
- ◆ Asesora Jurídica en la Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial
- ◆ Asesora Legal para la Gerencia de la empresa Eley Hawk
- ◆ Diseñadora del National Geographic y El Mueble
- ◆ Docente en estudios de posgrado universitario
- ◆ Licenciada en Derecho por la Universidad Pompeu Fabra
- ◆ Licenciada en Diseño por la Universidad Pompeu Fabra
- ◆ Máster Oficial en Propiedad Intelectual por la Universidad Pontificia Comillas
- ◆ Curso de Derecho a la Publicidad por la Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial

07

Titulación

El MBA en Dirección de Empresas Creativas garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Global University.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este programa te permitirá obtener el título propio de **MBA en Dirección de Empresas Creativas** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (**boletín oficial**). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

TECH es miembro de **Business Graduates Association (BGA)**, la red internacional que reúne a las escuelas de negocios más prestigiosas del mundo. Esta distinción reafirma su compromiso con la excelencia en la gestión responsable y la capacitación para directivos.

Aval/Membresía

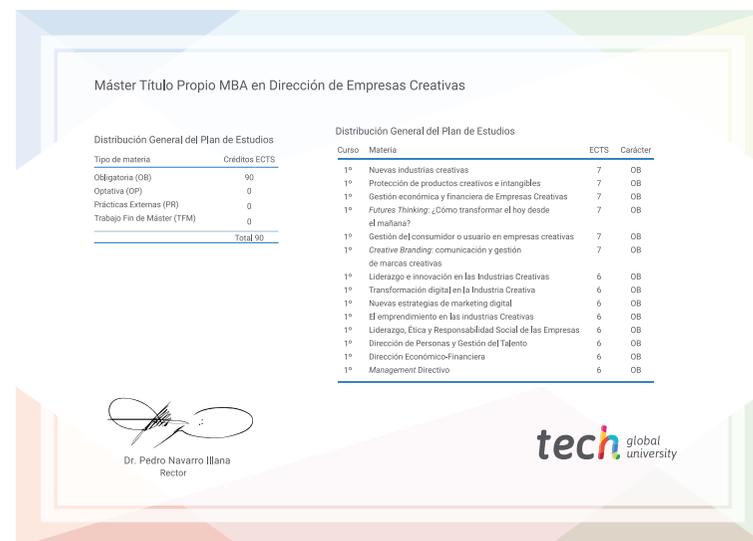


Título: **Máster Título Propio MBA en Dirección de Empresas Creativas**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **90 ECTS**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Global University realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Máster Título Propio
MBA en Dirección de
Empresas Creativas

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 90 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

MBA en Dirección de Empresas Creativas

Aval/Membresía

A background image showing a person wearing glasses and a plaid shirt leaning over a wooden desk. They are looking at a tablet computer that displays a line and bar chart. Next to the tablet is an open notebook. In the bottom left corner, another person's hand is visible, holding a pen and writing on a sticky note. The image is partially obscured by a large white diagonal shape on the right side.

tech global
university