Experto Universitario
Gestión de Industrias Creativas



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Gestión de Industrias Creativas

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-gestion-industrias-creativas**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección de curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 16

05
Metodología
pág. 22

06
Titulación
pág. 30

01

Presentación

Gestionar la creatividad en la inmensa labor que conlleva el desarrollo de un videojuego puede ser una tarea abrumadora. Al haber involucrados tantos departamentos artísticos, es usual que exista una retroalimentación constante entre cada uno de ellos, por lo que se hace cada vez más importante en la industria que el gestor de la empresa no tenga sólo competencias de la vertiente económica, sino que a ello le acompañen conocimientos complementarios en materia legal, de gestión de clientes y coordinación de creatividad. TECH ha creado la presente titulación a fin de instruir a sus alumnos en todas esas áreas de conocimiento.





Las empresas de Videojuegos requieren de líderes eficaces y capaces. Conviértete en uno de ellos gracias a este Experto Universitario”

Los videojuegos son productos de entretenimiento que encandilan a jugadores de todo el mundo. Debido a la rápida evolución tecnológica que ha sufrido este sector, gracias en parte también a su éxito económico, los títulos son cada vez más exigentes y complejos de producir, requiriendo de figuras de liderazgo capaces y eficaces.

Esto es debido a que el campo de los videojuegos debe contemplar aspectos como el de la propiedad intelectual, pues es común en la industria patentar ciertos tipos de dispositivos o incluso códigos de programa. Asimismo, es igual de importante la sostenibilidad financiera de la empresa y el conocimiento del cliente y sus gustos potenciales.

Para cubrir esta demanda potencial TECH ha elaborado el siguiente Experto Universitario en Gestión de Industrias Creativas, que proporciona al alumno todos los conocimientos necesarios para asumir la dirección de una empresa del mundo de los videojuegos tanto desde su rama económica como de las ramas legal y comercial.

Una titulación que cuenta con la ventaja de impartirse de manera 100% online, facilitándole al alumno la labor de estudio al darle la libertad de adaptar todo el temario y material a su propio ritmo y necesidades.

Este **Experto Universitario en Gestión de Industrias Creativas** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas de la capacitación son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en dirección y gestión de empresas creativas
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras en la dirección de empresas creativas
- 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. Ponte al mismo ritmo de la industria con este Experto Universitario de TECH"

Este Experto Universitario te presenta una oportunidad única para instruirte en la Gestión de Industrias Creativas del ámbito de los Videojuegos”

Sabrás proteger la propiedad intelectual de tus videojuegos para afianzar las sagas y personajes que cree tu empresa.

Analizarás el mercado de clientes de la industria para adaptarte a sus demandas y necesidades.

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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

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



02

Objetivos

El objetivo del presente Experto Universitario en Gestión de Industrias Creativas de TECH es el de instruir a sus alumnos en todos los conocimientos necesarios para asumir el mando de una industria creativa del ámbito de los videojuegos y saber desenvolverse sin problemas ante dificultades legales, económicas o de mercado. Esto se consigue gracias a una enseñanza completa que aporta al alumno una visión general del mercado, la industria y los avances tecnológicos que la marcan.





Necesitas unas habilidades muy concretas para poder ser un líder en la industria de los videojuegos. Con este Experto Universitario de TECH estarás muy cerca de ese objetivo"

Objetivos generales

- Ofrecer conocimientos útiles para la especialización de los estudiantes, procurándoles competencias para el desarrollo y aplicación de ideas originales en su quehacer personal y profesional
- Entender cómo la creatividad y la innovación se han convertido en los motores de la economía
- Resolver problemas en entornos novedosos y en contextos interdisciplinares sobre el ámbito de la gestión de la creatividad
- Integrar los conocimientos propios adquiridos con los correspondientes a otras personas, formulando juicios y razonamientos fundados sobre la base de la información disponible en cada caso
- Saber gestionar el proceso de creación y puesta en práctica de ideas novedosas sobre un tema determinado
- Adquirir conocimientos específicos para la gestión de las empresas y organizaciones en el nuevo contexto de las industrias creativas
- Poseer herramientas para analizar las realidades económicas, sociales y culturales en las que se desarrolla y transforman las industrias creativas hoy en día
- Adquirir las competencias necesarias para desarrollar y evolucionar su perfil profesional tanto en entornos empresariales como de emprendimiento
- Obtener conocimientos para llevar a cabo una gestión de las empresas y organizaciones en el nuevo contexto de las industrias creativas
- Organizar y planificar tareas con aprovechamiento de los recursos disponibles para afrontarlas en espacios temporales precisos
- Utilizar nuevas tecnologías de información y comunicación como instrumentos de formación e intercambio de experiencias en el ámbito de estudio
- Desarrollar habilidades comunicativas, tanto escritas como orales, así como de realización de presentaciones profesionales eficaces en la práctica cotidiana
- Adquirir habilidades de investigación de mercado, visión estratégica, metodologías digitales y de cocreación

Serás un profesional de primer nivel en la industria del videojuego gracias a los conocimientos que te aporta TECH"



Objetivos específicos

Módulo 1. Protección de productos creativos e intangibles en el mercado actual

- Conocer las normativas que afectan a los productos creativos e intangibles, como la propiedad intelectual, industrial o el derecho publicitario
- Aplicar las normas estudiadas al trabajo diario como director de empresas creativas

Módulo 2. Gestión económica y financiera de empresas creativas

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

Módulo 3. Gestión del consumidor o usuario en empresas creativas

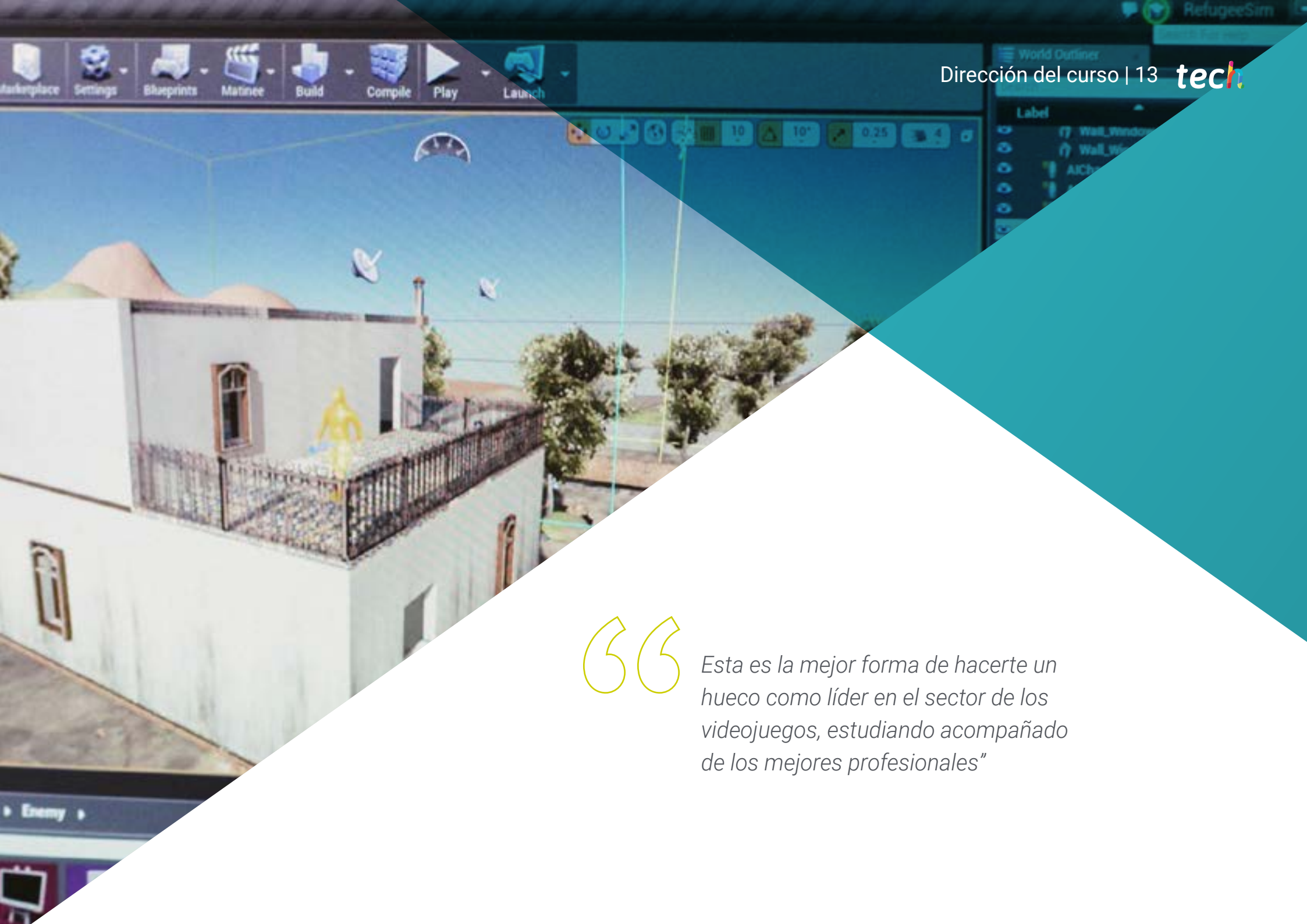
- Conocer las nuevas tendencias en los métodos de compra del consumidor
- Entender que el cliente tiene que ser el centro de todas las estrategias de la compañía
- Aplicar técnicas y herramientas de *design thinking*
- Aplicar diferentes recursos y técnicas de investigación

03

Dirección del curso

Para la realización del presente Experto Universitario en Gestión de Industrias Creativas TECH ha reunido a un gran grupo de profesionales con muchísima experiencia en la dirección de diversidad de industrias creativas. La propia calidad del material didáctico, apoyado ampliamente con contenido audiovisual, es muestra de la calidad profesional y saber hacer de los docentes. El alumno estará apoyado en todo momento por un claustro de profesores que le ayudarán a adquirir todos los conocimientos necesarios para la finalización de esta enseñanza.





Esta es la mejor forma de hacerte un hueco como líder en el sector de los videojuegos, estudiando acompañado de los mejores profesionales"

Dirección



Dra. Velar, Marga

- Gerente de Marketing Corporativo en SGN Group (Nueva York)
- Dirección en Forefashion Lab
- Profesora en el Centro Universitario Villanueva, en ISEM Fashion Business School y en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra
- Doctora en Comunicación por la Universidad Carlos III de Madrid
- Licenciada en Comunicación Audiovisual con diploma en Comunicación y Gestión de Moda por el Centro Universitario Villanueva, Universidad Complutense
- MBA Gestión de Empresas de Moda por ISEM Fashion Business School

Profesores

Dña. Eyzaguirre Vilanova, Carolina

- Asesora legal para el director general de la empresa Eley Hawk
- Profesora en el Colegio de Abogados de Madrid en el Máster en Derecho Digital, Innovación y Tecnologías Emergentes
- Asesoramiento jurídico en el ámbito del Derecho publicitario para Autocontrol (Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial)
- Diseñadora en múltiples proyectos de empresas como el Estudio Mariscal, RBA Ediciones (Revistas National Geographic y El Mueble) o los Laboratorios Echevarne
- Licenciada en Derecho y en Diseño por la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona
- Especializada en Propiedad Intelectual con un Máster Oficial por la Universidad Pontificia Comillas (ICADE) en Madrid

Dña. Bravo Durán, Sandra

- Profesora en diferentes Universidades y Escuelas de Negocio en torno a la industria de la moda y el lujo
- Experta en Trend Forecasting y Customer Insights
- Socióloga y economista por la Universidad de Salamanca
- Máster Ejecutivo en Dirección de Empresas de Moda por ISEM Fashion Business School
- Programa de Innovación Social, Sostenibilidad y Reputación de empresas de moda en ISEM
- PhD Candidate en Creatividad Aplicada por la Universidad de Navarra

04

Estructura y contenido

TECH da una gran libertad a sus alumnos para poder adaptar todo el contenido didáctico a sus propias necesidades. Además, este se encuentra disponible en todo momento para su descarga desde el comienzo del Experto Universitario, por lo que el estudiante puede repasar el temario desde la comodidad de cualquier dispositivo con conexión a internet. El alumno aprenderá durante la presente enseñanza aspectos relacionados con la legalidad, estabilidad financiera y consumidores de las empresas creativas.





Un programa que te llevará a la cúpula de multitud de empresas que necesitan a alguien con todas las habilidades que vas a aprender aquí"

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
- 1.3.2. 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 360º 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 *User 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





Serás el mejor líder posible para las empresas de videojuegos que decidas dirigir”

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

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

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

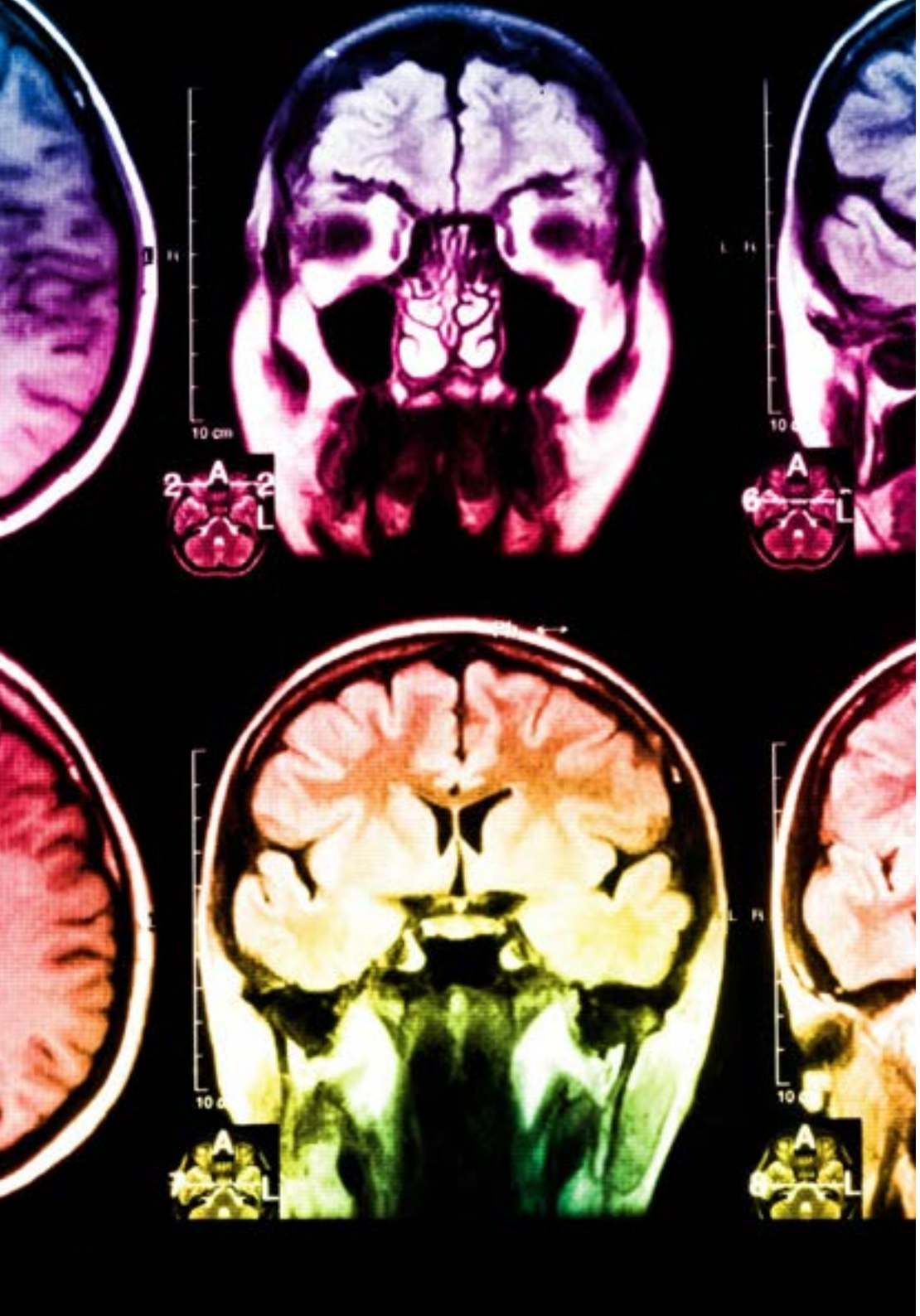
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

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

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

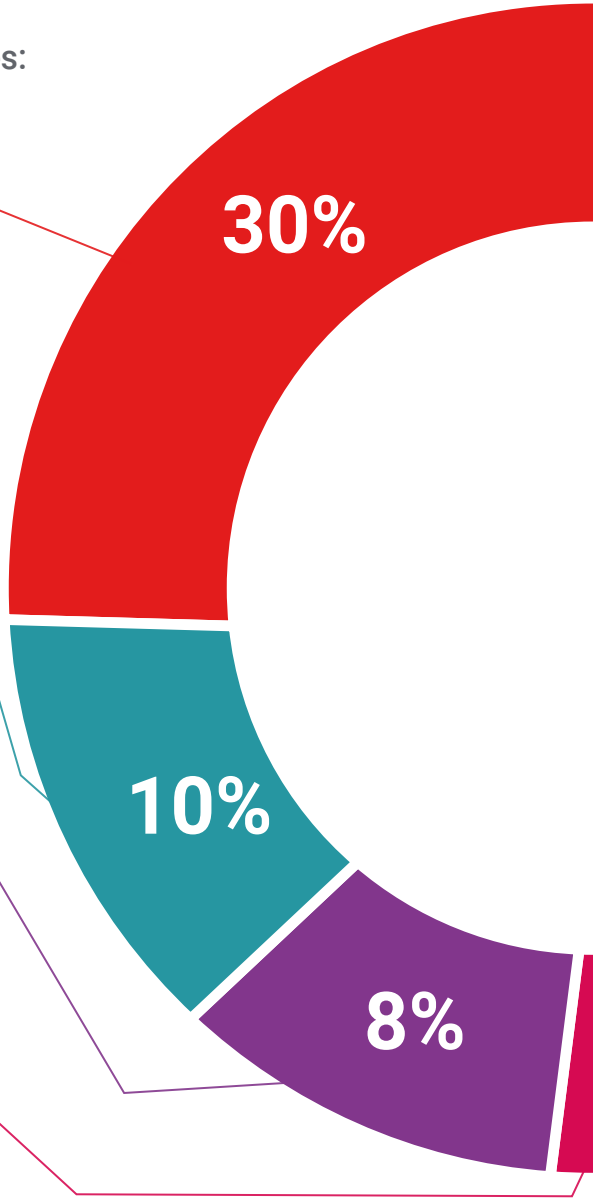
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

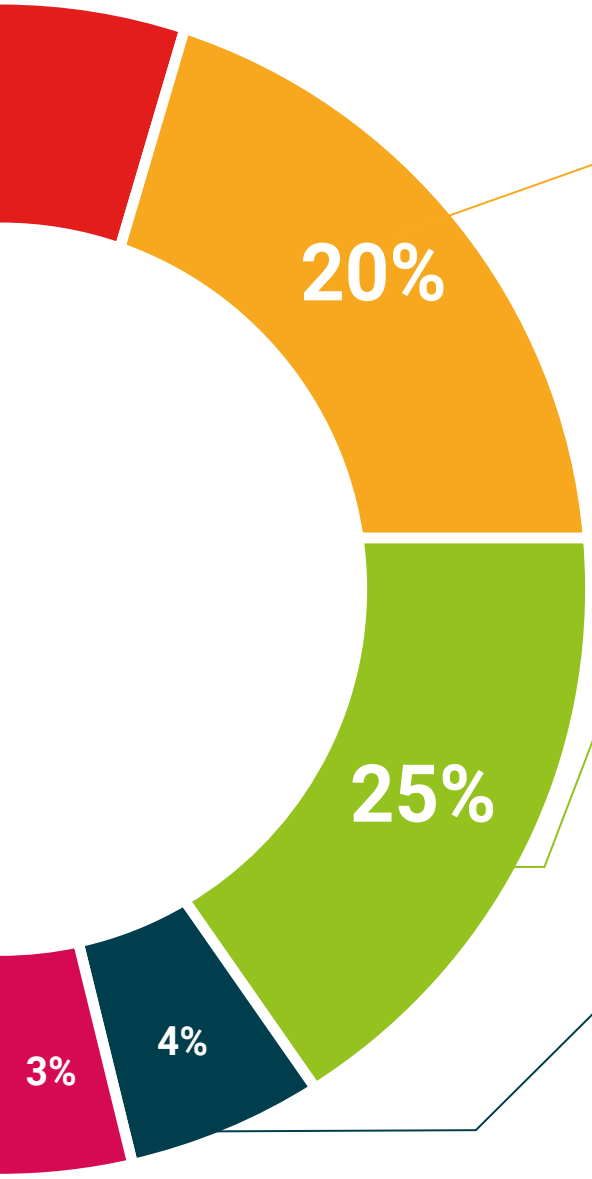
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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.

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

06

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 Universidad Tecnológica.





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

Este **Experto Universitario en Gestión de Industrias Creativas** contiene el programa 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 Tecnológica**.

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** 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 Gestión de Industrias Creativas**

N.º Horas Oficiales: **450 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Gestión de Industrias Creativas

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra. Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

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

tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Gestión de Industrias Creativas

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Gestión de Industrias Creativas



tech universidad tecnológica