Experto Universitario

Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-modelos-negocio-ventas-productos-gamificados**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

Hoy más que nunca, saber vender es una de las habilidades indispensables en el mundo profesional. Tanto como si es a sí mismo como si es a un producto o servicio. Dominar toda la información, métodos y herramientas para la venta y negocio de videojuegos gamificados, dará las claves necesarias para que el profesional destaque dentro de una industria altamente competitiva. Es así como el siguiente programa plantea enseñar al profesional todas las estrategias de Modelos de Negocio y Venta de Productos Gamificados.





Desarrolla tu propio modelo de negocio y triunfa en el mercado de los productos gamificados”

Este Experto Universitario desarrolla todos los conceptos sobre Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados, que el profesional necesita saber para escalar a un siguiente nivel en su carrera. Dándole a conocer en detalle desde los orígenes en la base más primitiva de los juegos de mesa, para entender el sentido de las mecánicas.

Dando al profesional todas las herramientas para que sepa cómo crear experiencias según objetivo al usuario, sin romper la finalidad de diversión propia del juego. Así los expertos, podrán producir videojuegos destacables e ir un paso más allá aplicando la gamificación a cualquier producto.

Esto permitirá traspasar las fronteras de trabajo dentro y fuera de la industria del videojuego. Con lo cual se hace indispensable dotar al profesional de conocimientos en materia de inversión, presentación de los prototipos, manejo de la marca, así como diferenciar los diversos productos interactivos y sus medios.

Con este programa el alumno podrá titularse en Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados al aprobar todos los temas planteados. Serán 6 meses de estudio en un entorno virtual, pero con el acompañamiento de los docentes que dirigen esta capacitación. Disponiendo del mejor contenido en formatos dinámicos para su aprendizaje. Es así como contará con salas de reuniones, foros, *chats* privados y todo lo que el alumno necesita para tener la mejor experiencia de aprendizaje. También ofrece la posibilidad de descargar todo el material didáctico para su consulta.

Este **Experto Universitario en Modelos de Negocio y Venta de Productos Gamificados** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos profesionales de la gamificación y psicología del usuario
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido 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

Conocerás cómo vender tus productos gamificados manejando la mejor estrategia”

No te quedes en solo una idea, trabaja para que sea real. Matricúlate ahora en el Experto Universitario en Modelos de Negocio y Venta de Productos Gamificados"

La tecnología te brinda muchas ventajas aprovecha una de las mejores. Estudiar donde, como y cuando quieras con este programa 100% online.

Si tienes un colosal deseo de triunfar, conéctate a la acción. Aprende todo sobre marketing para productos gamificados.

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 vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Con el objetivo principal de que el profesional del diseño de videojuegos pueda ampliar sus horizontes laborales, este Experto Universitario ha sido pensado para especializarle en materia de negocios y venta. Ahondando así en todas las estructuras necesarias para el diseño completo de un producto o servicio gamificado, que le hará ser más eficaz.





Aplica la gamificación a diferentes productos y traspasa las fronteras de la industria de los videojuegos"

Objetivos generales

- Explorar el comportamiento del mundo de los negocios y ventas
- Dominar en profundidad el ámbito de la gamificación, su origen, desarrollo y expansión
- Potenciar los conocimientos de diseño para hacer videojuegos atractivos y fáciles de usar
- Analizar todas las variables de los videojuegos y su industria
- Profesionalizar las bases teóricas de la gamificación aplicada en cada campo de especialización
- Lograr autonomía desde el desarrollo de videojuegos hasta su venta

Entrar al mundo de los negocios de productos gamificados es posible con los conocimientos adecuados. Aprende todo sobre inversiones, promoción y marca"





Objetivos específicos

Módulo 1. Modelos de negocio y venta de videojuegos gamificados

- Conocer los modelos de negocio de la industria y sus personajes
- Analizar la importancia de la marca y su aplicación de forma exitosa
- Ahondar en las formas de obtención de capital para el desarrollo de nuevos productos
- Identificar el prototipo adecuado cada tipo de producto
- Entender las claves a seguir para la venta de un prototipo

Módulo 2. Diseño de la gamificación y otros modelos

- Desarrollar a la perfección el proceso de diseño dentro del campo de la gamificación
- Idear nuevos casos de éxito a partir de productos conocidos y buenas prácticas
- Aplicar las métricas y analíticas a favor del desarrollo dentro de un producto lanzado
- Conocer diferentes modelos y casos de éxito para definir objetivos propios
- Completar con éxito el desarrollo de un producto gamificado

Módulo 3. Diseño de juegos gamificados

- Diferenciar de manera profesional los productos interactivos y sus medios
- Interiorizar la misión, visión y los valores del desarrollo y diseño de juegos
- Creación de un diseño consistente según las bases teóricas del diseño para juegos de mesa
- Analizar tipos de productos
- Profundizar en los diferentes roles profesionales de la industria del juego

03

Dirección del curso

TECH Universidad tecnológica ha recurrido a profesionales expertos en el *Game Designer* y productos interactivos, para impartir el Experto Universitario en Modelos de Negocio y Venta de Productos Gamificados. Permitiendo así que el alumno pueda profesionalizarse y destacar en un entorno laboral tan competitivo como lo es la industria digital. Este equipo docente le proporcionará todos los conocimientos y experiencias necesarias para desempeñarse de manera exitosa en este mercado y escalar nuevos niveles en su crecimiento profesional.





Déjate guiar por los expertos en diseño de productos gamificados y adquiere nuevos modelos de negocio”

Dirección



Dña. Vicent Gisbert, Victoria

- Diseñadora de Productos Interactivos
- Productora y *Game Designer*
- Técnico en desarrollo de Aplicaciones
- Graduada en Diseño de Productos Interactivos (U-TAD)


GameStop
SAVE WHEN YOU TRADE

04

Estructura y contenido

Gracias a la metodología más innovadora y avalada por expertos, se ha desarrollado un programa educativo que comprende 3 módulos especializados distribuidos en 6 meses de estudio. Dando la oportunidad al alumno de capacitarse en un entorno totalmente en línea, desde la comodidad de su portátil o dispositivo favorito a través de internet. Haciendo uso de una plataforma segura y un campus virtual que hacen más ágil la experiencia de estudio.





Un contenido diseñado especialmente para profesionales del Game Designer que desean superar las expectativas"

Módulo 1. Modelos de negocio y venta de videojuegos gamificados

1.1.Comunicación
- 1.1.1. Desarrolladores
- 1.1.2. Empresas
- 1.1.3. *Publishers*

1.2. Promoción
- 1.2.1. *Crowfounding*
- 1.2.2. Eventos
- 1.2.3. Incubadoras

1.3. Inversores
- 1.3.1. *Venture capital*
- 1.3.2. *Seed money*
- 1.3.3. *Angel investor*

1.4. Marca: identificación
- 1.4.1. Logotipo
- 1.4.2. Arte conceptual
- 1.4.3. Tarjetas personales

1.5. Marca: exposición
- 1.5.1. Presencia en la web
- 1.5.2. *Merchandising*
- 1.5.3. *Presskit*

1.6. Marketing
- 1.6.1. Propio
- 1.6.2. Delegado
- 1.6.3. Público

1.7. Argumentos de venta
- 1.7.1. Números
- 1.7.2. Estadísticas
- 1.7.3. USP

1.8. Prototipos: mecánica
- 1.8.1. Mecánica
- 1.8.2. Estética
- 1.8.3. Tecnología

1.9. Otros prototipos
- 1.9.1. Emergente
- 1.9.2. Vertical
- 1.9.3. Horizontal

1.10. *Pitch*
- 1.10.1. Estructura
- 1.10.2. Ventas
- 1.10.3. Prensa

Módulo 2. Diseño de la gamificación y otros modelos

2.1. Herramientas
- 2.1.1. Análisis
- 2.1.2. Métricas
- 2.1.3. Actores

2.2. Ggdd
- 2.2.1. Objetivo
- 2.2.2. Comportamiento
- 2.2.3. Jugadores

2.3. Ggdd: motivadores e implicaciones
- 2.3.1. Motivadores
- 2.3.2. Implicación
- 2.3.3. MDA

2.4. Ggdd: entretenimiento
- 2.4.1. Diversión
- 2.4.2. Herramientas
- 2.4.3. AAI

2.5. Casos de estudio
- 2.5.1. *Speed camera*
- 2.5.2. *Amazon*
- 2.5.3. *Pain squad*

2.6. Juegos serios
- 2.6.1. Utilidad
- 2.6.2. Obstáculos
- 2.6.3. Caso de estudio

2.7. Juegos sociales
- 2.7.1. Conexiones
- 2.7.2. Viralización
- 2.7.3. Caso de estudio

2.8. Juegos educativos
- 2.8.1. Problema
- 2.8.2. Aprendizaje como medio
- 2.8.3. Caso de estudio

2.9. Juegos publicitarios
- 2.9.1. Diferencias
- 2.9.2. Ventajas
- 2.9.3. Caso de estudio

2.10. Juegos transmedia
- 2.10.1. Inclusión
- 2.10.2. Creación
- 2.10.3. Caso

Módulo 3. Diseño de juegos gamificados

3.1. Diseño de juegos gamificados
- 3.1.1. Juego
- 3.1.2. Videojuego
- 3.1.3. El diseño

3.2. Perfiles involucrados
- 3.2.1. Programador
- 3.2.2. Artista
- 3.2.3. Diseñador

3.3. Producción y QA
- 3.3.1. Productor
- 3.3.2. QA
- 3.3.3. Guionista

3.4. Otros roles
- 3.4.1. Compositor
- 3.4.2. Roles especialistas
- 3.4.3. Intermediarios

3.5. Misión
- 3.5.1. Rol del diseñador
- 3.5.2. Conocimientos valiosos
- 3.5.3. Desarrollo en solitario

3.6. Visión
- 3.6.1. Posibilidades
- 3.6.2. Ambición
- 3.6.3. Visión retrospectiva

3.7. Valores de la gamificación
- 3.7.1. *Constraints*
- 3.7.2. Planificación
- 3.7.3. *Target*

3.8. Especialidades
- 3.8.1. Meta
- 3.8.2. Nicho
- 3.8.3. Guerras clónicas

3.9. Prototipado
- 3.9.1. Prototipo en papel
- 3.9.2. De juego a videojuego
- 3.9.3. Juegos de mesa

3.10. Estructuras
- 3.10.1. Estructura y elementos
- 3.10.2. Tormenta de ideas
- 3.10.3. Las cinco preguntas

Con la metodología de estudio de TECH conseguirás titularte en tan solo 6 meses”

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.

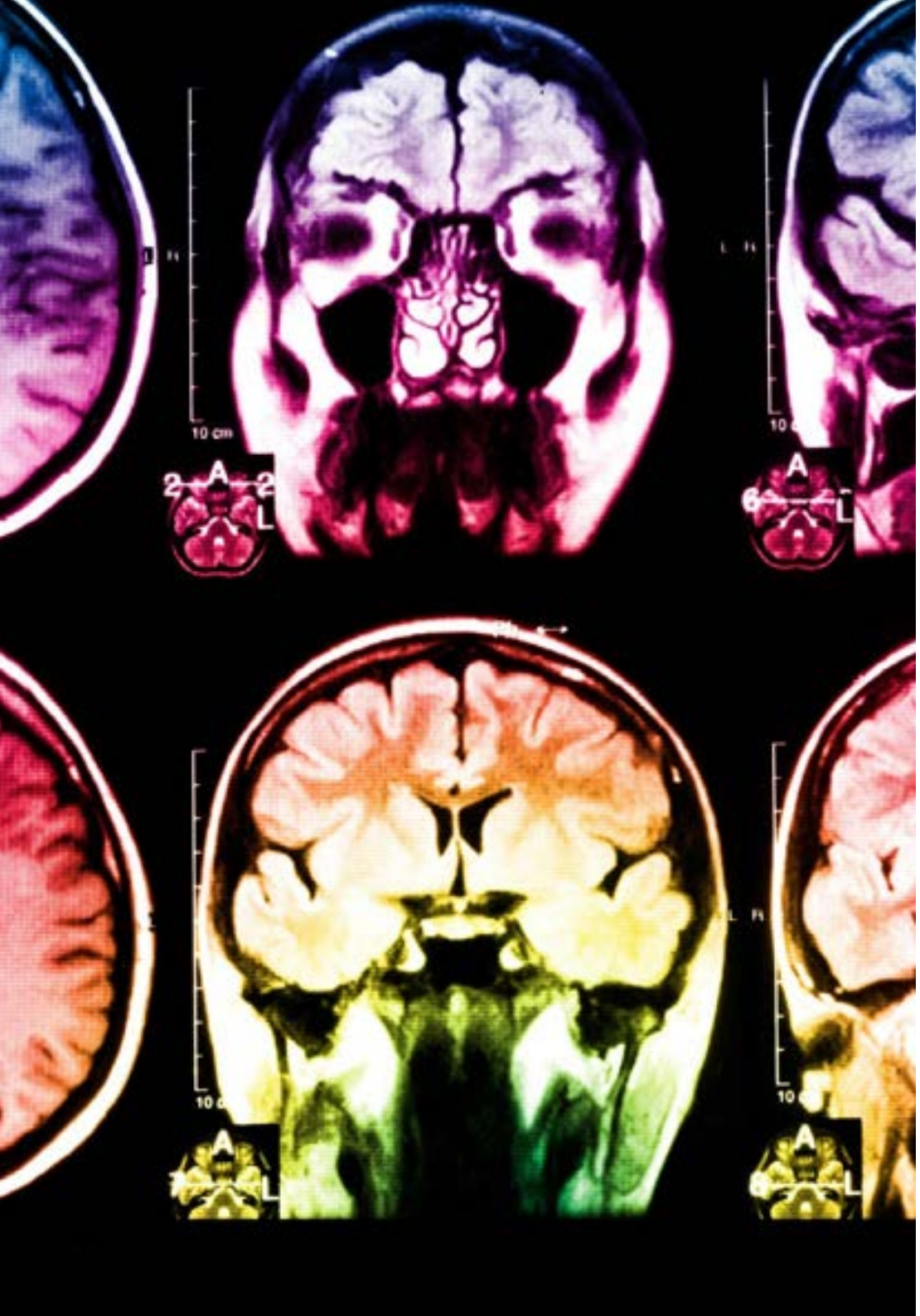
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

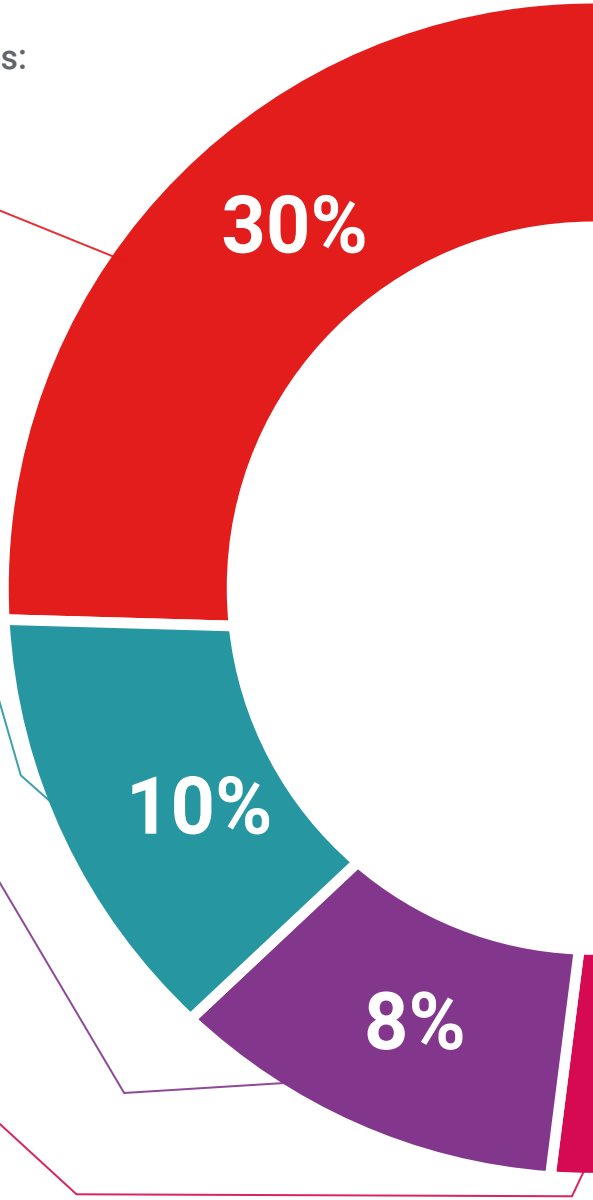
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

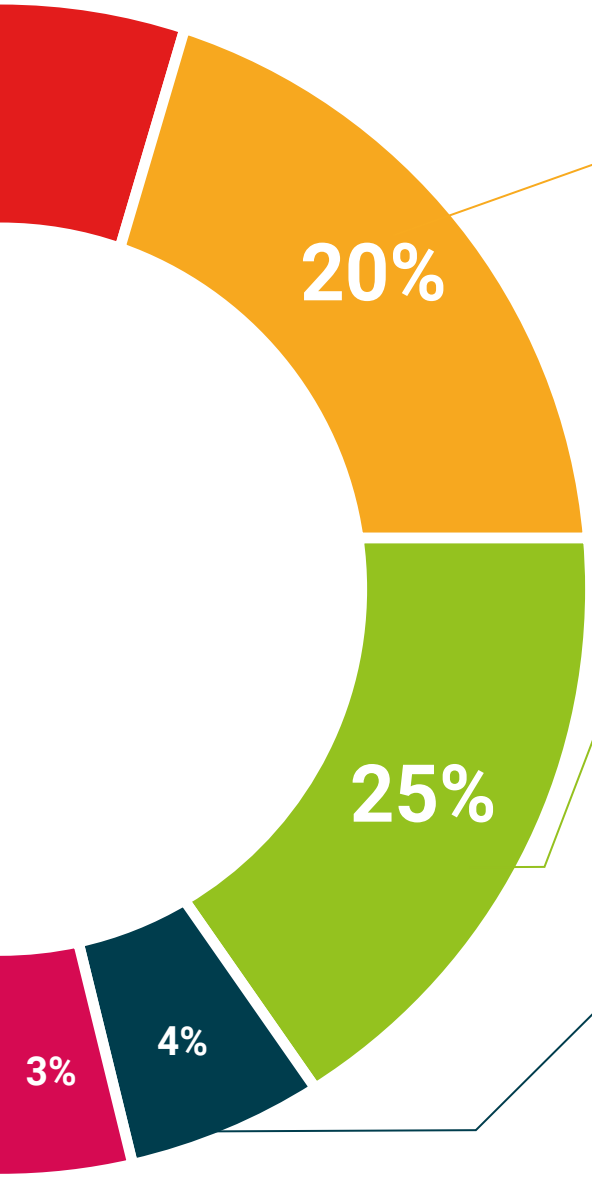
Prácticas de habilidades y competencias

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 Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados 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 Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados** 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 Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados**

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

Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados

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

Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario

Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados



tech universidad tecnológica