

Experto Universitario Gestión de Industrias Creativas





Experto Universitario Gestión de Industrias Creativas

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-gestion-industrias-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. 16

05

Salidas profesionales

pág. 20

06

Metodología de estudio

pág. 24

07

Cuadro docente

pág. 34

08

Titulación

pág. 54

01

Presentación del programa

En la actualidad, las Industrias Creativas representan uno de los sectores de mayor crecimiento económico y transformación cultural a nivel global. Según datos de la UNESCO, estas industrias contribuyen con más del 3% al PIB mundial y generan alrededor de 30 millones de empleos en todo el mundo, posicionándose como un motor clave de desarrollo sostenible, innovación y diversidad cultural. Ante este panorama, TECH ha ideado este posgrado que responderá a las demandas del sector mediante una propuesta académica actualizada, transversal e internacionalizada. A través de una metodología completamente online, se articularán conocimientos en administración, innovación, cultura digital, marketing y liderazgo para desarrollar competencias estratégicas que les permitan a los profesionales liderar proyectos culturales y creativos eficientemente.





“

Las empresas de videojuegos requieren de líderes eficaces y capaces. Con TECH y su exclusivo Experto Universitario te convertirás en uno de ellos. ¡Inscríbete ya y da un nuevo paso en tu carrera!”

La industria de los Videojuegos ha evolucionado hasta convertirse en uno de los sectores creativos más dinámicos, rentables y disruptivos del siglo XXI. Con un crecimiento constante, las empresas del sector necesitan profesionales con visión estratégica y capacidad para gestionar equipos, marcas y proyectos en entornos altamente competitivos. En este contexto, la Gestión de Industrias Creativas se posiciona como una disciplina clave, especialmente cuando se orienta desde una perspectiva especializada en videojuegos y entretenimiento interactivo.

Consciente de esta necesidad, TECH ha diseñado este Experto Universitario en Gestión de Industrias Creativas enfocado en la realidad del sector. A lo largo del itinerario, se abordarán temáticas como el diseño de proyectos culturales, el análisis del mercado *gamer*, el liderazgo creativo, la gestión de derechos de propiedad intelectual y las estrategias de marketing y distribución digital. Gracias a una estructura académica rigurosa, actualizada y con visión global, el itinerario impulsará el desarrollo de habilidades clave para dirigir iniciativas innovadoras en estudios de desarrollo, editoras de videojuegos, agencias creativas y plataformas digitales.

Una vez superado el itinerario, los egresados podrán posicionarse como perfiles versátiles y altamente competitivos dentro de las industrias culturales. A su vez, tendrán la capacidad de liderar proyectos transmedia, emprender en el ámbito creativo digital o gestionar estudios independientes con solvencia empresarial y sensibilidad estética. Además, la visión internacional y el enfoque aplicado de este posgrado abrirán la puerta a oportunidades laborales en mercados globales, donde la profesionalización de la gestión cultural es cada vez más valorada por inversores y compañías líderes del sector.

Adicionalmente, esta titulación universitaria se impartirá en una modalidad 100% online, lo que permite compatibilizar el aprendizaje con otras responsabilidades personales o profesionales. Además, gracias a la metodología *Relearning*, el avance será mucho más eficiente, ya que se favorecerá la retención de conocimientos mediante la reiteración inteligente de conceptos clave y casos prácticos reales del sector creativo. Como adición, TECH proporcionará unas *Masterclasses* innovadoras impartidas por prestigiosos Directores Invitados Internacionales.

Este **Experto Universitario en Gestión de Industrias 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 Videojuegos
- ♦ 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
- ♦ 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



El avance de los videojuegos es imparable. Con TECH y sus disruptivas Masterclasses impartidas por figuras de prestigio internacional pondrás al día tus conocimientos”

“

Con la guía de expertos pertenecientes al sector, sabrás proteger la propiedad intelectual de tus Videojuegos para afianzar las sagas y personajes que se creen en tu empresa”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de los Videojuegos, 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 contextualizado, 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.

A través de un completo y actualizado plan de estudios analizarás el mercado de clientes de la industria para adaptarte a sus demandas y necesidades.

Este Experto Universitario se presenta como una oportunidad única para instruirte en la gestión de Industrias Creativas en el ámbito de los videojuegos.



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.



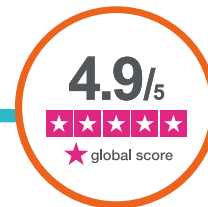
Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a 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.



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.



03

Plan de estudios

El plan de estudios fue estructurado con un enfoque riguroso, multidisciplinar y orientado a la realidad profesional del sector. A través de una estructura académica innovadora, el itinerario combinará conocimientos teóricos esenciales con el análisis práctico de modelos de negocio, estrategias de posicionamiento digital, gestión de propiedad intelectual, liderazgo de equipos creativos, innovación en procesos de producción y marketing cultural aplicado a videojuegos. Todo ello, con el respaldo de un claustro experto y vinculado al entorno profesional.





“

Un temario diseñado para convertir la creatividad en una herramienta de gestión eficaz, combinando visión empresarial, sensibilidad artística y dominio del entorno digital en uno de los sectores más pujantes de la actualidad”

Módulo 1. Protección de productos creativos e intangibles

- 1.1. Protección jurídica de activos intangibles
 - 1.1.1. Propiedad Intelectual
 - 1.1.2. Propiedad Industrial
 - 1.1.3. Derecho Publicitario
- 1.2. Propiedad Intelectual I
 - 1.2.1. Normativa aplicable
 - 1.2.2. Aspectos y cuestiones relevantes
 - 1.2.3. Casos prácticos
- 1.3. Propiedad Intelectual II
 - 1.3.1. Registro de la propiedad intelectual
 - 1.3.2. Símbolos de reserva de derechos y otras vías de protección
 - 1.3.3. Licencias para la difusión de contenidos
- 1.4. Propiedad Intelectual III
 - 1.4.1. Entidades de Gestión
 - 1.4.2. La Comisión de Propiedad Intelectual
 - 1.4.3. Organismos relevantes
- 1.5. Propiedad Industrial I: Marcas
 - 1.5.1. Normativa aplicable
 - 1.5.2. Aspectos y cuestiones relevantes
 - 1.5.3. Aplicaciones reales
- 1.6. Propiedad Industrial II: Diseños Industriales
 - 1.6.1. Normativa aplicable
 - 1.6.2. Aspectos y cuestiones relevantes
 - 1.6.3. Práctica jurídica
- 1.7. Propiedad Industrial III: Patentes y Modelos de Utilidad
 - 1.7.1. Normativa aplicable
 - 1.7.2. Aspectos y cuestiones relevantes
 - 1.7.3. Casos de estudio
- 1.8. Propiedad Intelectual e Industrial: Práctica
 - 1.8.1. Propiedad intelectual vs Propiedad industrial (Derecho Comparado)
 - 1.8.2. Cuestiones prácticas para la resolución de conflictos
 - 1.8.3. Caso práctico: pasos a seguir

- 1.9. Derecho Publicitario I
 - 1.9.1. Normativa aplicable
 - 1.9.2. Aspectos y cuestiones relevantes
 - 1.9.3. Jurisprudencia en materia publicitaria
- 1.10. Derecho Publicitario II
 - 1.10.1. Autorregulación publicitaria
 - 1.10.2. Autocontrol
 - 1.10.3. Jurado de la Publicidad

Módulo 2. Gestión económica y financiera de empresas creativas

- 2.1. La necesaria sostenibilidad económica
 - 2.1.1. La estructura financiera de una empresa creativa
 - 2.1.2. La contabilidad en una empresa creativa
 - 2.1.3. Triple balance
- 2.2. Los ingresos y los gastos de una empresa creativa actual
 - 2.2.1. Contabilidad de costes
 - 2.2.2. Tipo de costes
 - 2.2.3. Asignación de costes
- 2.3. Los tipos de beneficio en la empresa
 - 2.3.1. Margen de contribución
 - 2.3.2. Punto de equilibrio
 - 2.3.3. Evaluación de alternativas
- 2.4. La inversión en el sector creativo
 - 2.4.1. La inversión en la industria creativa
 - 2.4.2. Valoración de una inversión
 - 2.4.3. El método VAN: Valor Actual Neto
- 2.5. La rentabilidad en la industria creativa
 - 2.5.1. Rentabilidad económica
 - 2.5.2. Rentabilidad del tiempo
 - 2.5.3. Rentabilidad financiera
- 2.6. La tesorería: liquidez y solvencia
 - 2.6.1. Flujo de caja
 - 2.6.2. Balance y cuenta de resultados
 - 2.6.3. Liquidación y apalancamiento

- 2.7. Fórmulas de financiación actualmente en el mercado creativo
 - 2.7.1. Fondos de capital riesgo
 - 2.7.2. *Business Angels*
 - 2.7.3. Convocatorias y subvenciones
- 2.8. El precio del producto en la industria creativa
 - 2.8.1. Fijación de precios
 - 2.8.2. Ganancia vs Competencia
 - 2.8.3. La estrategia de precios
- 2.9. Estrategia de precios en el sector creativo
 - 2.9.1. Tipos de estrategias de precio
 - 2.9.2. Ventajas
 - 2.9.3. Desventajas
- 2.10. Presupuestos operativos
 - 2.10.1. Herramienta de planificación estratégica
 - 2.10.2. Elementos incluidos en el presupuesto operativo
 - 2.10.3. Desarrollo y ejecución del presupuesto operativo

Módulo 3. Gestión del consumidor o usuario en empresas creativas

- 3.1. El usuario en el contexto actual
 - 3.1.1. El cambio del consumidor en los últimos tiempos
 - 3.1.2. La importancia de la investigación
 - 3.1.3. Análisis de tendencias
- 3.2. Estrategia con la persona en el centro
 - 3.2.1. La estrategia *human centric*
 - 3.2.2. Claves y beneficios de ser *human centric*
 - 3.2.3. Casos de éxito
- 3.3. El dato en la estrategia *human centric*
 - 3.3.1. El dato en la estrategia *human centric*
 - 3.3.2. El valor del dato
 - 3.3.3. Vista 360° del cliente
- 3.4. Implantación de la estrategia *Human Centric* en la industria creativa
 - 3.4.1. Transformación de información dispersa en conocimiento del cliente
 - 3.4.2. Análisis de la oportunidad
 - 3.4.3. Estrategias e iniciativas de maximización

- 3.5. Metodología *Human Centric*
 - 3.5.1. De la investigación al prototipado
 - 3.5.2. Modelo de doble diamante: Proceso y fases
 - 3.5.3. Herramientas
- 3.6. *Design Thinking*
 - 3.6.1. El *design thinking*
 - 3.6.2. Metodología
 - 3.6.3. Técnicas y herramientas de *design thinking*
- 3.7. El posicionamiento de la marca en la mente del usuario
 - 3.7.1. El análisis de posicionamiento
 - 3.7.2. Tipología
 - 3.7.3. Metodología y herramientas
- 3.8. *User Insights* en las empresas creativa
 - 3.8.1. Los *insights* y su importancia
 - 3.8.2. *Customer journey* y la relevancia del *journey map*
 - 3.8.3. Técnicas de investigación
- 3.9. El perfil de los usuarios (arquetipos y *buyer persona*)
 - 3.9.1. Arquetipos
 - 3.9.2. *Buyer persona*
 - 3.9.3. Metodología de análisis
- 3.10. Recursos y técnicas de investigación
 - 3.10.1. Técnicas en contexto
 - 3.10.2. Técnicas de visualización y creación
 - 3.10.3. Técnicas de contrastes de voces



Te convertirás en un líder excepcional para las empresas de Videojuegos que decidas dirigir”

04

Objetivos docentes

Este Experto Universitario ha sido diseñado con el objetivo de dotar a los profesionales con una visión integral y estratégica sobre el funcionamiento de las Industrias Creativas, con especial atención al ámbito de los Videojuegos. Por ello, a lo largo del programa universitario se plantearán metas que permiten desarrollar competencias clave para comprender, planificar y dirigir proyectos dentro de ecosistemas creativos altamente competitivos y en constante transformación. De esta manera, los egresados comprenderán el marco económico, cultural y tecnológico que define a las Industrias Creativas, así como las tendencias globales que marcan su evolución.





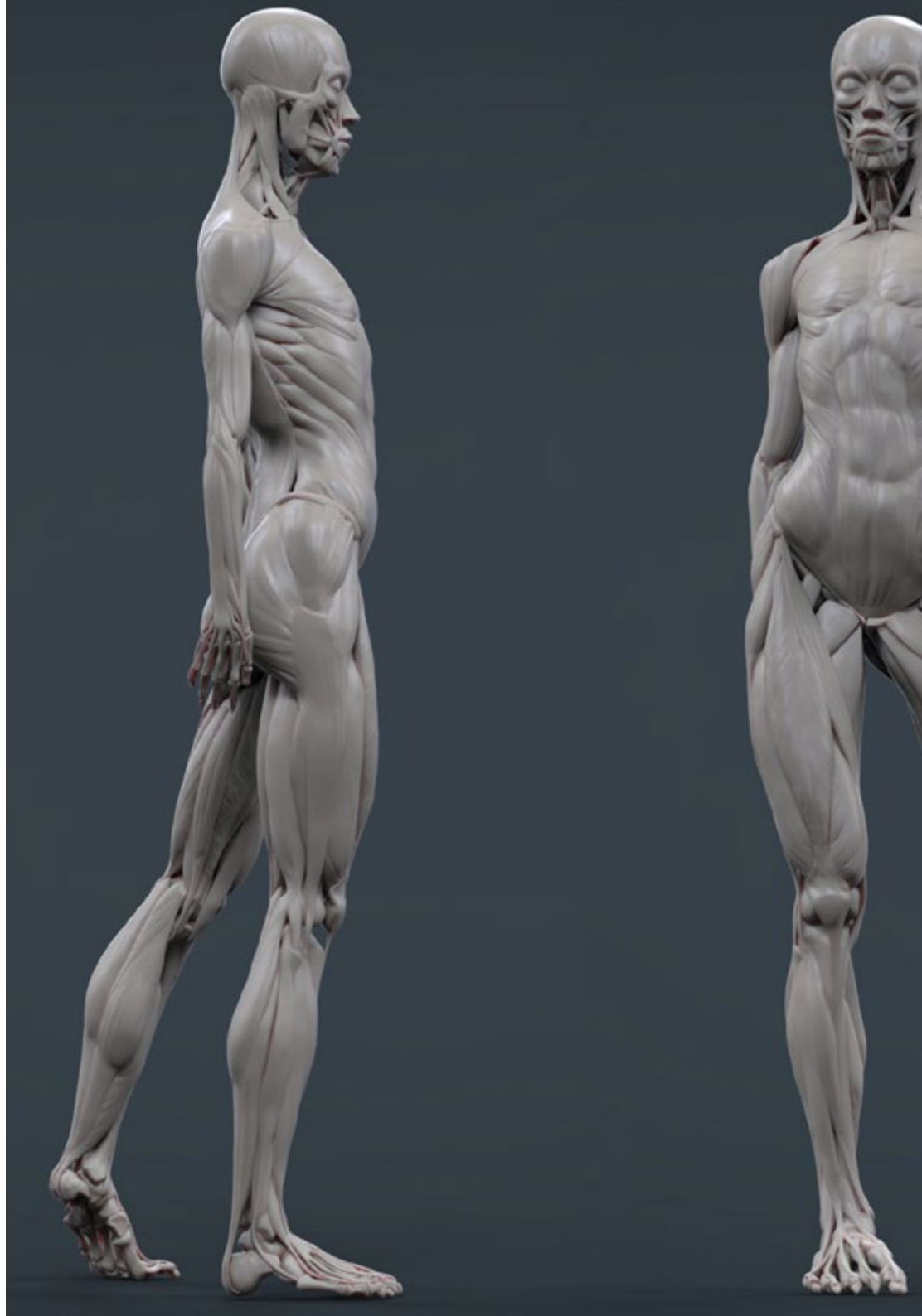
“

TECH impulsará una capacitación orientada a resultados concretos, que te prepararán para desempeñarte con solvencia en escenarios locales e internacionales, ampliando así tus horizontes laborales”



Objetivos generales

- ♦ Proporcionar conocimientos especializados y prácticos, desarrollando competencias para la concepción y aplicación de ideas originales e innovadoras
- ♦ Desarrollar la capacidad de analizar y resolver problemas complejos en entornos novedosos e interdisciplinarios, aplicando principios de gestión de la creatividad con un enfoque estratégico
- ♦ Integrar conocimientos multidisciplinarios para formular juicios y razonamientos sólidos, basados en la información disponible, al abordar desafíos en la dirección de empresas creativas
- ♦ Adquirir conocimientos especializados y actualizados para la gestión estratégica de empresas y organizaciones inmersas en el nuevo panorama de las industrias Creativas
- ♦ Desarrollar herramientas analíticas para comprender las realidades económicas, sociales y culturales que influyen en la evolución y transformación de las industrias creativas contemporáneas
- ♦ Consolidar las competencias necesarias para el desarrollo y la evolución del perfil profesional, tanto en el ámbito del emprendimiento como en estructuras empresariales consolidadas dentro del sector creativo
- ♦ Obtener conocimientos avanzados para la planificación y ejecución de la gestión integral de empresas y organizaciones en el contexto actual y futuro de las industrias creativas
- ♦ Organizar y planificar tareas de manera eficiente, optimizando los recursos disponibles y cumpliendo plazos definidos en la gestión de proyectos creativos





Objetivos específicos

Módulo 1. Protección de productos creativos e intangibles

- ♦ Comprender el marco jurídico general para la protección de activos intangibles, incluyendo la propiedad intelectual, la propiedad industrial y el derecho publicitario
- ♦ Analizar la normativa fundamental, los aspectos clave y las cuestiones relevantes de la propiedad intelectual

Módulo 2. Gestión económica y financiera de empresas creativas

- ♦ Analizar los principios fundamentales de la gestión económica y financiera aplicados a empresas del ámbito creativo
- ♦ Aplicar herramientas y metodologías para la planificación financiera, la gestión de costes y la optimización de recursos en proyectos creativos

Módulo 3. Gestión del consumidor o usuario en Empresas Creativas

- ♦ Analizar el comportamiento del usuario en el contexto actual de las industrias creativas, la importancia de la investigación y el análisis de tendencias
- ♦ Evaluar el papel del dato en la estrategia human centric y su valor para obtener una visión 360° del cliente

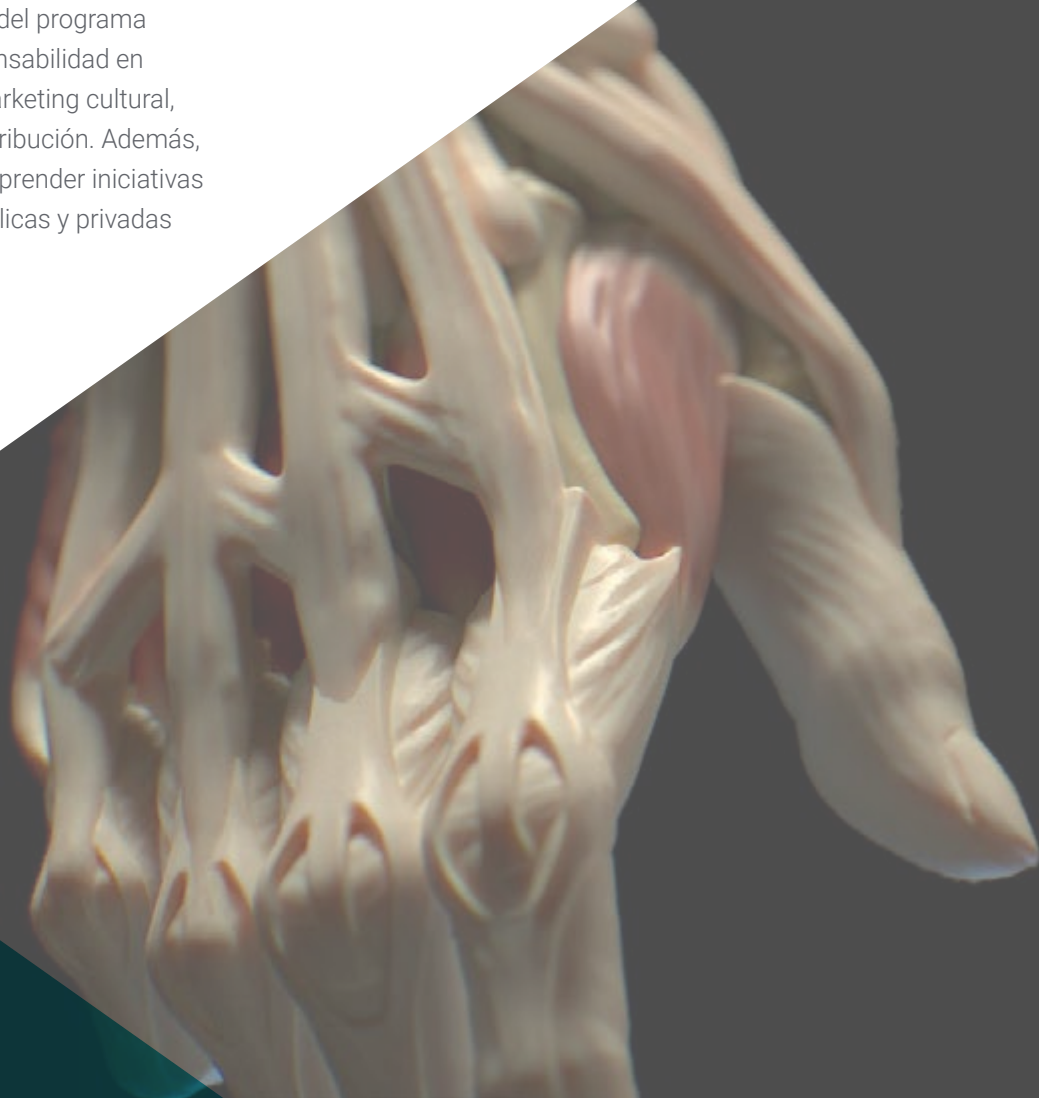


Desarrollarás un perfil con pensamiento crítico, liderazgo creativo y capacidad de adaptación al cambio, cualidades indispensables en un entorno marcado por la innovación constante”

05

Salidas profesionales

En un entorno donde convergen la innovación tecnológica, la producción cultural y el emprendimiento digital, los egresados de este Experto Universitario se posicionarán como agentes clave para liderar esta transformación desde múltiples frentes profesionales. Gracias al enfoque práctico y especializado del programa universitario, estarán capacitados para asumir funciones de responsabilidad en estudios desarrolladores, editoras de Videojuegos, agencias de marketing cultural, incubadoras de proyectos creativos y plataformas digitales de distribución. Además, los egresados contarán con las competencias necesarias para emprender iniciativas propias, gestionar marcas creativas o asesorar a instituciones públicas y privadas interesadas en dinamizar el ecosistema cultural y digital.



“

Esta titulación universitaria no solo impulsará tu especialización en uno de los sectores más pujantes de la economía actual, sino que abrirá un abanico de salidas laborales que combina creatividad, estrategia y proyección global”

Perfil del egresado

El egresado se configurará como un profesional con una sólida comprensión del entorno cultural y digital, capaz de liderar proyectos en un sector caracterizado por la innovación constante y la evolución tecnológica. Gracias a una preparación orientada a la realidad empresarial del ámbito creativo, especialmente en el sector de los Videojuegos, adquirirá competencias para integrar pensamiento estratégico, visión comercial y sensibilidad estética en entornos altamente competitivos. En síntesis, este experto se distinguirá por su habilidad para coordinar equipos multidisciplinares, gestionar presupuestos, impulsar la innovación y desarrollar modelos de negocio viables en industrias donde la creatividad es el motor principal.

Podrás desempeñar funciones clave tanto en organizaciones consolidadas, como en emprendimientos emergentes del sector creativo.

- ♦ **Pensamiento estratégico y analítico:** evaluar escenarios complejos, tomar decisiones fundamentadas y anticipar tendencias en entornos culturales y digitales altamente dinámicos
- ♦ **Liderazgo y gestión de equipos:** coordinar, motivar y dirigir grupos multidisciplinares en proyectos creativos, fomentando la colaboración, la eficiencia y la innovación
- ♦ **Comunicación efectiva:** dominar técnicas de comunicación verbal y escrita, adaptadas a contextos empresariales, creativos y culturales, facilitando la transmisión de ideas y la negociación con distintos actores del sector
- ♦ **Adaptabilidad y resolución de problemas:** enfrentar entornos cambiantes, responder a desafíos imprevistos y aplicar soluciones innovadoras en el desarrollo y gestión de proyectos dentro de las industrias creativas





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

- 1. Gestor de proyectos culturales:** encargado de planificar, coordinar y supervisar iniciativas creativas dentro de organizaciones culturales, festivales, estudios o plataformas digitales.
- 2. Productor ejecutivo de videojuegos independientes:** responsable de la gestión administrativa, financiera y de recursos humanos en estudios pequeños o medianos de desarrollo de videojuegos.
- 3. Coordinador de marketing creativo:** diseñador de estrategias de comunicación y posicionamiento de productos culturales o digitales, con foco en audiencias específicas.
- 4. Gestor de contenidos digitales:** supervisor de la creación, programación y distribución de contenidos creativos en plataformas digitales, redes sociales o medios especializados.
- 5. Responsable de desarrollo de audiencias:** analista del comportamiento del público objetivo y diseña acciones para fidelizar usuarios, ampliar mercados y optimizar la experiencia del consumidor.
- 6. Administrador de centros culturales o creativos:** líder de la operación diaria y la gestión económica de espacios dedicados a la promoción cultural, artística o audiovisual.
- 7. Asistente de dirección en estudios de animación o videojuegos:** encargado de apoyar los procesos organizativos, logísticos y de planificación en la producción de proyectos interactivos o narrativos.
- 8. Consultor en financiamiento de proyectos creativos:** colaborador en la elaboración de presupuestos, búsqueda de subvenciones o presentación de propuestas para la obtención de fondos en el ámbito cultural y creativo.

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 intenso 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.

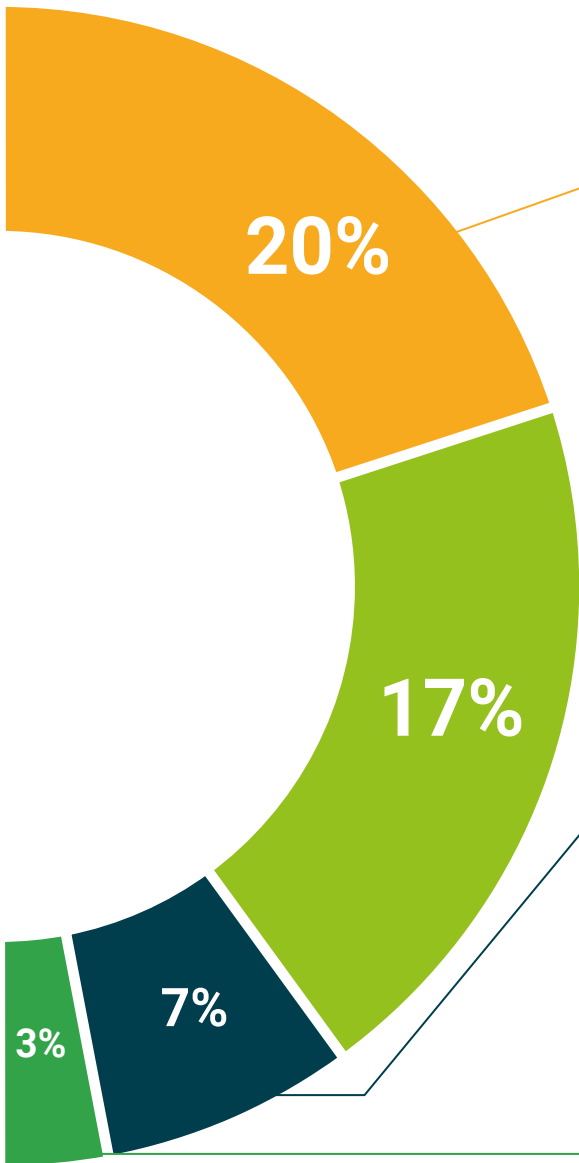
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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

Uno de los principales valores diferenciales de este Experto Universitario es su cuadro docente, integrado por profesionales en activo que combinan una sólida trayectoria académica con una experiencia directa en el sector. Esta sinergia garantiza una enseñanza alineada con la realidad del mercado, lo que permite al estudiante adquirir conocimientos actualizados, aplicables y enfocados en la práctica profesional. De hecho, el claustro está compuesto por gestores culturales, directores de proyectos en estudios de videojuegos, consultores estratégicos y emprendedores creativos que han liderado iniciativas innovadoras en escenarios nacionales e internacionales.





“

TECH ha reunido a un grupo de docentes con una destacada reputación profesional y académica, cuyo compromiso con la excelencia educativa impulsa una experiencia dinámica, exigente y orientada a la empleabilidad”

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

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

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 LuxuryBusiness 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

08

Titulación

El Experto Universitario en Gestión de Industrias Creativas garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario 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 **Experto Universitario en Gestión de Industrias 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.

Título: **Experto Universitario en Gestión de Industrias Creativas**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 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.



Experto Universitario Gestión de Industrias Creativas

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario Gestión de Industrias Creativas

