

## ÁLVARO MÁRQUEZ

Chief Creative Officer  
at Method,  
London.

---

## MIGUEL JIMÉNEZ

Strategic Foresight &  
Futures Anticipation,  
CEO & Founder of FFWD.

---

## ROBERTO ROMERO

CEO &  
Head of Game Design  
en The Greyskull Company.

---

## GUILLEM CAMPRODON

Researcher en IAAC  
y Fab Barcelona.

---

## SARA ALVARELLOS

Innovation Business Leader  
en Everis.

---

## CARMEN BUSTOS

Founder at Soulsight  
Strategic Design Consultancy

---

# III MÁSTER INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA CREATIVA PARA PROFESIONALES



## JAVIER GÓMEZ DE QUERO

Director General  
at NOW.

---

## RAÚL LÓPEZ DEL CASTILLO

Director General Ejecutivo  
at NOW.

---

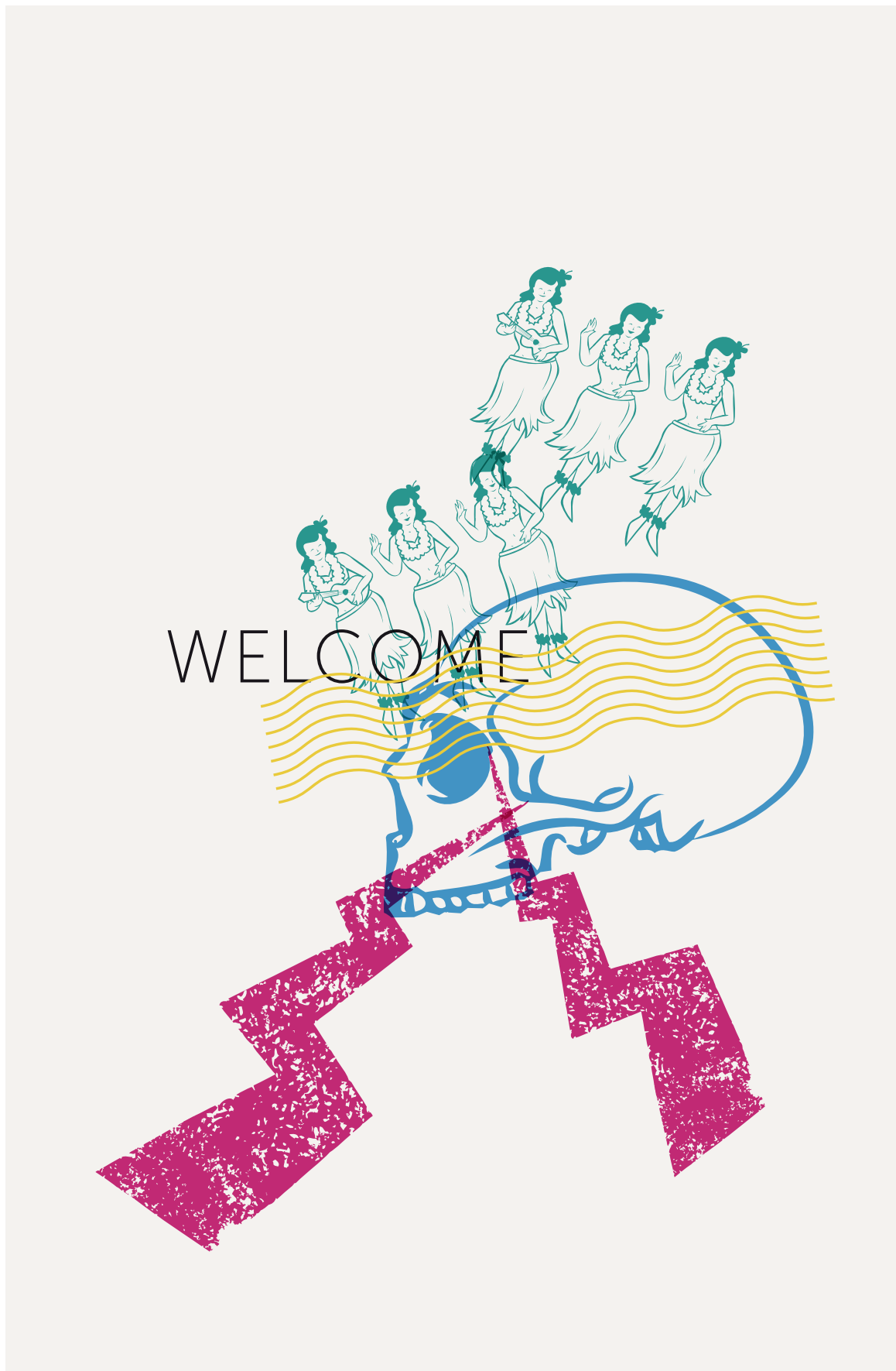
VALENCIA, noviembre 2019

Contacto // [valencia@hoala.es](mailto:valencia@hoala.es)

 @alohahoala

  
HOALA™

INSPIRING CREATIVE PROFESSIONALS

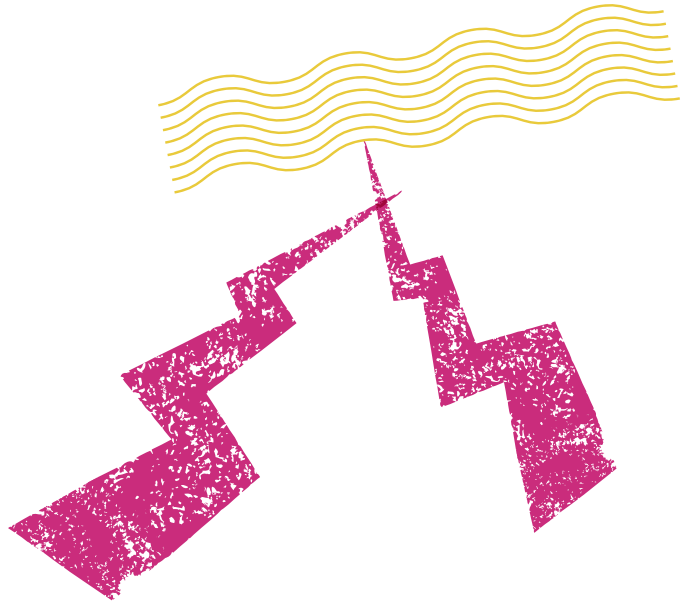


MASTER EN

# INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA CREATIVA

## REINVENTANDO LA INTERACCIÓN ENTRE MARCAS Y PERSONAS

Este curso está enfocado en la interacción entre las personas y la tecnología como la clave para una conversación eficaz, para una interacción relevante entre las marcas y sus usuarios. Por tanto vamos a analizar el uso de la tecnología en la creación de productos, servicios, experiencias, cultura y negocio, pero siempre desde el punto de vista del usuario, para decodificar su nueva forma de pensar y actuar en sociedad, y su nuevo modelo de relación con las marcas.



## OBJETIVOS

A lo largo del curso exploraremos las nuevas conexiones entre marcas y personas, en una atmósfera común donde la tecnología ha multiplicado los puntos de contacto. Así mismo, analizaremos la nueva misión de las marcas con la participación activa de usuarios permanentemente conectados, y profundizaremos en las nuevas e infinitas oportunidades de interactuar que surgen con la suma de innovación, creatividad y nuevas tecnologías.

Un recorrido inspirador para explorar las múltiples aplicaciones de las nuevas tecnologías en ámbitos profesionales donde la innovación resulta un factor diferencial, a través de sesiones en las que profundizaremos en tecnología creativa orientada a mejorar la vida de los usuarios, diseño de interacción y nuevos interfaces en un mundo conectado, realidades y narrativas interactivas e inmersivas, AI, IoT, hardware y software creativo...

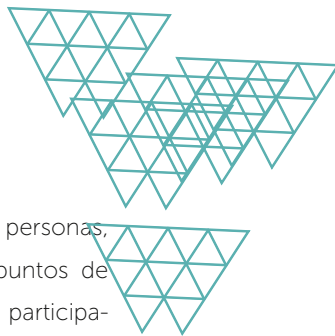
En cada una de las sesiones veremos el papel que pueden jugar las marcas y la comunicación, las nuevas relaciones que deben establecer con los usuarios, y la manera en la que pueden desarrollar una interacción real y eficaz con ellos a través de la tecnología.

## PROCESO DE ADMISIÓN

Se seleccionará al candidato en base a su currículum vitae, carta de motivación y entrevista personal si lo solicita la dirección del curso. El objetivo detrás de este proceso de admisión es asegurar a todos los alumnos inscritos en nuestros masters un elevado nivel en la clase. La experiencia que hemos acumulado estos años en Hoala nos ha demostrado que la calidad de un master está no sólo en el programa y los profesores que lo imparten, sino también en los alumnos y en los debates que se crean en cada clase.

## EVOLUCIÓN PROFESIONAL

Tras la formación adquirida se obtiene una transformación en la forma de ver y ejercer la profesión y se habrán obtenido una serie de herramientas que permiten aplicar lo aprendido y aumentar la eficiencia en el trabajo diario, potenciando la evolución y progreso profesional, y habiendo adquirido un profundo conocimiento acerca de las nuevas oportunidades que nos ofrece la suma de innovación, creatividad y nuevas tecnologías. Además de aprender y escuchar cosas nuevas, se comparte conocimiento y experiencia, ya que el entorno profesional permite compartir el expertise de cada uno de los presentes, lo que hace la asistencia a este master mucho más inspiradora y enriquecedora.



## ESTRUCTURA

El máster se estructura en 8 semanas intensivas donde los mejores profesionales del sector nacional e internacional aportarán dosis teóricas y prácticas al alumno, además de su experiencia profesional con las marcas con las que trabajan en el día a día, en forma de charlas y casos inspiracionales, workshops experienciales, etc. que culminarán con la presentación de proyectos desarrollados por los alumnos durante el master.

El máster tiene un formato executive para que cualquier alumno pueda compaginar la asistencia al mismo con sus obligaciones laborales. Cada una de las 8 semanas tendrá la siguiente estructura:

- Sesión de 4 horas y media los viernes por la tarde (16:30-21:00 hrs)
- Sesión de 4 horas los sábados por la mañana (9:30-13:30)

## A QUIÉN VA DIRIGIDO

Dirigido a cualquier persona intuitiva por naturaleza y con capacidad de decisión, con experiencia en el campo de comunicación, con la mente abierta, ganas de aprender, de vivir experiencias, de nutrirse de nuevos puntos de vista y sin miedo a lo nuevo. Directores creativos, diseñadores, planificadores estratégicos, consultores, project managers, brand managers, creativos, desarrolladores, directores de comunicación, directores generales, emprendedores y en general, perfiles profesionales cuyo desarrollo necesite de conocer y profundizar en la innovación tecnológica para realizar sus tareas.

No es necesario poseer de un título universitario para realizar este curso.

## PLAZAS LIMITADAS

El curso está limitado a 16 alumnos para obtener una formación exclusiva, personalizada y de alta calidad.





# JAVIER GÓMEZ DE QUERO Y RAÚL LÓPEZ

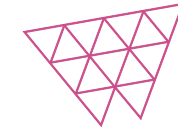
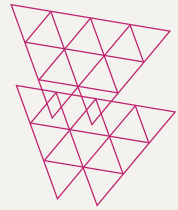
SEMANA 01/  
8-9 Noviembre

## INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA CREATIVA

En la primera sesión profundizaremos en la relación actual entre las marcas y sus usuarios, y en cómo el uso de la tecnología creativa puede hacer que las marcas sean útiles en la vida de las personas y así ganar relevancia. Veremos ejemplos con distintas estructuras de proyectos interactivos así como metodologías para ponerlos en marcha, identificando los problemas y buscando nuevas soluciones teniendo un pensamiento tecnológico durante el proceso creativo. Todo ello se verá aplicado en las tres áreas de trabajo que se desarrollan durante el master: un producto, un servicio y una experiencia.

**Projects´ kick off:** arranque de proyectos que los alumnos desarrollarán en grupos a lo largo del master.

**Ponentes:** Raúl López del Castillo. Director Creativo Ejecutivo NOW y Javier Gómez de Quero. Director General NOW. Madrid, España.



# ÁLVARO MÁRQUEZ

SEMANA 02/  
15-16 Noviembre

## INTERFACES EN UN MUNDO CONECTADO

El objetivo de esta sesión es comprender la definición de experiencia de usuario hoy, la nueva relación con las máquinas, y las nuevas claves del diseño de interacción en un entorno de conexión permanente. Veremos la evolución continua de los interfaces, desde la revolución de las pantallas, hasta su progresiva desaparición como los habíamos entendido hasta ahora. Un nuevo concepto de diseño, en el contexto del nuevo usuario y las plataformas tecnológicas que adopta cada día, que nos permitirá crear servicios de interacción y modelos de negocio adaptados a sus necesidades actuales.

**Workshop:** Interface foundation.

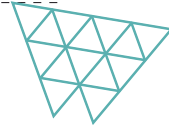
**Ponente:** Álvaro Márquez, Chief Creative Officer at Method, London.





## MIGUEL JIMÉNEZ

SEMANA 03/  
22-23 Noviembre

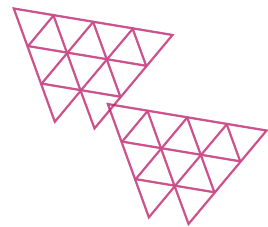


### INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA A PRODUCTOS Y SERVICIOS

En esta sesión exploraremos las oportunidades de la Inteligencia Artificial y el Machine Learning en el desarrollo de sistemas de interacción, en su habilidad para adaptarse a datos, estímulos y circunstancias variables, replicando aprendizajes y/o solucionando problemas. Descubriremos herramientas y casos de trabajo sobre computer vision, procesamiento de lenguaje natural/voz, lógica semántica de datos en web 3.0... Y debatiremos sobre nuestra responsabilidad para enseñar a las máquinas a razonar y tomar decisiones, un dilema cognitivo/afectivo, incluso ético, en la actualidad.

**Workshop:** Machine Learning 4 dummies.

**Ponente:** Miguel Jiménez, Strategic Foresight & Futures Anticipation, CEO & Founder of FFWD.



## ROBERTO ROMERO

SEMANA 04/  
29-30 Noviembre

### REALIDADES EXTENDIDAS Y NARRATIVAS INMERSIVAS

Una sesión diseñada para entender las nuevas reglas del juego en la realidad de los usuarios, las técnicas para crear experiencias en entornos virtuales donde ellos tienen el mando, los filtros y capas que tenemos a nuestra disposición para aumentar la realidad visible a través de sus dispositivos móviles. Una nueva forma de diseñar experiencias en formato inmersivo que requiere de una narrativa específica y centrada en la decisión del usuario, que se convierte en el protagonista del juego, ya sea en contexto gaming como en el de experiencias de entretenimiento y/o gamificación con marcas.

**Workshop:** Turning stories into experiences.

**Ponente:** Roberto Romero, CEO & Head of Game Design en The Greyskull Company.

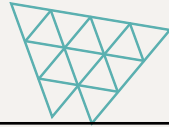






# GUILLEM CAMPRODON

SEMANA 05/  
13-14 Diciembre



## INTERNET DE TODAS LAS COSAS

Esta sesión irá más allá de la interacción entre usuarios y tecnología, profundizaremos en la relación de las máquinas con otras máquinas. Sobrepasando el concepto de Internet de las Cosas, investigaremos nuestra capacidad de conexión con todo el mundo que nos rodea, analizaremos gadgets y servicios, y estudiaremos el proceso de trabajo y los elementos necesarios para crear objetos conectados con Smart Citizen, un proyecto perfecto para extraer nuestras propias conclusiones sobre la utilidad y el uso de tecnologías Open Source como ciudadanos de ciudades más inteligentes.

**Workshop:** Objects interfacing the real world.

**Ponente:** Guillem Camprodon, Researcher en IAAC y Fab BCN.



# SARA ALVARELLOS

SEMANA 06/  
20-21 Diciembre

## SOFTWARE/HARDWARE CREATIVO

Se trata de una sesión para comprobar en primera persona la democratización tecnológica actual, algo más que un contexto, una introducción a la cultura maker que nos permite a todos incluso construir la tecnología que necesitamos. Descubriremos los elementos claves y las múltiples posibilidades de la computación física, en un sistema colaborativo de creación de código, que nos permite diseñar, prototipar y fabricar digitalmente nuestros propios productos interactivos. Una aproximación a una industria 4.0 basada en redes de fablabs que está cambiando los modelos de producción y de negocio.

**Workshop:** Hands on technology.

**Ponente:** Sara Alvarellos, Innovation Business Leader en Everis.





## CARMEN BUSTOS

SEMANA 07/  
10-11 Enero

### TALLER DESIGN THINKING

En la sesión final del master conoceremos las herramientas existentes para la aplicación de metodologías de innovación, para diseñar un modelo de negocio basado en un producto, servicio o experiencia que los alumnos han venido desarrollando a lo largo de las sesiones del master.

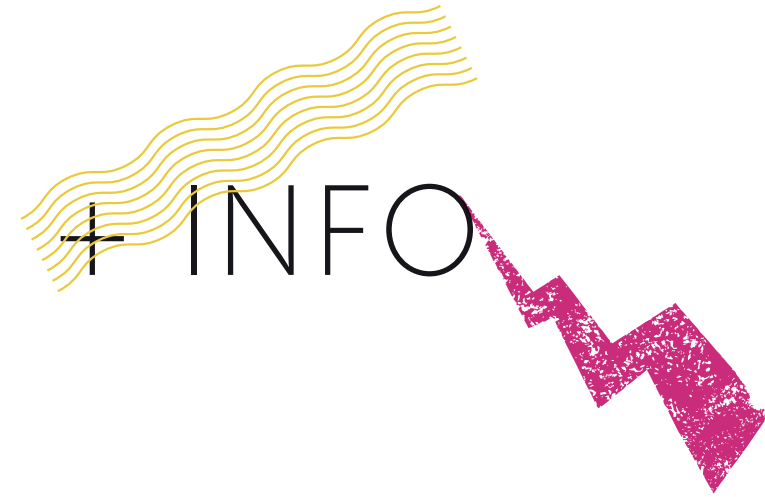
Workshop: Design Thinking.

Ponente: Carmen Bustos, Founder at Soulsight ,  
Strategic Design Consultancy.

## PRESENTACIÓN PROYECTOS

SEMANA 08/  
17 Enero

Esta última semana los asistentes al master presentarán sus proyectos y daremos feedback analizando también la viabilidad de los mismos. Una sesión en la que, apoyados en la presentación de los proyectos, extraeremos las principales conclusiones y aprendizajes del curso.



## CONTACTO

valencia@hoala.es

## PLAZAS LIMITADAS

El curso está limitado a 16 asistentes.

## LUGAR

HOALA VALENCIA

## INSCRIPCIONES

Consulta el descuento especial para colectivos con convenio con la escuela, grupos y desempleados.

Hoala ofrece facilidades de financiación, consúltanos.

## PLAZO

Hasta que se cubran las plazas.





[www.hoala.es](http://www.hoala.es)