

Experto Universitario Innovación en Industrias Creativas





Experto Universitario Innovación en Industrias Creativas

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-innovacion-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

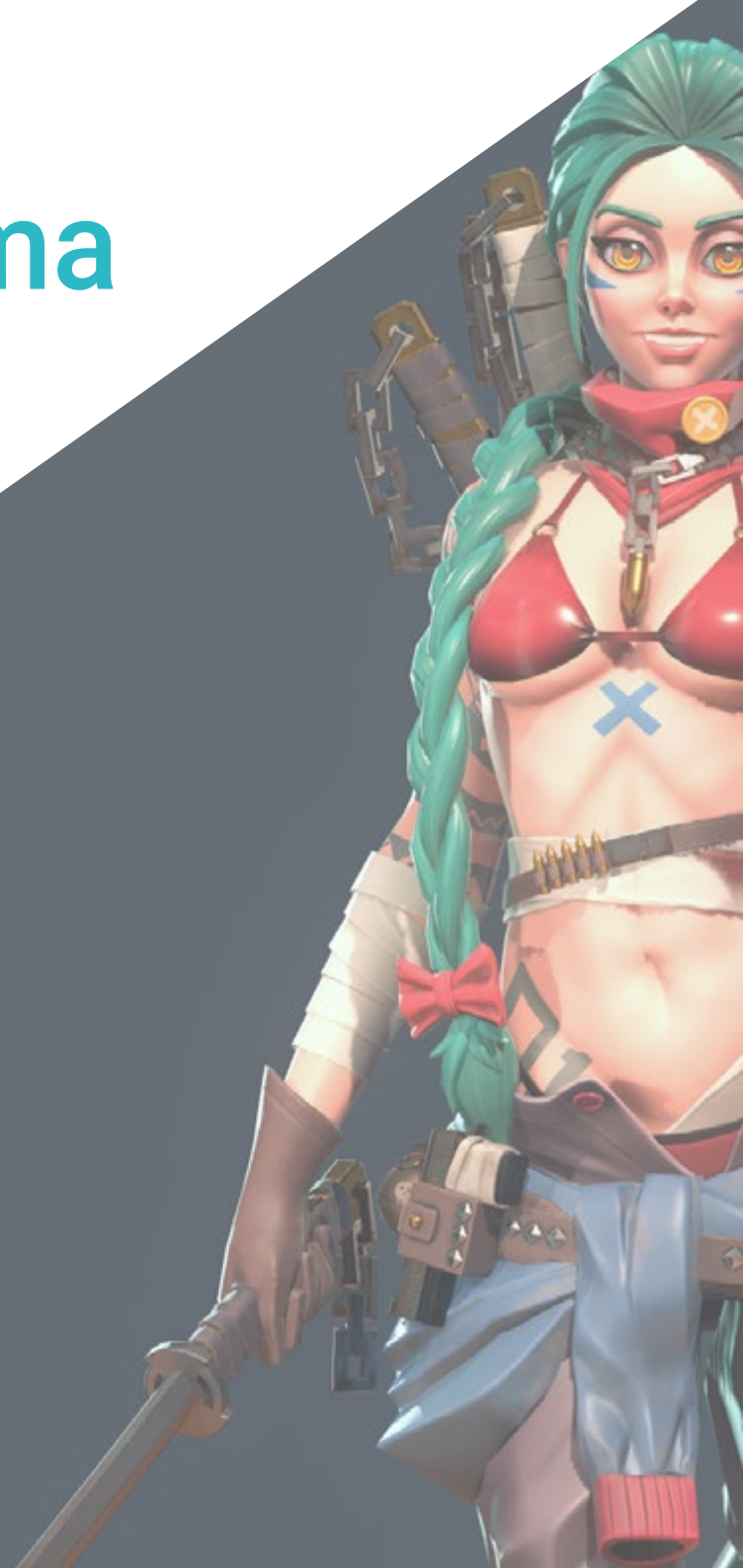
Titulación

pág. 54

01

Presentación del programa

La Innovación en las Industrias Creativas se ha consolidado como un motor clave para el desarrollo económico, cultural y tecnológico en la era digital. Según el informe *Cultural and Creative Industries in the Face of COVID-19* de la UNESCO, este sector representa aproximadamente el 3% del PIB mundial y emplea a más de 30 millones de personas, siendo una de las áreas de mayor crecimiento y resiliencia ante las transformaciones globales. Bajo este contexto, TECH ha diseñado este posgrado online que surge como una respuesta a la demanda creciente de profesionales capaces de liderar procesos de transformación en sectores como el diseño, la producción audiovisual, las artes escénicas, la música, la moda y los Videojuegos, entre otros.





“

*Dominarás la innovación en Videojuegos
y liderarás proyectos creativos a nivel global.
¡Inscríbete ya y conviértete en el perfil
que las grandes productoras buscan!”*

La Innovación en Industrias Creativas se ha convertido en un eje estratégico para las empresas del sector de los Videojuegos, donde la convergencia entre creatividad, tecnología y gestión de proyectos es clave para liderar la transformación digital. Este entorno dinámico exige profesionales capaces de desarrollar ideas disruptivas, optimizar procesos de producción y adaptarse a las nuevas tendencias del mercado global.

En respuesta a esta necesidad, TECH ha diseñado este Experto Universitario de alto nivel, orientado a potenciar las habilidades que demanda el ecosistema creativo y empresarial actual. Mediante un enfoque integral, se abordarán aspectos fundamentales como el desarrollo de proyectos transmedia, la gestión de derechos de propiedad intelectual, la aplicación de tecnologías emergentes en la producción audiovisual y las estrategias de marketing digital aplicadas a las industrias culturales. Además, se incluirán módulos especializados en diseño de experiencias interactivas, economía creativa y modelos de negocio innovadores, proporcionando una visión completa y actualizada de los desafíos y oportunidades del sector.

Gracias a la adquisición de estos conocimientos avanzados, los profesionales estarán en condiciones de liderar equipos multidisciplinares, impulsar proyectos de innovación en empresas de Videojuegos, consultoras o estudios creativos y asumir roles estratégicos en la dirección de contenidos digitales. Así, se beneficiarán de una oportunidad única para acceder a nuevas posiciones en mercados internacionales, con un perfil profesional altamente competitivo y especializado.

Con una modalidad 100% online, este programa universitario les permitirá a los egresados organizar su capacitación de manera flexible, adaptándola a sus compromisos laborales y personales. A su vez, la metodología *Relearning* garantizará una experiencia eficaz, basada en la reiteración inteligente de los conceptos clave, favoreciendo una asimilación progresiva y duradera. Además, los contenidos estarán disponibles las 24 horas del día, desde cualquier dispositivo, asegurando un acceso continuo y adaptado a las necesidades de cada egresado. Como adición, TECH proporcionará unas *Masterclasses* innovadoras impartidas por prestigiosos Directores Invitados Internacionales.

Este **Experto Universitario en Innovación en 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



Diseño transmedia, propiedad intelectual y modelos de negocio creativos son algunos de los temas que abordarás mediante las exclusivas Masterclasses impartidas por expertos de alto nivel"

“

TECH te brindará las herramientas que necesitas para que puedas desarrollar tu capacitación de la manera más cómoda posible”

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.

Impulsarás tu carrera dentro de la industria de los Videojuegos con este Experto Universitario ideado por especialistas pertenecientes al sector.

¿Quieres trabajar en los mejores equipos de desarrollo en el sector de los Videojuegos? Este programa universitario te impulsará a cumplir tus objetivos.



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».

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.

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.



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.

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 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.

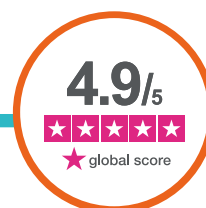
Líderes en empleabilidad

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

A lo largo de este programa universitario, los profesionales profundizarán en áreas clave como la gestión de proyectos creativos, la aplicación de tecnologías emergentes, la protección de la propiedad intelectual y las nuevas tendencias en marketing digital. Además, abordarán modelos de negocio disruptivos, diseño de experiencias interactivas y estrategias de monetización en entornos digitales, garantizando una preparación integral y actualizada. En síntesis, este itinerario académico no solo proporcionará una sólida base teórica, sino que también se orientará a la aplicabilidad práctica de cada concepto. De esta manera, los profesionales desarrollarán competencias específicas para impulsar la innovación dentro de cualquier organización creativa.





“

Este plan de estudios ofrecerá una experiencia dinámica, flexible y adaptada a la realidad profesional de quienes buscan liderar la transformación de las Industrias Creativas a nivel global”

Módulo 1. *Futures Thinking*: cómo transformar el hoy desde el mañana

- 1.1. Metodología *Futures Thinking*
 - 1.1.1. El *Futures Thinking*
 - 1.1.2. Beneficios del uso de esta metodología
 - 1.1.3. El papel del “futurista” en la empresa creativa
- 1.2. Señales de cambio
 - 1.2.1. La señal de cambio
 - 1.2.2. Identificación de las señales de cambio
 - 1.2.3. La interpretación de las señales
- 1.3. Tipos de futuros
 - 1.3.1. Viaje al pasado
 - 1.3.2. Los cuatro tipos de futuros
 - 1.3.3. Aplicación de la metodología *Futures Thinking* en el trabajo
- 1.4. *Future Forecasting*
 - 1.4.1. En busca de drivers
 - 1.4.2. Cómo crear una previsión de futuro
 - 1.4.3. Cómo escribir un futuro escenario
- 1.5. Técnicas de estimulación mental
 - 1.5.1. Pasado, Futuro y Empatía
 - 1.5.2. Hechos Vs Experiencia
 - 1.5.3. Caminos alternativos
- 1.6. Previsión colaborativa
 - 1.6.1. El futuro como un juego
 - 1.6.2. *Future Wheel*
 - 1.6.3. El futuro desde distintos enfoques
- 1.7. Victorias épicas
 - 1.7.1. Del descubrimiento a la propuesta de innovación
 - 1.7.2. La victoria épica
 - 1.7.3. La equidad en el juego del futuro
- 1.8. Futuros preferentes
 - 1.8.1. El futuro preferente
 - 1.8.2. Técnicas
 - 1.8.3. Trabajar desde el futuro hacia atrás

- 1.9. De la predicción a la acción
 - 1.9.1. Imágenes del futuro
 - 1.9.2. Artefactos del futuro
 - 1.9.3. Hoja de ruta
- 1.10. ODS. Una visión global y multidisciplinar del futuro
 - 1.10.1. Desarrollo sostenible como objetivo mundial
 - 1.10.2. La gestión del ser humano en la naturaleza
 - 1.10.3. Sostenibilidad social

Módulo 2. Liderazgo e innovación en las industrias creativas

- 2.1. Creatividad aplicada a la industria
 - 2.1.1. La expresión creativa
 - 2.1.2. Los recursos creativos
 - 2.1.3. Técnicas creativas
- 2.2. La nueva cultura innovadora
 - 2.2.1. El contexto de la innovación
 - 2.2.2. Por qué falla la innovación
 - 2.2.3. Teorías académicas
- 2.3. Dimensiones y palancas de la innovación
 - 2.3.1. Los planos o dimensiones de la innovación
 - 2.3.2. Actitudes para la innovación
 - 2.3.3. El intraemprendimiento y la tecnología
- 2.4. Restricciones y obstáculos de la innovación en la industria creativa
 - 2.4.1. Restricciones personales y de grupo
 - 2.4.2. Restricciones sociales y organizaciones
 - 2.4.3. Restricciones industriales y tecnológicas
- 2.5. Innovación cerrada e innovación abierta
 - 2.5.1. De la innovación cerrada a la innovación abierta
 - 2.5.2. Prácticas para implementar la innovación abierta
 - 2.5.3. Experiencias de innovación abierta en empresas
- 2.6. Modelos de negocio innovadores en las IICC
 - 2.6.1. Tendencias empresariales en la economía creativa
 - 2.6.2. Casos de estudio
 - 2.6.3. Revolución del sector

- 2.7. Liderar y gestionar una estrategia de innovación
 - 2.7.1. Impulsar la adopción
 - 2.7.2. Liderar el proceso
 - 2.7.3. *Portfolio Maps*
- 2.8. Financiar la innovación
 - 2.8.1. CFO: inversor de capital riesgo
 - 2.8.2. Financiación dinámica
 - 2.8.3. Respuesta a los retos
- 2.9. Hibridación: innovar en la economía creativa
 - 2.9.1. Intersección de sectores
 - 2.9.2. Generación de soluciones disruptivas
 - 2.9.3. El efecto Medici
- 2.10. Nuevos ecosistemas creativos e innovadores
 - 2.10.1. Generación de entornos innovadores
 - 2.10.2. La creatividad como estilo de vida
 - 2.10.3. Ecosistemas

Módulo 3. Transformación digital en la industria creativa

- 3.1. *Digital Future* de la industria creativa
 - 3.1.1. La transformación digital
 - 3.1.2. Situación del sector y su comparativa
 - 3.1.3. Retos de futuro
- 3.2. Cuarta Revolución Industrial
 - 3.2.1. Revolución Industrial
 - 3.2.2. Aplicación
 - 3.2.3. Impactos
- 3.3. Habilitadores digitales para el crecimiento
 - 3.3.1. Efectividad operativa, aceleración y mejora
 - 3.3.2. Transformación digital continua
 - 3.3.3. Soluciones y servicios para las industrias creativas
- 3.4. La aplicación del *Big Data* a la empresa
 - 3.4.1. Valor del dato
 - 3.4.2. El dato en la toma de decisiones
 - 3.4.3. *Data driven company*

- 3.5. Tecnología cognitiva
 - 3.5.1. IA y *Digital Interaction*
 - 3.5.2. IoT y robótica
 - 3.5.3. Otras prácticas digitales
- 3.6. Usos y aplicaciones de la tecnología *blockchain*
 - 3.6.1. *Blockchain*
 - 3.6.2. Valor para el sector de las IICC
 - 3.6.3. Versatilidad de las transacciones
- 3.7. La omnicanalidad y el desarrollo del transmedia
 - 3.7.1. Impacto en el sector
 - 3.7.2. Análisis del reto
 - 3.7.3. Evolución
- 3.8. Ecosistemas de emprendimiento
 - 3.8.1. El papel de la innovación y el *venture capital*
 - 3.8.2. El ecosistema *start-up* y los agentes que lo conforman
 - 3.8.3. Cómo maximizar la relación entre el agente creativo y las *start-up*
- 3.9. Nuevos modelos de negocio disruptivos
 - 3.9.1. Basado en la comercialización (plataformas y *marketplaces*)
 - 3.9.2. Basado en la prestación de servicios (modelos *freemium*, *premium* o suscripción)
 - 3.9.3. Basado en comunidades (desde el *crowdfunding*, redes sociales o blogs)
- 3.10. Metodologías para promover la cultura de innovación en la industria creativa
 - 3.10.1. Estrategia de innovación del océano azul
 - 3.10.2. Estrategia de innovación de *Lean Start-up*
 - 3.10.3. Estrategia de innovación *Agile*



Gracias al gran apoyo audiovisual y multitud de ejemplos de casos prácticos reales asimilarás de manera más eficiente los contenidos académicos"

04

Objetivos docentes

Este Experto Universitario tiene como principal objetivo dotar a los profesionales con las competencias necesarias para liderar procesos de transformación en un entorno donde la creatividad y la tecnología convergen de manera estratégica. Para ello, se planteará una hoja de ruta académica que permite comprender las dinámicas actuales del sector, identificar oportunidades de innovación y desarrollar proyectos creativos de alto impacto. A través de un enfoque práctico y actualizado, los egresados adquirirán habilidades para diseñar modelos de negocio disruptivos, gestionar la propiedad intelectual en entornos digitales y aplicar tecnologías emergentes en la creación de productos culturales.



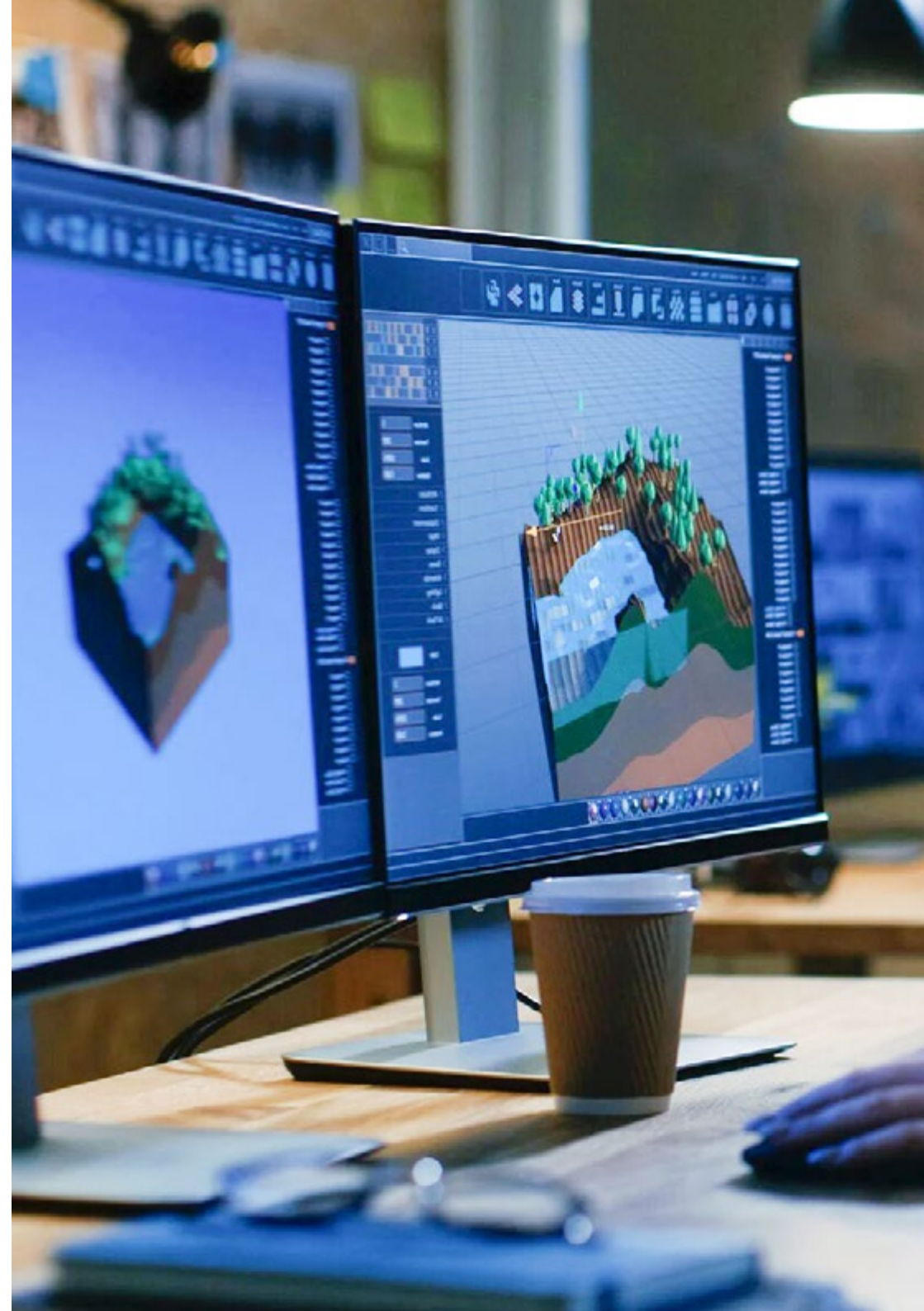
“

Este posgrado no solo se centrará en la adquisición de conocimientos técnicos, sino que impulsará la creatividad estratégica, la capacidad de innovación y la toma de decisiones en entornos altamente competitivos”



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. *Futures thinking*: ¿Cómo transformar el hoy desde el mañana?

- ♦ Entender la importancia de la sostenibilidad económica y analizar la estructura financiera, la contabilidad y el triple balance en empresas creativas
- ♦ Analizar los ingresos y gastos en el contexto actual de las empresas creativas, incluyendo la contabilidad y los tipos de costes, así como su asignación

Módulo 2. Liderazgo e innovación en las industrias Creativas

- ♦ Aplicar la creatividad en el contexto de la industria, comprendiendo la expresión y los recursos creativos, así como diversas técnicas
- ♦ Analizar la nueva cultura innovadora, su contexto, las razones del fracaso de la innovación y las teorías académicas relevantes

Módulo 3. Transformación digital en la industria creativa

- ♦ Estudiar el futuro digital de la industria creativa, comprendiendo la transformación digital, la situación del sector y sus retos
- ♦ Comprender la Cuarta Revolución Industrial, su aplicación e impactos en las industrias creativas



TECH te ofrecerá una preparación orientada a resultados, donde la meta es potenciar tu empleabilidad y el crecimiento profesional”

05

Salidas profesionales

Este Experto Universitario abrirá un abanico de posibilidades profesionales en un sector en constante expansión y transformación. Así, estarán preparados para asumir roles clave en áreas como la dirección de proyectos creativos, la gestión de innovación, la producción audiovisual transmedia, el marketing digital, la estrategia de contenidos y la protección de propiedad intelectual. Además, se capacitarán para trabajar en sectores clave como los Videojuegos, la música, el cine, la moda, el diseño interactivo y la publicidad, donde la creatividad y la tecnología se fusionan para dar forma a nuevas formas de consumo y experiencia cultural.





“

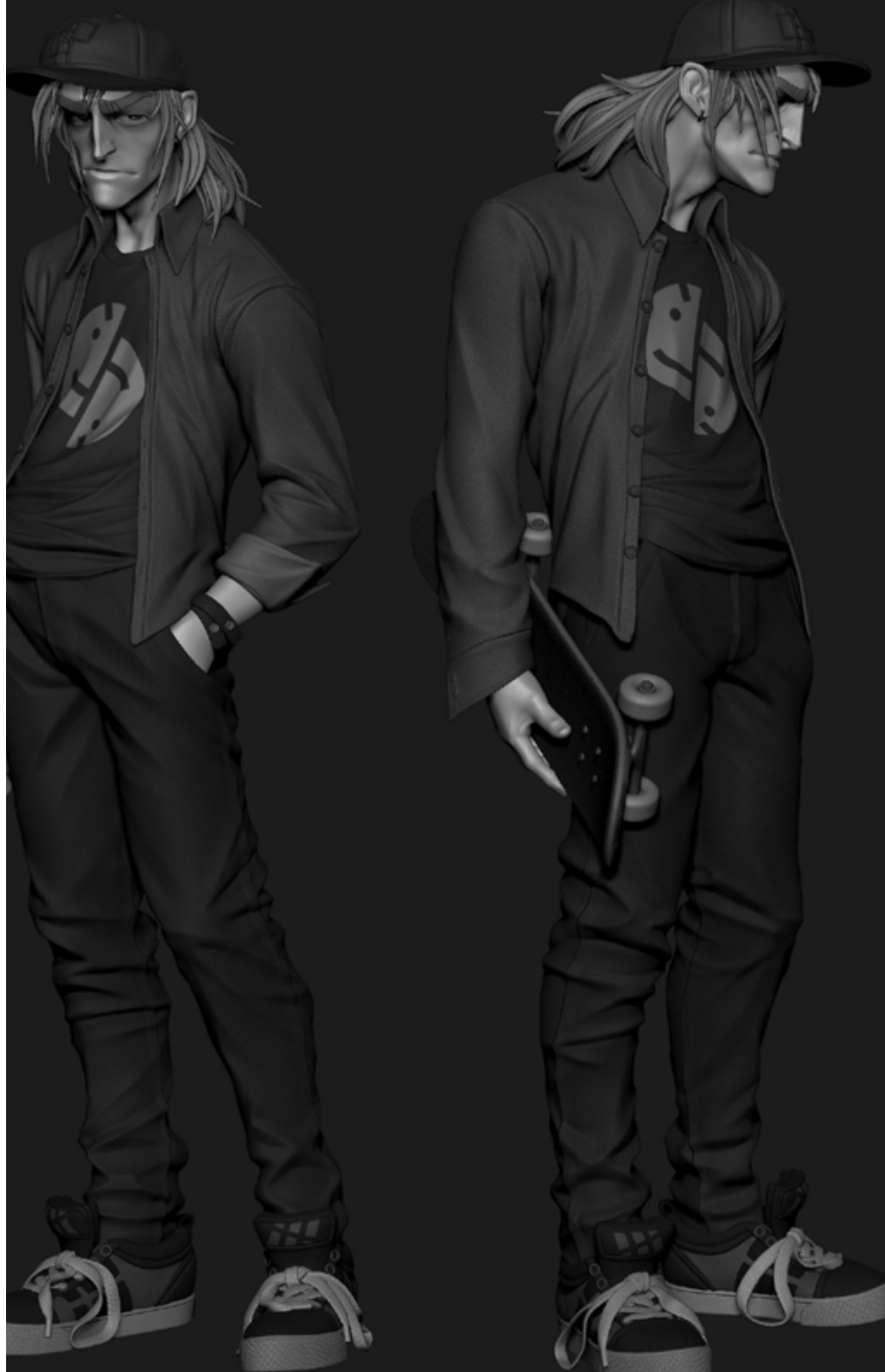
No solo adquirirás las herramientas necesarias para adaptarte a un entorno en constante cambio, sino que te posicionarás como un líder capaz de transformar ideas en productos y servicios que marquen la diferencia”

Perfil del egresado

El egresado contará con un perfil altamente competitivo, capaz de enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades de un sector creativo y tecnológico en constante evolución. De hecho, estará preparado para liderar procesos de innovación y gestión de proyectos creativos, aplicando las últimas tendencias tecnológicas y estrategias disruptivas en la creación de experiencias interactivas y contenidos digitales. Además, este experto se caracterizará por desarrollar una visión estratégica, combinada con una profunda comprensión sobre las dinámicas y herramientas del mercado global.

Tu perfil estará altamente alineado con las necesidades de empresas internacionales y startups innovadoras en el sector de las industrias creativas.

- ♦ **Capacidad de liderazgo y gestión de equipos multidisciplinarios:** dirigir y coordinar equipos de trabajo compuestos por profesionales de diferentes áreas, fomentando la colaboración y la innovación en proyectos creativos y tecnológicos
- ♦ **Adaptación a entornos digitales y tecnológicos emergentes:** identificar, evaluar e implementar nuevas tecnologías en la producción de contenidos y experiencias digitales, asegurando la competitividad en un mercado global en constante evolución
- ♦ **Pensamiento estratégico y resolución creativa de problemas:** aplicar enfoques estratégicos para resolver desafíos complejos, utilizando la creatividad como herramienta clave para encontrar soluciones innovadoras que generen valor en diversas industrias
- ♦ **Gestión eficaz de la propiedad intelectual y derechos digitales:** manejar la protección de los derechos de autor, patentes y modelos de negocio relacionados con la propiedad intelectual, lo cual es fundamental para gestionar contenidos y productos en entornos digitales de manera legal y ética



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

- 1. Director de Proyectos Creativos:** encargado de liderar y coordinar proyectos innovadores dentro de la industria creativa, asegurando que se cumplan los plazos y estándares de calidad establecidos.
- 2. Gestor de Contenidos Digitales:** responsable de planificar, crear y distribuir contenidos multimedia a través de plataformas digitales, alineando las estrategias de comunicación con los objetivos de marketing.
- 3. Coordinador de Producción Audiovisual:** supervisor de la producción de proyectos audiovisuales, desde la preproducción hasta la postproducción, asegurando que el proceso sea eficiente y esté alineado con la visión creativa.
- 4. Community Manager en Industrias Creativas:** encargado de manejar la presencia en redes sociales de marcas o productos dentro del sector creativo, desarrollando estrategias para aumentar la interacción y fidelizar a la audiencia.
- 5. Consultor en Innovación Creativa:** responsable de ayudar a empresas del sector a identificar oportunidades de innovación, implementando soluciones tecnológicas y creativas que mejoren los procesos de producción y distribución.
- 6. Productor de Experiencias Interactivas:** encargado de desarrollar y coordinar experiencias interactivas y transmedia que involucren a la audiencia en la creación de contenido, como videojuegos o instalaciones digitales.
- 7. Gestor de Propiedad Intelectual y Derechos Digitales:** administrador de los derechos de propiedad intelectual en proyectos creativos, garantizando que se respeten las leyes de copyright y otros derechos legales.
- 8. Analista de Tendencias en Industrias Creativas:** investigador y analista de las últimas tendencias del mercado digital y creativo, proporcionando informes estratégicos para ayudar a las empresas a mantenerse competitivas en el sector.

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

El cuadro docente de este Experto Universitario está compuesto por un equipo de profesionales de renombre internacional, cuyo bagaje en la industria creativa y tecnológica garantiza una formación de la más alta calidad. Cada uno de los docentes es un referente en su área, con amplia experiencia tanto académica, como práctica en sectores clave como los videojuegos, el diseño interactivo, la producción audiovisual y el marketing digital. De hecho, los docentes no solo tienen una sólida trayectoria académica, sino también una destacada carrera profesional al haber trabajado en grandes proyectos y empresas del sector creativo global.

“

El cuadro docente es un pilar fundamental para garantizar que recibas una capacitación integral, alineada con las exigencias del mercado y basada en las mejores prácticas del 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 Luminate 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 Copenhagen
- Licenciatura y Máster en Matemáticas y Estadística en la Universidad de Copenhagen



¡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. 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 Psicosociología del Trabajo en el Instituto para la Formación Integral

“

*Una experiencia de capacitación
única, clave y decisiva para
impulsar tu desarrollo profesional”*

08 Titulación

El Experto Universitario en Innovación en Industrias Creativas garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Experto Universitario en Innovación en Industrias Creativas** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Innovación en Industrias Creativas**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 meses**



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



Experto Universitario
Innovación en
Industrias Creativas

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Innovación en Industrias Creativas

