

T-PROGRAM

Programa superior para profesionales que
desean transformar el mundo con la tecnología

Transforming _____ People + Companies + Planet



ÍNDICE

- ↘ 01. QUÉ ES **T-PROGRAM**
- ↘ 02. **TRIPLE T**: TRANSFORMACIÓN AL CUBO
- ↘ 03. ¿POR QUÉ ESTE PROGRAMA ES ESENCIAL?
- ↘ 04. QUÉ ES UN **T-LEADER**
- ↘ 05. **T-FRAMEWORK**
- ↘ 06. A **QUIÉN** VA DIRIGIDO
- ↘ 07. QUÉ TIPO DE **PROYECTOS** DINAMIZA UN T-LEADER
- ↘ 08. OBJETIVOS Y CONTENIDOS
- ↘ 09. SESIONES Y **METODOLOGÍA**
- ↘ 10. **PROFESORADO**
- ↘ 11. **ALIANZA** MTA+ITA



El **Blockchain**, la **Computación en la Nube**, el **Internet de las Cosas**, la **Inteligencia Artificial**, el **Big Data**, la **simulación**, la **realidad virtual**. Nunca antes habían coincidido tantas **tecnologías disruptivas** al mismo tiempo.

Vivimos una época de transformación y las organizaciones deben adaptar sus productos, sus servicios y sus procesos para no perder **competitividad** y para aportar más valor a sus clientes y a la sociedad, en general.

La **tecnología** es un medio que ayuda a las organizaciones a alcanzar su propósito. Para avanzar en este entorno dinámico, las organizaciones necesitan profesionales capacitados para liderar la revolución tecnológica, personas que no solo conozcan las últimas tendencias en tecnología, sino que comprendan los **beneficios** y el **impacto** que ofrecen estas tecnologías en prácticamente todos los sectores económicos y modelos de negocio, y además tengan la capacidad de aplicarlas estratégicamente para lograr **resultados transformadores**.

01



QUÉ ES T-PROGRAM

↘ QUÉ ES T-PROGRAM

Es un programa que nace con el objetivo de consolidar dentro de las organizaciones la figura del **T-leader**, un nuevo perfil profesional capaz de impulsar y dinamizar proyectos, ideas e iniciativas de base tecnológica y con un gran **impacto transformador**. Se trata de un **liderazgo transversal** y basado en dos conceptos principales: **Technology & Teaming**.

T-Program supone un viaje de **transformación personal**. El contenido se ha diseñado no solo para ampliar conocimientos, sino también para ampliar perspectivas, **cuestionar** tus suposiciones y **explorar** nuevas formas de pensar. A través de los viajes de aprendizaje y la interacción con el resto de participantes, te verás desafiado a salir de tu zona de confort y a abrazar el cambio. Este programa se ha diseñado para ser más que una experiencia formativa; es una oportunidad de **crecimiento personal** y transformación.

¡Prepárate para descubrir nuevas habilidades, desbloquear tu potencial, y encontrarte a tí mismo en el proceso!



02



TRIPLE T: TRANSFORMACIÓN AL CUBO

↘ TRIPLE T: TRANSFORMACIÓN AL CUBO

Con este programa formativo buscamos lo que hemos denominado **Triple T** o **Transformación al cubo**. Se trata de una Transformación en tres dimensiones:



Transformación de la **persona** que curse el programa.
T-Leaders cambiará radicalmente su manera de entender la tecnología y el impacto que ésta tiene hoy en las empresas.



Transformación de la **organización** a la que pertenece esta persona.
A través de la puesta en marcha de proyectos innovadores, equipos de intraemprendimiento y nuevos procesos que generen más valor.



La transformación de la **sociedad**.
Las iniciativas desarrolladas por los T- Leaders tendrán un impacto directo en la sociedad y en los stakeholders con los que se relaciona la organización.



03



POR QUÉ ESTE PROGRAMA ES ESENCIAL

¿POR QUÉ ESTE PROGRAMA ES **ESENCIAL** PARA TU ORGANIZACIÓN?

El T-leader es un rol clave para **integrar** la tecnología de una manera efectiva en la **estrategia** y **cultura empresarial**. Es el responsable de unir tecnología y personas.

Actualmente, muchas empresas cuentan con perfiles responsables de Tecnología y Transformación Digital (CTO), de la gestión del Dato (CDO), de Marketing (CMO), de la gestión de la Innovación (CInnO) y demás roles de tipo C-Levels. El T-leader tiene una visión más transversal y es capaz de trabajar codo con codo con todos ellos.



04



QUÉ ES UN T-LEADER

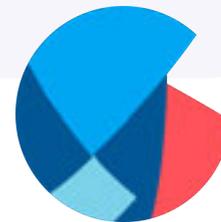
↳ ¿QUÉ ES UN T-LEADER?

El T-Leader se encarga de liderar la convergencia entre tecnología, transformación y gestión de talento. Este líder desempeña un papel fundamental al alinear estratégicamente la tecnología con los objetivos de la empresa, impulsando la adopción de innovación tecnológica que impulsa la eficiencia operativa y la competitividad.

El T-Leader se enfoca en gestionar y desarrollar el talento humano, promoviendo una cultura de aprendizaje y adaptación continua para maximizar el impacto de la tecnología en la transformación organizativa.

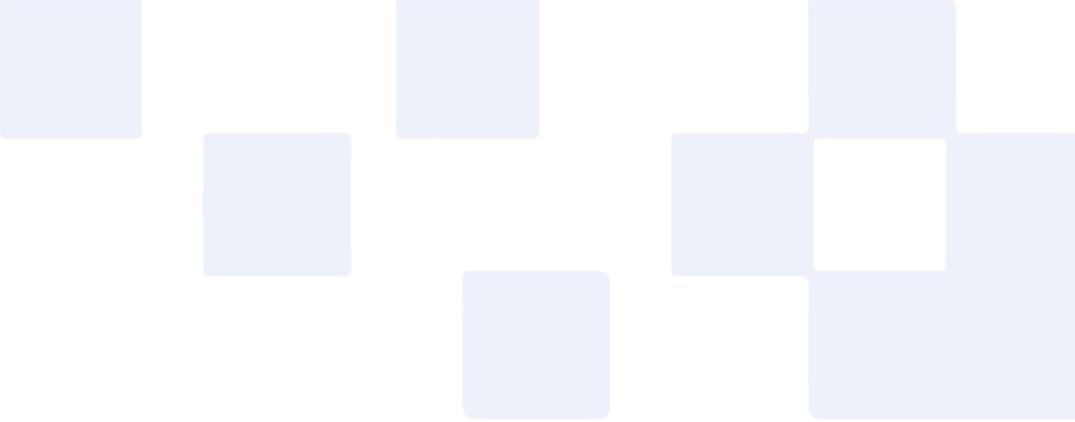


El T-Leader, actúa como un facilitador y coordinador que promueve la sinergia entre todas las áreas para llevar a cabo nuevas ideas de negocio, productos y servicios, así como formas innovadoras de satisfacer las necesidades del cliente.



En resumen, el T-Leader desempeña un papel crucial como rol cohesionador en la promoción de la colaboración y la innovación interdisciplinaria, contribuyendo al crecimiento y la adaptación exitosa de la empresa en un entorno empresarial en constante evolución.





05



T-FRAMEWORK

↓ T-FRAMEWORK

Un perfil T es un profesional que aúna un conocimiento generalista en el ámbito de las tecnologías con una profunda especialización en otro tipo de habilidades horizontales o transversales, que apoyan su desarrollo personal, su liderazgo de equipos y el impacto en la transformación del entorno y mercado.

Perfilan un tipo de comportamiento y de enfoque personal de alto valor que está transformando el modo de trabajar, de abordar los desafíos cotidianos y de innovar en nuestras organizaciones.



06



A QUIÉN VA DIRIGIDO

↘ A QUIÉN VA DIRIGIDO:

T-Program se dirige a aquellas personas que, por su conocimiento, su **mentalidad abierta** y su capacidad para **desafiar** lo establecido, lo convierten en un agente de **cambio clave** en la organización.

Profesionales que tengan **inquietud** por poner en marcha nuevas ideas de negocio, nuevos productos, nuevos servicios, en definitiva, nuevas maneras de hacer las cosas que permitan al negocio **crecer**.



07



QUÉ TIPO DE **PROYECTOS**
DINAMIZA UN T-LEADER

↘ QUÉ TIPO DE **PROYECTOS** DINAMIZA UN T-LEADER

Una vez que finalice el programa formativo, los T-leaders estarán capacitados para poner en marcha y dinamizar proyectos de base tecnológica cuyo objetivo final sea:

01

La creación de nuevos **productos o servicios** que aporten más valor al cliente.

02

Detectar nuevas **oportunidades** de negocio que aprovechen el **potencial** de las nuevas tecnologías digitales.

03

Poner en marcha nuevas **ideas** de negocio y equipos de **intraemprendimiento**.

04

Generar nuevos **procesos** internos que permitan a la organización ser más **eficiente** o aportar más **valor añadido**.

08



OBJETIVOS Y CONTENIDOS

OBJETIVOS Y CONTENIDOS

01 | TRANSFORMACIÓN E INNOVACIÓN

Objetivos:

- Liderar la transformación y gestionar el cambio en las organizaciones a través de la innovación sistémica.
- Desarrollar el liderazgo y la transformación personal en cualquiera de los ámbitos que afectan a nuestro entorno social y profesional.
- Profundizar y abordar la gestión de proyectos de innovación promoviendo la innovación abierta y cooperativa en proyectos de colaboración.
 - Estrategia, cultura organizacional y gestión del cambio
 - Creatividad e innovación
 - Nuevos modelos de negocio
 - Metodologías ágiles

02 | TEAMING Y LIDERAZGO

Objetivos:

- Fomentar las habilidades en gestión de equipos que promuevan el cambio, tales como la comunicación, la proactividad, y el trabajo en equipo, así como herramientas digitales colaborativas y de cooperación.
- Implementar equipos autogestionados que modulen e impulsen la transformación tecnológica.
 - Equipos: modelos y teorías de equipos
 - Intraemprendimiento/Emprendimiento
 - Equipos en T: Tools/dinámicas
 - Gestión de equipos
 - Desarrollo personal y organizativo
 - Emociones e influencia en los equipos

03 | TECNOLOGÍA

Objetivos:

- Manejar herramientas, modelos y sistemas que faciliten la innovación en todos los ámbitos empresariales a través de la tecnología y de nuevas metodologías y formas de hacer.
- Aplicar y poner en marcha proyectos tecnológicos que den respuesta a retos empresariales practicando con las tecnologías habilitadoras clave.
 - Inteligencia artificial
 - Internet de las cosas
 - Blockchain
 - Robótica
 - Gemelo Digital

↘ OBJETIVOS Y CONTENIDOS

04 | TRAVEL EXPERIENCES

Los viajes de aprendizaje están diseñados con el propósito de ofrecer a los participantes experiencias de aprendizaje inmersivas y personalizadas. Son oportunidades valiosas para que los participantes crezcan tanto profesional como personalmente, a través de la reflexión sobre desafíos reales, de la colaboración entre los participantes y de la construcción de redes profesionales.

En definitiva, los learning journeys proporcionan una experiencia formativa integral que prepara a los participantes para ser líderes efectivos y adaptables en su sector.

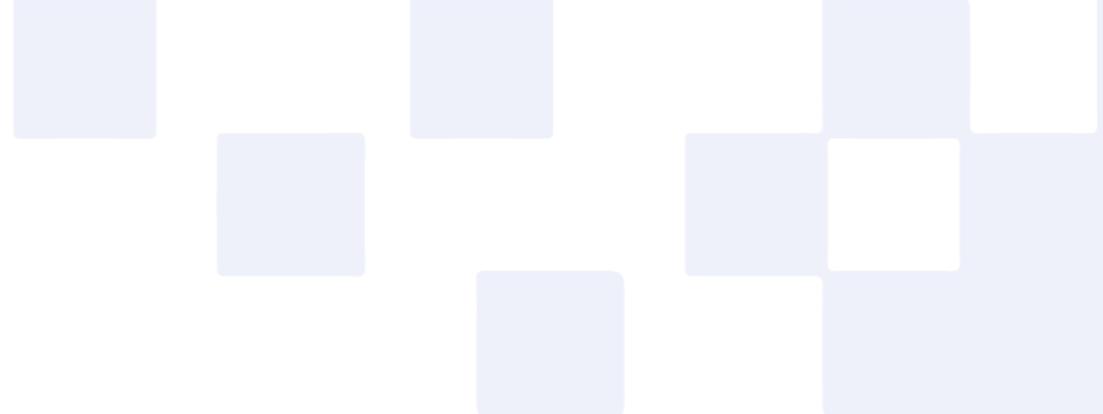
05 | TRENDS AND CHALLENGES

Objetivos:

Impulsar la cultura de la innovación e intra-emprendimiento dentro de las organizaciones solventando retos. Los alumnos abordan el desarrollo de un reto a lo largo del programa donde se cristalizan los conocimientos y habilidades aprendidos y se consolida el proceso de transformación.

Cada participante tendrá la libertad de seleccionar un proyecto de acuerdo a sus intereses y objetivos profesionales. Esto asegura que la experiencia sea personalizada y relevante para su desarrollo.

Para respaldar la evolución del proyecto empresarial los participantes contarán con el apoyo de un tutor individual, que orientará y asesorará durante el proceso, y con la retroalimentación colectiva del resto de participantes.



09



SESIONES Y METODOLOGÍA

METODOLOGÍA

- El programa se desarrolla en **10 sesiones presenciales**. Cada sesión consiste en tres jornadas:
 - Miércoles tarde (de 16.00 a 20.00 h.)
 - Jueves (de 09.00 a 14.00 y de 15.30 a 18.30 h.)
 - Viernes (de 08.30 a 15.30 h.)
- Un total de 190 horas de inmersión, incluidos los viajes de aprendizaje a **Berlín y Bilbao**.
- El programa supone un total de **250 horas lectivas**, siendo 60 horas las que los participantes destinan al desarrollo del proyecto de manera individual (10 de ellas con apoyo de un tutor).
- Las clases comienzan el **28 de febrero de 2024** y finalizan el **13 diciembre de 2024**, con la exposición final del proyecto desarrollado durante el programa.
- El programa sigue una metodología **“learning by doing”** con una orientación **experiencial, empresarial y práctica** donde el alumnado trabaja los contenidos desde la experiencia y a través de la resolución de retos. De esta manera, el alumno se enfrenta a los problemas y necesidades reales de las empresas, a la vez que mejora su capacidad de liderazgo, sus habilidades negociadoras y su capacidad para gestionar equipos.
- Los viajes de aprendizaje son clave para el proceso de transformación de los participantes.
- Por otra parte, el participante dispone de **material online**; lecturas, presentaciones y ejercicios a través del campus online. Se fomentará el trabajo en equipo y las lecturas y debate a través de comunidades de práctica.

CALENDARIO

ENE.	FEB.	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPT.	OCT.	NOV.	DEC.
-	Sesión 1		Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4 Sesión 5	-	-	Sesión 6	Sesión 7 Sesión 8	Sesión 9	Sesión 10

Sesión 1

29 febrero al 1 marzo

- Teaming y Filosofía T-Leader

Sesión 3

8 al 10 de mayo

- Creatividad e innovación: generación de ideas y proyectos
- Taller Design Thinking

Sesión 5

26 al 28 de junio

- Estrategias para la transformación e Innovación disruptiva. Gestión del Cambio.
- Tecnología: Inteligencia artificial_IAS generativas
- Herramientas y metodologías de trabajo

Sesión 7

2 al 4 de octubre

- Tecnología Blockchain
- Como liderar las organizaciones del futuro
- Tecnología Gemelo digital
- Nuevos modelos de negocio

Sesión 9

13 al 15 de noviembre

- Carácter y Filosofía T-leader
- Preparación Pitching_retos
- Innovación centrada en las personas y ecosistemas de innovación

Sesión 2

3 al 5 de abril

- Emprendimiento e intraemprendimiento en equipo/aprendizaje y liderazgo en equipo y comunidad
- Tecnología: Internet de las Cosas

Sesión 4

5 al 8 de junio (Berlín)

- Learning journey

Sesión 6

11 al 13 de septiembre

- Taller de experiencia de usuario
- Tecnología: Robótica
- Innovación centrada en las personas y ecosistemas de innovación
- Teaming: Emociones e influencia en los equipos

Sesión 8

23 al 25 de octubre (Bilbao)

- Learning journey

Sesión 10

11 al 13 de diciembre

- Liderazgo, facilitación y coaching de equipos
- Demo Day_presentación de retos
- Reflexion Day (360 assesment)

09



PROFESORADO



↓ PROFESORADO

El profesorado está formado por **expertos y técnicos** con una probada trayectoria académico-profesional y **especialistas** en transformación, tecnología y cambio procedentes de empresas, del Instituto Tecnológico de Aragón, de Mondragon Team Academy y TAZEBAEZ, conformando una amplia relación de profesionales de carácter **multidisciplinar** y de gran **experiencia** docente y empresarial en diferentes ámbitos.

↓ PROFESORADO



Nestor Guerra Escohotado

International Speaker. Intrapreneurship & Innovation Ecosystems Expert. Approach with Lean Startup, Agile and Scale Up.

<https://www.linkedin.com/in/nestorguerra/?originalSubdomain=es>



Amaia García

Graduada por la Universidad de Mondragón en "Leadership and Innovation" Massachusetts Institute of Technology IDEA² Global. Specialization for emerging innovation leaders. Business Development of medical devices. International Business Development and educational Consultant in China. Co-Leader at Mondragon Team Academy – MTA World in China



Jesús Javier Espelosín

Doctor en física e Informática, desarrolló su tesis doctoral sobre planificadores de trayectorias para robots móviles en entornos dinámicos no estructurados. En los últimos 9 años ha estado trabajando en el grupo de robótica de ITAINNOVA, donde ha participado en multitud de proyectos en el ámbito de la robótica móvil, tanto terrestre como aérea, principalmente en el campo de la construcción, la rehabilitación de edificios y la logística.



Jon Abaitua

Graduado como primera generación de LEINN por Mondragon Unibertsitatea, máster en coaching de equipos emprendedores por Tiimiakatemia Finlandia y posgrado en Emprendimiento Social por Stanford University Graduate School of Business. Cofundador y emprendedor de equipo en TAZEBAEZ y Mondragon Team Academy – Travelling U. Iniciador de WATS Sport With Values y docente en el grado LEINN / LEINN Internacional. Miembro del equipo promotor de MTA Bilbao, MTA China y MTA Corea.

↓ PROFESORADO



David Abadía

Investigador senior en la división de Big Data y Sistemas Cognitivos de ITAINNOVA. Ingeniero Industrial por la Universidad de Zaragoza, trabajando en sistemas de visión, Inteligencia Artificial, Big Data y algoritmos de Machine Learning & Deep Learning. Profesor de Unizar en el Departamento de Informática e Ingeniería de Sistemas. Técnico de investigación en diferentes proyectos internacionales de I+D europeos y Programas Nacionales.



David Escuin

Doctor en Ingeniería Mecánica e Ingeniero Informático por la Universidad de Zaragoza. Responsable técnico en el área de tecnologías digitales en ITAINNOVA. Acreditado con la AWS Certified Cloud Practitioner y profesor en la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) en el Máster de Ingeniería del Software y Sistemas Informáticos y en el Máster en Dirección Logística. Personal Docente e Investigador en el Instituto de Investigación en Ingeniería de Aragón (I3A).



Asier Quesada Korta

Licenciado en Derecho con especialidad en Economía, Máster en derecho europeo por la Universidad de Deusto, Máster en Marketing por la UPV/EHU y Máster en Dirección empresarial desde la innovación y la internacionalización en UPV/EHU. Entreno equipos emprendedores de grado y posgrado y la innovación abierta desde Mondragon Team Academy (MTA). Productor y Director de desarrollo de videojuegos, Delirium Studios durante 12 años.



Maitane Martín Crego

Graduada en ADE por la UPV y M.B.A Executive por ESIC, Coach ejecutivo certificado por ICF. Promuevo el emprendimiento y la innovación abierta desde Mondragon Team Academy (MTA). Emprendedora de varios proyectos; una consultoría de negocio así como una marca de gafas de sol y su distribuidora internacional.

↓ PROFESORADO



Rafael del Hoyo

Doctor en Física y en Inteligencia Artificial por la Universidad de Zaragoza (España). Actualmente es director de proyectos y coordinador tecnológico del grupo de Big Data y Sistemas Cognitivos en ITAINNOVA. Ha participado en varios proyectos internacionales relacionados con la Gestión de la Información y la Inteligencia Artificial. Docente de Ingeniería del Software en la Universidad de Zaragoza y de Sistemas Inteligentes y Tratamiento de la Información en la Universidad San Jorge. Sus intereses de investigación incluyen la Minería de Datos, la Inteligencia Artificial, los Sistemas Cognitivos, la Semántica y el Big Data en general.



Rosana Montón

Licenciada en Filología Inglesa por la Universidad de Zaragoza y Master en Comunicación de empresa y publicidad. Inmersa en el mundo de la formación desde hace más de dos décadas, promuevo la capacitación y estímulo la innovación en el ámbito tecnológico. Me apasiona emprender iniciativas innovadoras para impulsar la transformación digital; mi enfoque se centra en integrar las últimas tendencias tecnológicas para ofrecer experiencias de aprendizaje diferentes.



María del Carmen Rodríguez

Graduada de "Ingeniería Informática" Máster en "Matemática Aplicada e Informática para la Administración". PhD. en "Ingeniería de Sistemas e Informática" en la Universidad de Zaragoza. Profesora en Ingeniería Informática, con múltiples publicaciones en revistas y conferencias internacionales en el campo de sistemas de recomendación, así como de la computación móvil y sensible al contexto. Actualmente en el Instituto Tecnológico de Aragón (ITAINNOVA). Investigadora entusiasta en Recuperación de Información, Sistemas de Recomendación, Computación Móvil, Aprendizaje Automático, y Minería de Texto.



Jorge Vea-Murguía

Graduado en "Ingeniería Informático" por la Universidad de Zaragoza. Actualmente técnico de I+D y experto en arquitecturas en el equipo de Big Data y Sistemas cognitivos de ITAINNOVA. Experto en implantación de metodología DevOps. Ha desplegado infraestructura como código en distintos proveedores de la nube. Ha trabajado en distintos proyectos de visión por computador y de lenguaje natural, NLP (Natural language Processing). Le encanta automatizar procesos repetitivos. También es profesor especialista del Curso de Especialización en Inteligencia Artificial y Big Data.

10



ALIANZA MTA + ITA

↙ ALIANZA MTA + ITA

La **Mondragón Team Academy (MTA)** es una comunidad de equipos de emprendedores que forman un gran ecosistema de laboratorios de innovación social. MTA es una referencia a nivel europeo en la creación de equipos innovadores e intraemprendimiento, desarrollando proyectos de gran impacto en la sociedad.

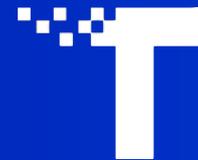
Por su parte, **ITAINNOVA** es el agente público de innovación tecnológica más importante de Aragón. Su misión es ayudar a las empresas a crecer a través de proyectos tecnológicos transversales, aunando en ellos tecnologías como la Inteligencia Artificial, el Big Data, el Blockchain, los Gemelos Digitales o los Materiales Sostenibles, etc.

Este programa formativo es el resultado de sumar lo mejor de ambas entidades. Lo que pretendemos a través de **T-Leaders** es plantar una **semilla** en las organizaciones que se traduzca en una nueva manera de hacer las cosas.



La tecnología, el trabajo en equipo, el
intraemprendimiento y la innovación son la razón
de un T-Leader y contamos contigo para ello.

¿Te unes?



Más información:

<https://programas.itainnova.es/t-program/infocampus@itainnova.es>

Esta formación puede ser bonificada por Fundae