Experto Universitario
Innovación en Industrias Creativas



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Innovación en Industrias Creativas

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

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección del curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 16

05
Metodología
pág. 22

06
Titulación
pág. 30

01

Presentación

La innovación en los videojuegos es constante, con una necesidad más grande que nunca de mejorar. Para suplir la gran demanda de mercado que hay deben salir nuevos títulos continuamente, videojuegos que además deben incorporar novedades mecánicas o gráficas de algún tipo para poder destacar entre los demás. Debido a esta necesidad urgente de innovar, TECH ha creado la presente titulación en Innovación de Industrias Creativas, que le da al alumno todas las herramientas y metodologías necesarias para poder canalizar la innovación del sector de los videojuegos y convertirla en recursos e ideas útiles que impulsen los propios títulos hacia el siguiente nivel.





La innovación es lo que ha impulsado a grandes títulos como The Legend of Zelda a ser lo que son hoy en día. Aprende todas las técnicas de innovación más útiles gracias a esta titulación de TECH"

La innovación es el principal motor del cambio en la industria de los videojuegos. Gracias a ella se han asentado las grandes sagas que conocemos hoy en día y surgen otras nuevas continuamente que tratan de romper todas las barreras anteriores. Es por ello que hacer buena innovación es vital para alcanzar el éxito en la industria de los videojuegos.

Sabiendo de esta circunstancia, TECH ha reunido a un equipo de expertos creativos que ha trabajado profesionalmente la innovación para elaborar la presente titulación. En ella, el alumno aprenderá todas las claves necesarias para enfocar la innovación hacia el éxito profesional. Entre dichas claves se encuentra metodología como el futures thinking o el liderazgo basado en innovación en entornos creativos.

Se trata de una gran oportunidad para todos los profesionales que quieran añadir un plus de profesionalidad y una garantía de éxito a sus propios trabajos, siendo luego reconocido por jugadores de todo el mundo.

Un Experto Universitario que cuenta con la ventaja de hacerse 100% en línea, lo que permite al alumno una flexibilidad total para adaptar los estudios a sus propios ritmos y obligaciones personales.

Este **Experto Universitario en Innovación en Industrias Creativas** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas 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 gestión 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

Le sacarás partido a toda tu creatividad e innovación gracias a este Experto Universitario”

Consigue trabajar en los mejores equipos de desarrollo gracias a tus conocimientos en innovación y liderazgo creativo"

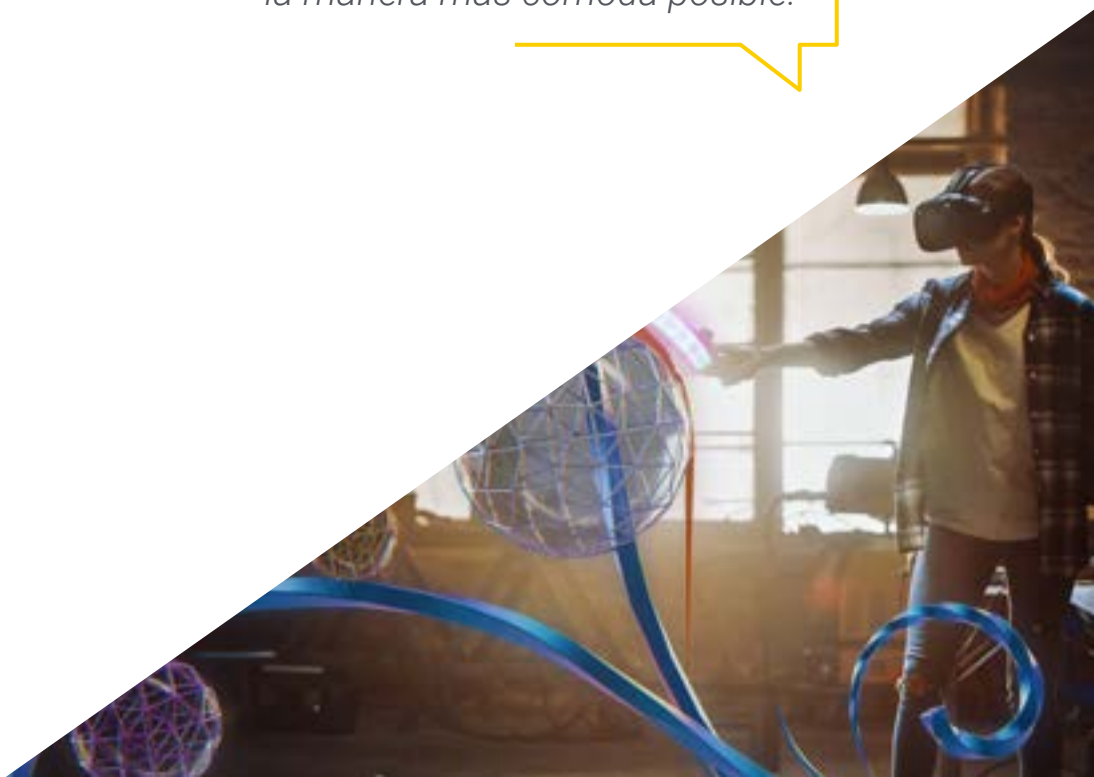
Impulsa tu carrera dentro de la industria de los videojuegos con este Experto Universitario de TECH.

TECH te da las facilidades que necesitas para que puedas asumir tus estudios de la manera más cómoda posible.

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

Este Experto Universitario en Innovación de Industrias Creativas tiene como principal objetivo el aportar al profesional del sector de los videojuegos todas las metodologías y herramientas necesarias para canalizar la innovación de los diversos departamentos. Así, el estudiante adopta una serie de competencias claves para mejorar su desempeño profesional y poder tener mejores aspiraciones laborales. TECH garantiza esos objetivos ofreciendo la mejor enseñanza posible elaborada por profesionales con amplia trayectoria en empresas creativas e innovación.





Un Experto Universitario que elevará el nivel de tu currículum hacia las empresas más prestigiosas"

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 capacitación 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

Con los conocimientos que vas a aprender en este programa podrás realizar las futuras innovaciones que cambien el panorama de los videojuegos”



Objetivos específicos

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

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

Módulo 2. Liderazgo e innovación en las industrias creativas

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

Módulo 3. Transformación digital en la industria creativa

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

03

Dirección del curso

Los profesionales reunidos por TECH para la elaboración de este Experto Universitario en Innovación de Industrias Creativas tienen una amplia experiencia al frente de diversas empresas creativas, donde han desarrollado sus habilidades de innovación. Esta experiencia profesional queda plasmada en la calidad del material didáctico al que tiene acceso el alumno, conteniendo todas las claves de éxito que han podido probar y comprobar con eficacia en su propio ámbito laboral.





Los mejores profesionales te van a ayudar a conseguir ese puesto de trabajo que siempre has deseado innovando en la industria del videojuego”

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. Arroyo Villoria, Cristina

- Socia y directora de proyectos y emprendimiento en factoría de industrias creativa
- Planificación estratégica, desarrollo de negocio y estrategia de comunicación y comercialización
- 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 Tecnología Educativa por Bureau Veritas Business School



04

Estructura y contenido

La estructura del presente Experto Universitario de TECH es directa y concisa, pues está compuesto por 3 módulos de enseñanza en los que el alumno va a aprender todo lo relativo a la metodología *Futures Thinking*, el liderazgo e innovación en la industria creativa y la transformación digital de la misma, todo ello con una orientación especial hacia el sector de los videojuegos, donde todos estos conocimientos son de especial relevancia.





La precisión de los contenidos y su buena redacción te ayudarán a asimilar el material didáctico de una forma mucho más sencilla y rápida"

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

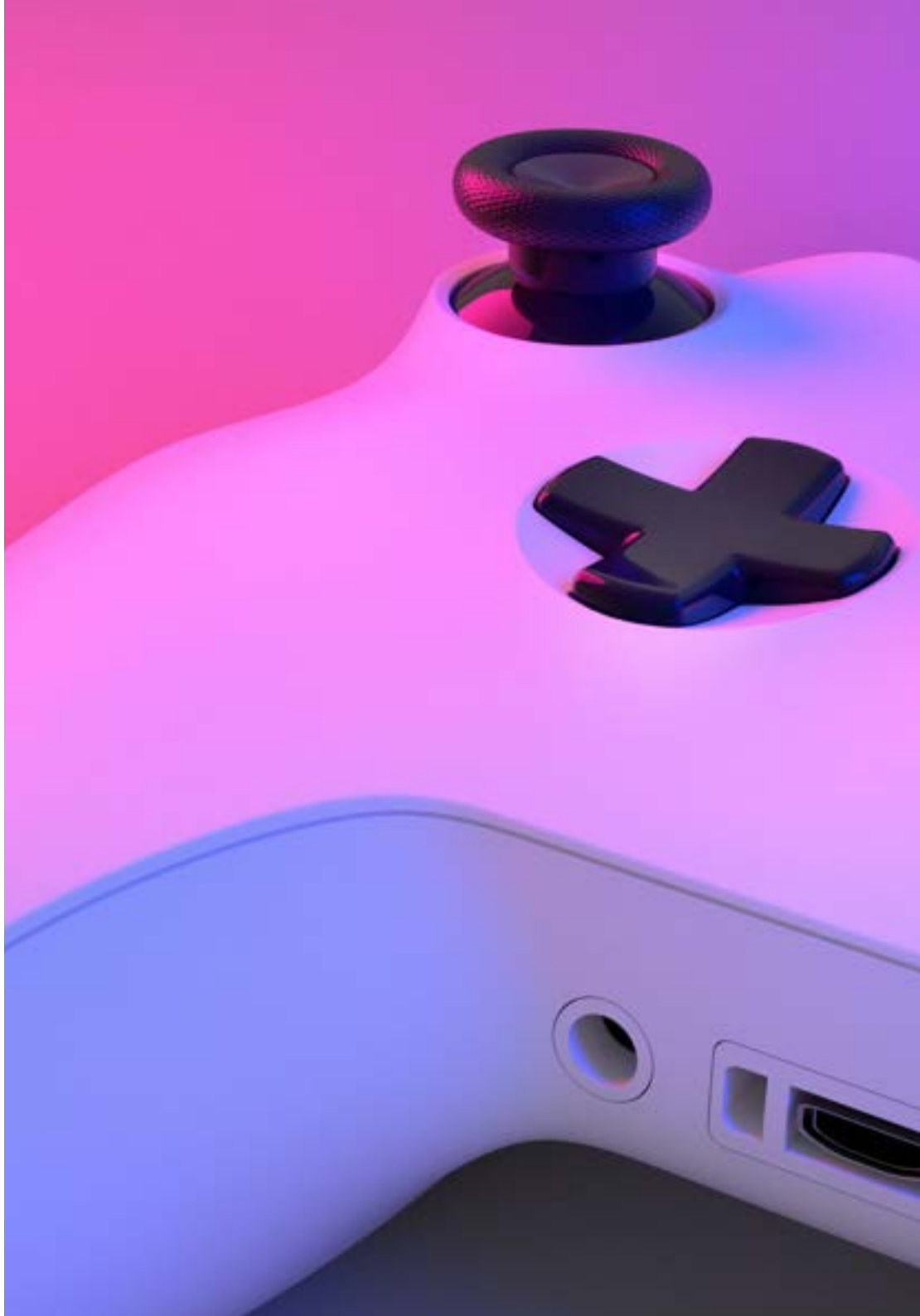
1.3. Tipos de futuros
- 1.3.1. Viaje al pasado
- 1.3.2. Los cuatro tipos de futuros
- 1.3.3. Aplicación de la metodología Futures Thinking en el trabajo

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. Icosistemas

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 star-up*
- 3.10.3. Estrategia de innovación agile

Gracias al gran apoyo audiovisual y multitud de ejemplos de casos prácticos reales este Experto Universitario no supondrá ninguna dificultad para ti”



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.

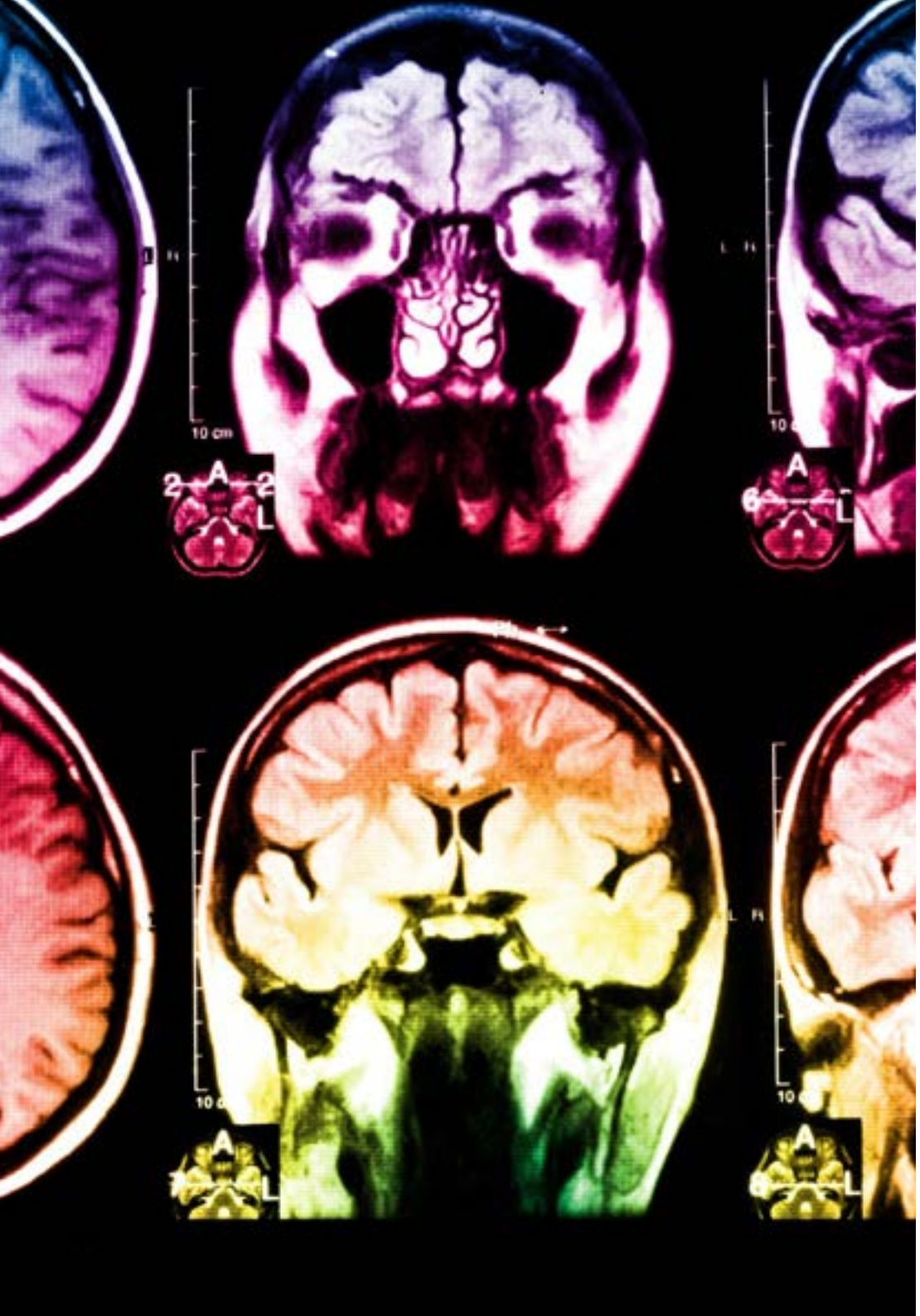
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

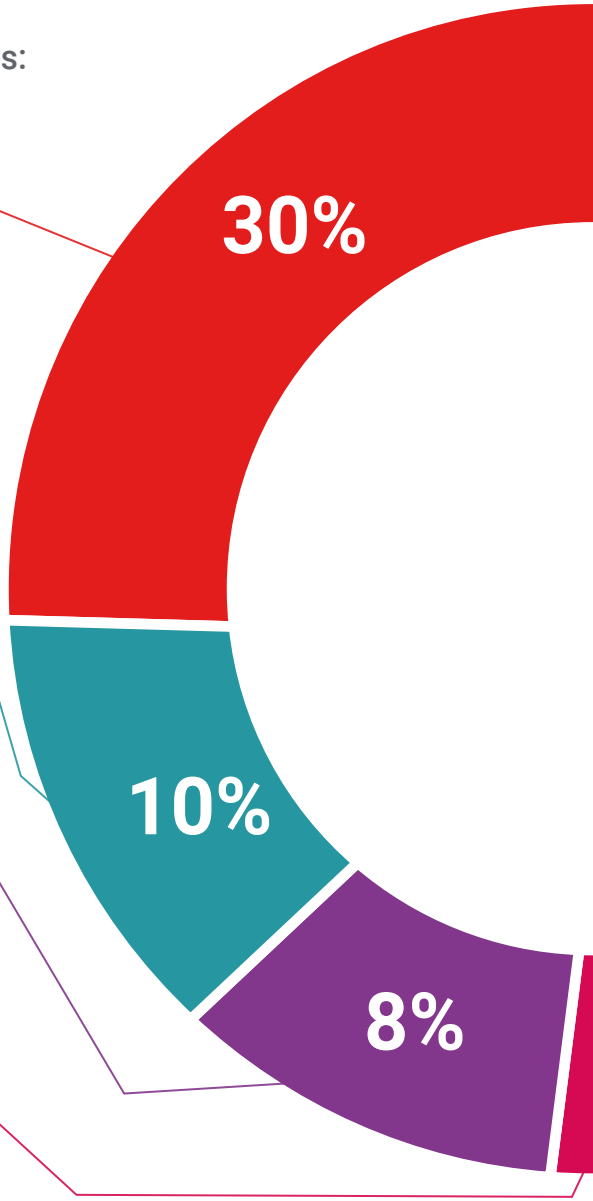
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

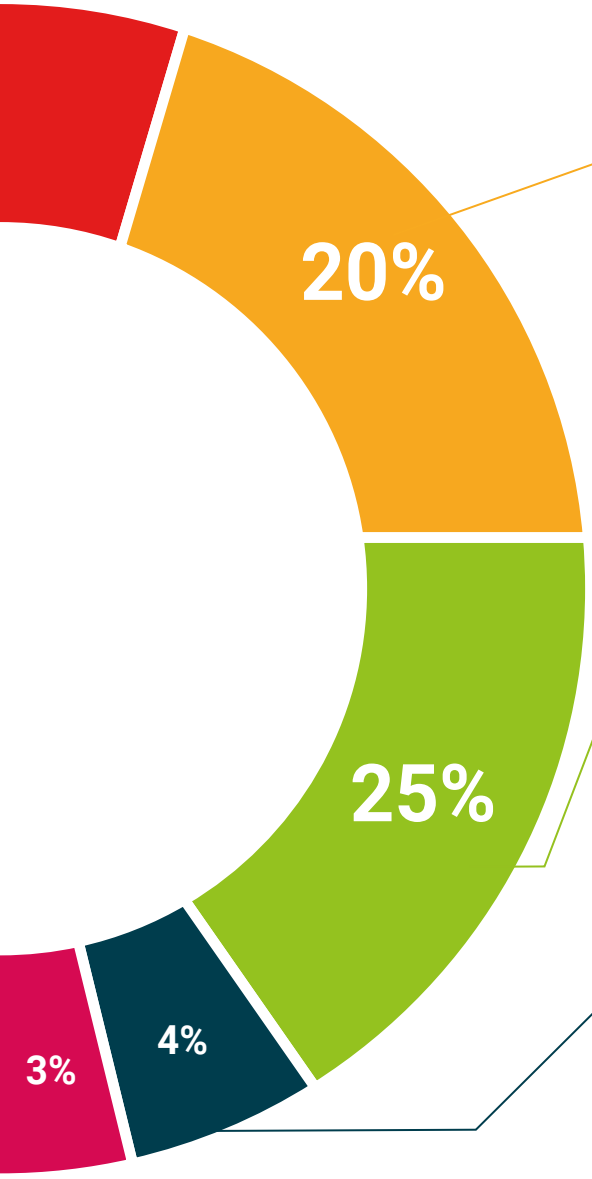
Prácticas de habilidades y competencias

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 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 Tecnológica.





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 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 Innovación en 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

Innovación en 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
Innovación en Industrias Creativas

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

Experto Universitario

Innovación en Industrias Creativas



tech universidad tecnológica