Experto Universitario
Iniciativa Empresarial para Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Iniciativa Empresarial para Videojuegos

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

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Estructura y contenido — pág. 12

04 Metodología — pág. 16

05 Titulación — pág. 24

01

Presentación

El mundo de los videojuegos tiene una serie de particularidades que lo convierten en un ámbito complejo a la hora de emprender. No solo se trata de una industria en constante transformación, sino que tiene numerosas cuestiones como el vocabulario y un tipo de clientes muy específicos que conviene conocer a la perfección para triunfar en este entorno. Así, esta titulación ofrece a sus alumnos todos los conocimientos necesarios para alcanzar el éxito en este sector, de forma que puedan llevar a sus empresas a lo más alto, junto a las compañías de videojuegos más famosas del mundo.





Haz crecer a tu empresa hasta hacerla rivalizar con Electronic Arts, Naughty Dog o Ubisoft"

Cada industria del entretenimiento tiene sus propias características y emprender en ellas no resulta sencillo si no se tienen los conocimientos adecuados. No es lo mismo producir películas, que lanzar álbumes musicales al mercado ni que dedicarse empresarialmente a otras. Y, por supuesto, editar videojuegos y publicarlos tampoco es fácil.

Se requieren una serie de capacitaciones y habilidades específicas de esta industria para saber operar en ella debidamente, pero tampoco hay lugares donde se puedan adquirir estas competencias, por lo que los empresarios a menudo fracasan al introducirse en un sector que no dominan.

Por esa razón, este Experto Universitario en Iniciativa Empresarial para Videojuegos da todas las claves a sus alumnos para emprender y convertirse en empresarios de éxito en esta industria, de forma que en el futuro puedan competir con las grandes compañías del sector.

Así, esta titulación ofrece contenidos especializados en economía y administración de empresas, iniciativa empresarial y en inglés específico de videojuegos, tan necesario en la actualidad para poder intervenir en un negocio de alcance global como este.

Este **Experto Universitario en Iniciativa Empresarial para Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en administración, gestión y emprendimiento de empresas de videojuegos
- 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

Emprende en la industria del videojuego y alcanza el éxito gracias a este Experto Universitario”

Aplica en tu negocio lo que aprenderás aquí y observa cómo crece y aumentas tus beneficios”

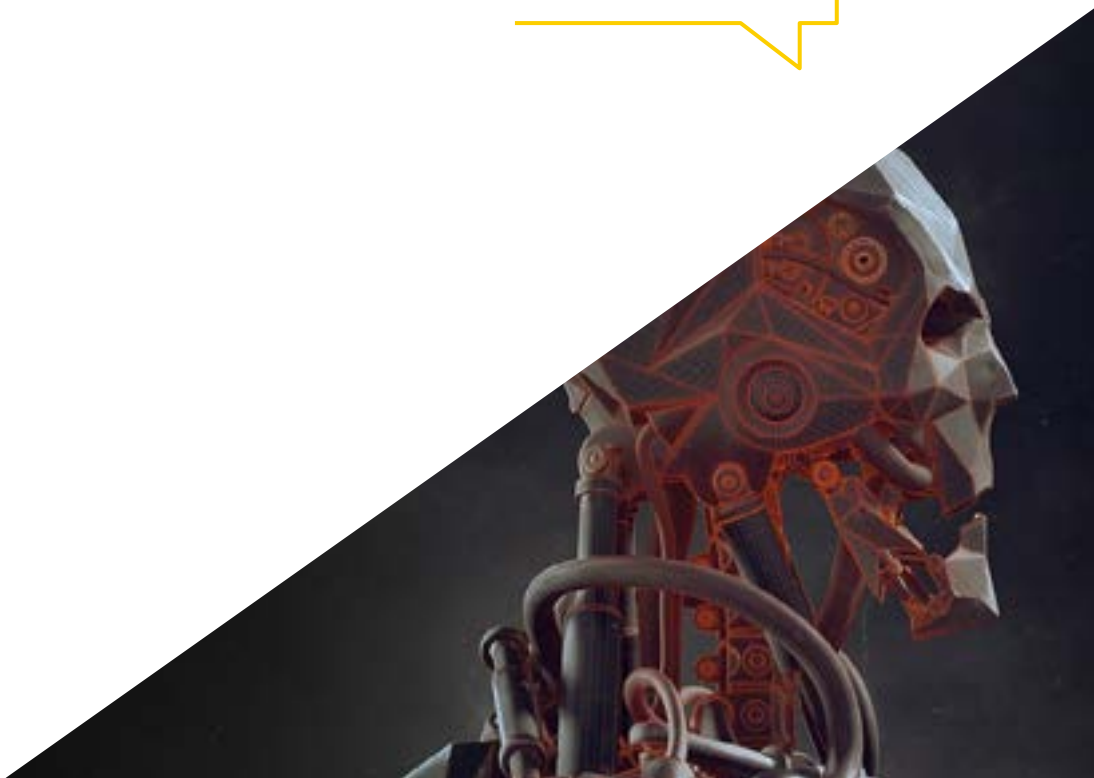
Aprende a administrar una empresa de alto nivel en el ámbito de los videojuegos.

Crea desde cero una empresa de videojuegos exitosa con este Experto Universitario.

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 principal objetivo de este Experto Universitario en Iniciativa Empresarial para Videojuegos es ofrecer a sus alumnos las mejores habilidades y capacitaciones en esta materia para que puedan progresar y emprender en esta compleja industria, de forma que puedan crear o hacer crecer a sus compañías hasta poder verlas competir con las grandes empresas de videojuegos nacionales e internacionales. Así, con ese objetivo en mente, TECH ha diseñado un programa especializado que convertirá a sus alumnos en auténticos especialistas en la materia, haciendo que puedan alcanzar todas sus metas.



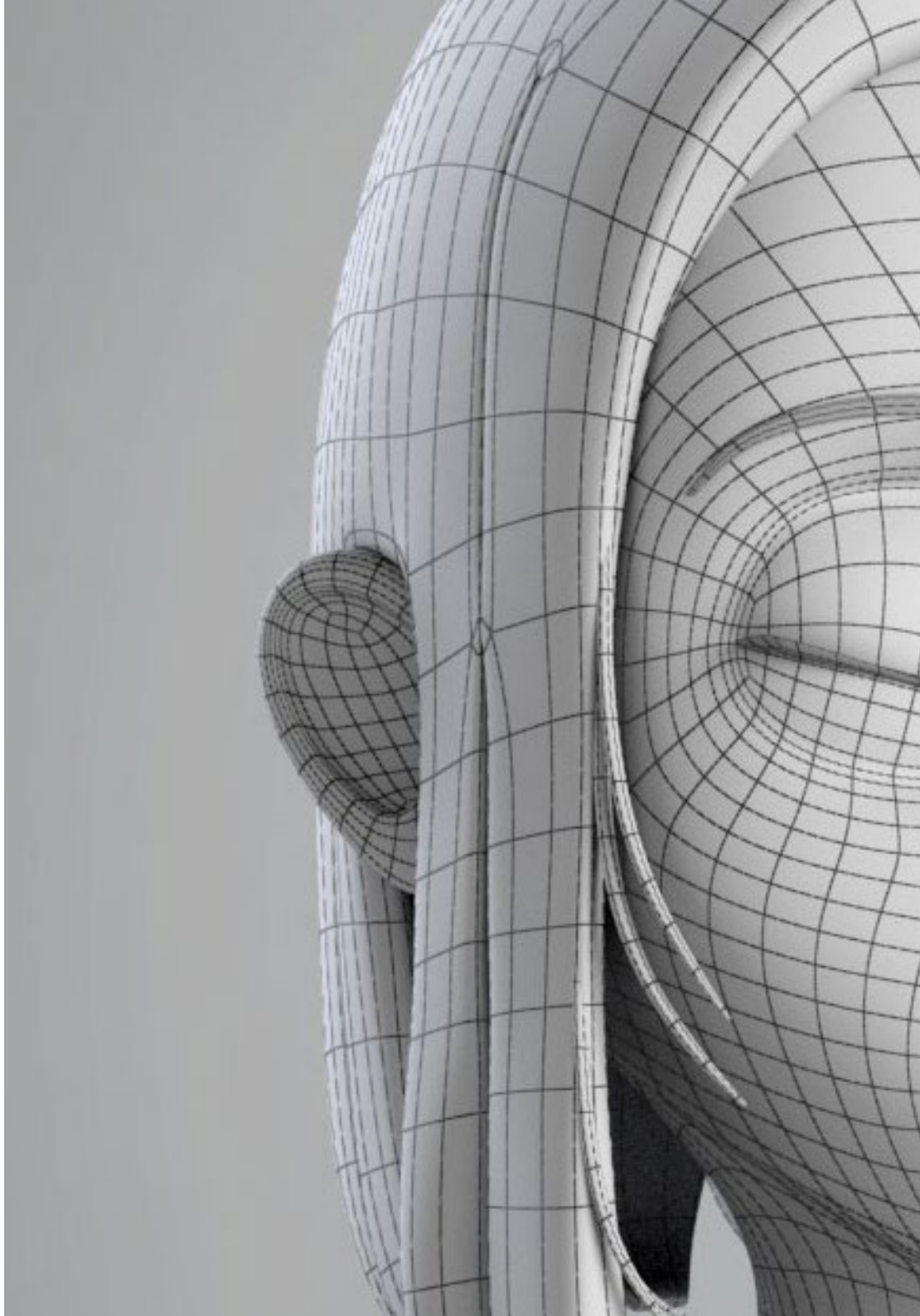


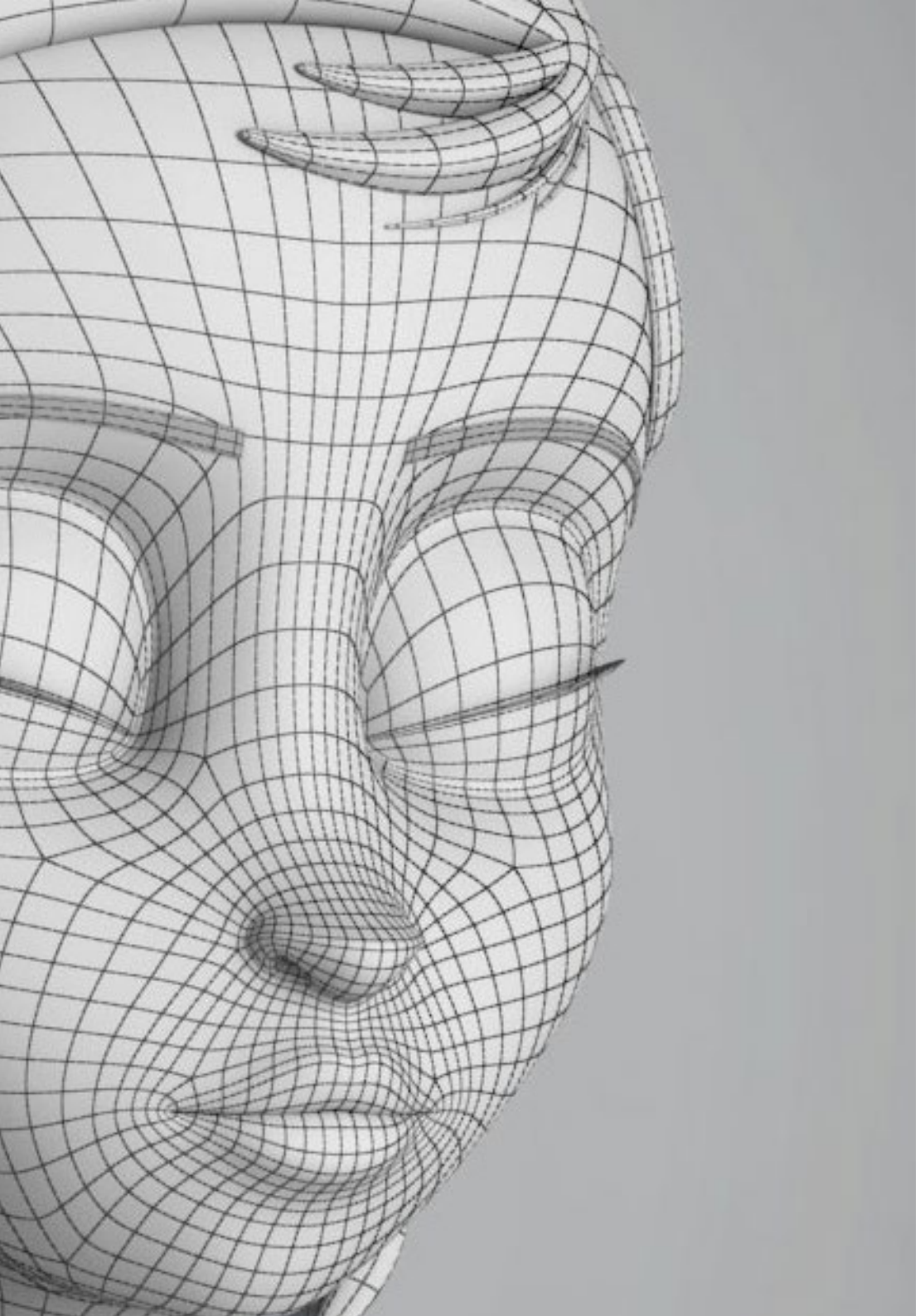
Logra todos tus objetivos gracias a este Experto Universitario"

Objetivos generales

- Obtener un dominio general sobre la administración de empresas de videojuegos
- Comprender qué herramientas y conocimientos son necesarios para emprender empresarialmente en la industria de los videojuegos
- Alcanzar el éxito empresarial
- Aprender a desenvolverse con fluidez en entornos internacionales donde el lenguaje dominante es el inglés
- Conocer toda la terminología relacionada con el mundo de los videojuegos para contribuir a una mejor integración en equipos de trabajo globales
- Explorar tecnicismos más concretos de ámbitos como el videojuego online o el copyright

No se te escapará ningún detalle sobre la administración de empresas de videojuegos"





Objetivos específicos

Módulo 1. Economía y administración de empresas

- Conocer los fundamentos de la administración de empresas a partir de la descripción de sus elementos, su entorno, función y organización
- Contar con los elementos necesarios para una toma de decisiones asertiva, dentro del ámbito de la dirección y administración

Módulo 2. Iniciativa empresarial

- Entender la innovación como una forma de incursionar en mercados existentes o crear nuevos teniendo la tecnología como punto de partida
- Analizar las fases para diseñar y gestionar planes de negocio

Módulo 3. Inglés para videojuegos

- Instruir en el dominio del inglés para presentaciones orales, interacciones cotidianas y trabajo en equipo
- Desarrollar la capacidad del alumno de desenvolverse en conversaciones telefónicas o reuniones presenciales y virtuales en inglés
- Abordar temas comunes en la industria como la violencia, el sedentarismo o la salud mental
- Profundizar en los diferentes sistemas operativos actuales y el lenguaje particular de cada uno

03

Estructura y contenido

Los contenidos de este Experto Universitario en Iniciativa Empresarial para Videojuegos han sido diseñados por grandes expertos, muy conocedores de la industria y que saben qué se necesita para triunfar en ella. De ese modo, los 3 módulos que componen este programa tienen un alto nivel capacitante y están enfocados completamente a ayudar a los alumnos a obtener grandes resultados laborales en sus empresas, tengan la orientación que tengan y desarrollen el tipo de producto que desarrollen en el mundo del videojuego.





Estos contenidos son lo que necesitas para que tu empresa progrese”

Módulo 1. Economía y administración de empresas

1.1. La empresa y sus elementos
- 1.1.1. El concepto de empresa
- 1.1.2. Funciones y clasificaciones de objetivos empresariales
- 1.1.3. El empresariado
- 1.1.4. Tipos de empresa

1.2. La empresa como sistema
- 1.2.1. Conceptos del sistema
- 1.2.2. Los modelos
- 1.2.3. Subsistema de la empresa
- 1.2.4. Subsistema de valores

1.3. El entorno de la empresa
- 1.3.1. Entorno y valor
- 1.3.2. Entorno general
- 1.3.3. Entorno específico
- 1.3.4. Herramientas de análisis

1.4. La función directiva
- 1.4.1. Conceptos básicos
- 1.4.2. ¿Qué es dirigir?
- 1.4.3. La toma de decisiones
- 1.4.4. El liderazgo

1.5. La planificación empresarial
- 1.5.1. Plan empresarial
- 1.5.2. Elementos de la planificación
- 1.5.3. Etapas
- 1.5.4. Herramientas de planificación

1.6. El control empresarial
- 1.6.1. Conceptos, tipos y terminología
- 1.6.2. Control de gestión
- 1.6.3. Control de calidad
- 1.6.4. Cuadro de mando integral

1.7. La organización empresarial
- 1.7.1. Conceptos básicos
- 1.7.2. Estructura organizativa
- 1.7.3. Dimensiones culturales
- 1.7.4. Modelos estructurales

1.8. Dirección de Recursos Humanos
- 1.8.1. Motivación
- 1.8.2. Reclutamiento y selección
- 1.8.3. Formación del personal
- 1.8.4. Evaluación del rendimiento

1.9. Elementos del Marketing y finanzas
- 1.9.1. Concepto y etapas
- 1.9.2. Marketing y mercados
- 1.9.3. Marketing estratégico
- 1.9.4. Relación y sinergias

Módulo 2. Iniciativa empresarial

2.1. Metodología de innovación y sociedad del conocimiento
- 2.1.1. El pensamiento de diseño
- 2.1.2. La estrategia del Océano Azul
- 2.1.3. Innovación colaborativa
- 2.1.4. Innovación Abierta

2.2. Inteligencia estratégica de la innovación
- 2.2.1. Vigilancia tecnológica
- 2.2.2. Prospectiva tecnológica
- 2.2.3. *Coolhunting*

2.3. Emprendimiento e Innovación
- 2.3.1. Estrategias de búsqueda de oportunidades de negocio
- 2.3.2. Evaluación de viabilidad de nuevos proyectos
- 2.3.3. Sistemas de gestión de la innovación
- 2.3.4. Habilidades *Soft* de un emprendedor

2.4. Gestión del proyecto
- 2.4.1. Desarrollo ágil
- 2.4.2. *Lean Management* en *Startups*
- 2.4.3. Seguimiento de proyectos y dirección de proyectos

2.5. Plan de negocios
- 2.5.1. Plan de negocios en la era digital
- 2.5.2. Modelo de propuesta de valor

2.6. Financiación de *Startups*
- 2.6.1. Fase de *Seed*: FFF y Subvenciones
- 2.6.2. Fase de *Startup: Business Angels*
- 2.6.3. Fase de *Growth: Venture Capital*
- 2.6.4. Fase de Consolidación: IPO

Módulo 3. Inglés para videojuegos

3.1. Una presentación oral
- 3.1.1. Pasos previos: la etapa de presentación
- 3.1.2. Técnicas eficaces para dar una buena presentación
- 3.1.3. Estrategias para abordar las preguntas posteriores

3.2. Resolución de problemas
- 3.2.1. Análisis FODA
- 3.2.2. Hacer propuestas de soluciones
- 3.2.3. El papel del pensamiento crítico en la resolución de problemas

3.3. Trabajo en equipo
- 3.3.1. El correo electrónico
- 3.3.2. Interacciones cotidianas con compañeros de trabajo
- 3.3.3. La importancia del trabajo en equipo en equipos a distancia

3.4. El papel de la comunicación en empresas internacionales
- 3.4.1. El informe del proyecto
- 3.4.2. La conversación telefónica
- 3.4.3. Reuniones presenciales y virtuales

3.5. Debates en el mundo de los videojuegos
- 3.5.1. La violencia
- 3.5.2. El sedentarismo y los videojuegos
- 3.5.3. La salud mental

3.6. La ética en el mundo tecnológico
- 3.6.1. La brecha digital
- 3.6.2. La sobrecarga informativa
- 3.6.3. El papel de la publicidad externa en el ámbito de los videojuegos

3.7. Consideraciones históricas
- 3.7.1. Los inicios del desarrollo del videojuego
- 3.7.2. Grandes hitos en el proceso de la comercialización masiva
- 3.7.3. El papel de los videojuegos en EE.UU en los años 90

3.8. Desarrollo y últimos avances en el software anglosajón
- 3.8.1. La inteligencia artificial: retos y novedades para el programador
- 3.8.2. Interactividad y colaboración en los videojuegos
- 3.8.3. El papel de los videojuegos en el cine americano

3.9. La eficacia de los sistemas operativos
- 3.9.1. Los sistemas operativos de Xbox
- 3.9.2. Los sistemas operativos de Playstation
- 3.9.3. Los sistemas operativos de Nintendo

3.10. El lenguaje técnico de los videojuegos online
- 3.10.1. Vocabulario de los videojuegos
- 3.10.2. Estructuras gramaticales en los videojuegos
- 3.10.3. El papel de la voz: cuestiones de pronunciación

“No hay mejor programa para crear con éxito una empresa de videojuegos”

04

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.

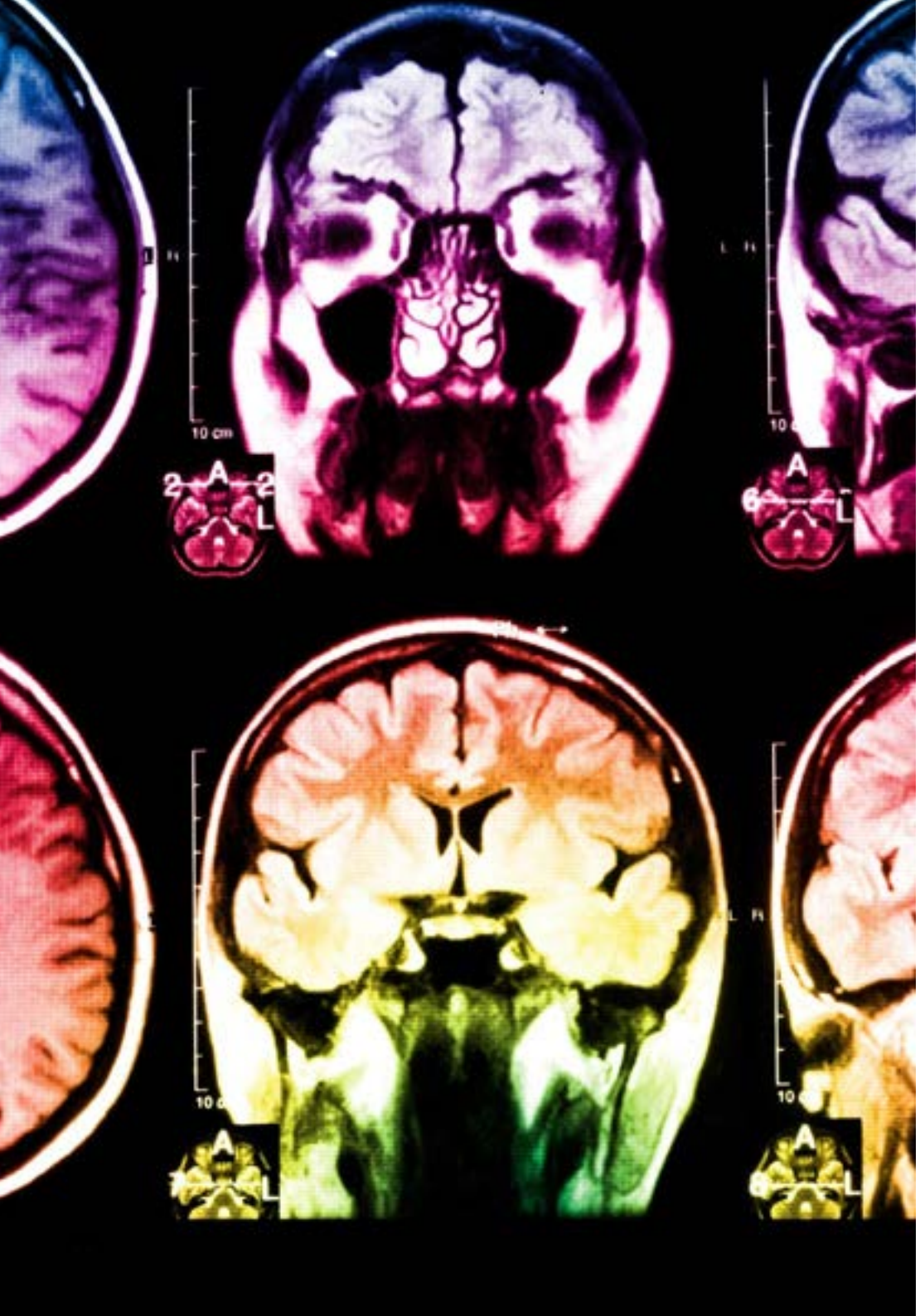
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

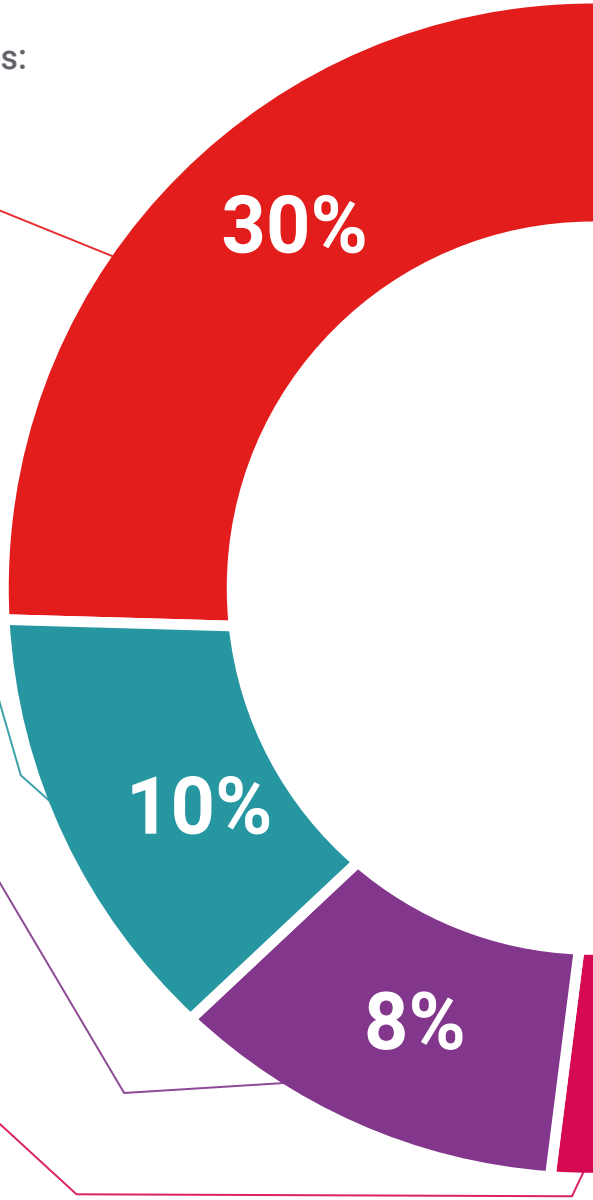
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

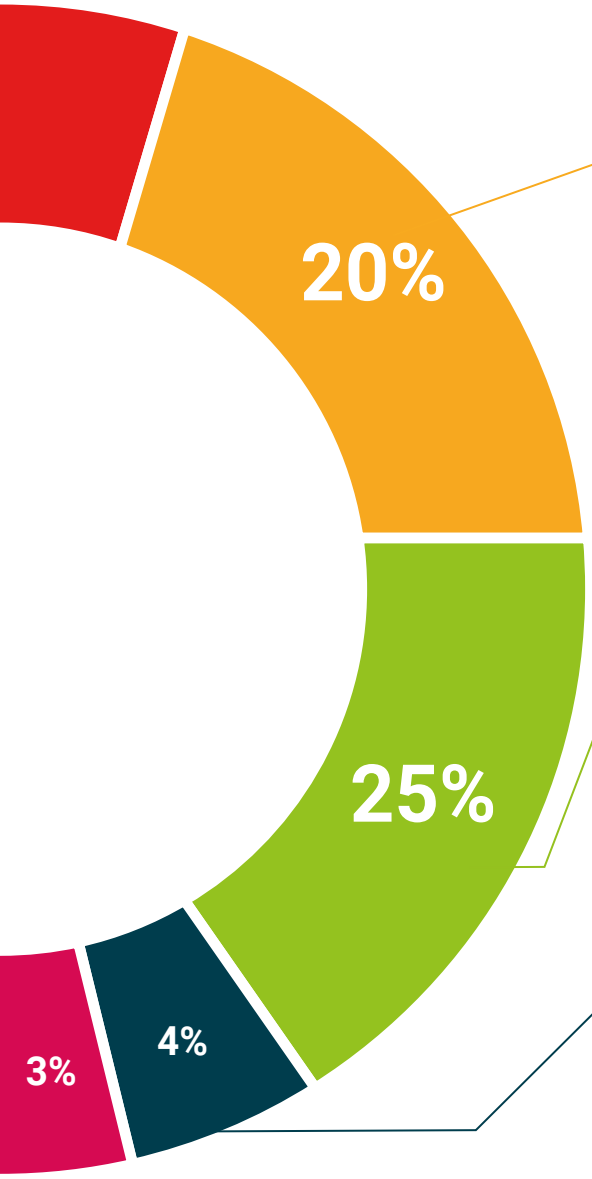
Prácticas de habilidades y competencias

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.

05

Titulación

El Experto Universitario en Iniciativa Empresarial para Videojuegos 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 una titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Experto Universitario en Iniciativa Empresarial para Videojuegos** 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 Iniciativa Empresarial para Videojuegos**

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

Iniciativa Empresarial para Videojuegos

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
Iniciativa Empresarial para Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Iniciativa Empresarial para Videojuegos



tech universidad tecnológica