Experto Universitario
Mánager de Producción



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Mánager de Producción

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

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología — *pág. 18*

05 Titulación — *pág. 26*

01

Presentación

De entre los numerosos puestos existentes en la de producción de un videojuego, el Mánager es uno de los más importantes a la hora de que todo el proceso cumpla los estándares de calidad requeridos y las entregas se realicen a tiempo. Durante el diseño de un videojuego esta tarea es vital, ya que hay que respetar la planificación inicial para que se pueda llevar a cabo una promoción y lanzamiento comercial adecuados. Así, para poder responder a este tipo de retos, esta titulación ofrece a sus alumnos los mejores conocimientos para poder convertirse en grandes Mánagers de producción en las mejores empresas de videojuegos del mundo.





Serás imprescindible en tu empresa gracias a este Experto Universitario”

La creación de un videojuego es una tarea larga y compleja que atraviesa numerosas etapas y que requiere de una gran cantidad de personal que vaya ejecutando todas las tareas previamente planificadas. Pero hay ciertos puestos que son más importantes que otros, ya que de ellos pueden depender muchos recursos humanos y materiales.

Así, el Mánager de Producción interviene en todo este proceso asegurándose de que el lanzamiento del videojuego no se vea afectado por ninguna eventualidad y que los diferentes recursos están bien utilizados para que la planificación fluya adecuadamente. Por esa razón, las mejores empresas de la industria quieren contar con personas de talento y con una educación completa para que ocupen esa posición, garantizando que el videojuego en cuestión sigue todos los pasos correctamente.

Este Experto Universitario en Mánager de Producción es, por tanto, la respuesta para todos aquellos profesionales que busquen una especialización que les haga ser muy valorados en sus compañías, ya que sus contenidos están completamente enfocados en conseguir que sus carreras laborales crezcan hasta alcanzar el éxito.

Este **Experto Universitario en Mánager de Producción** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Producción 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

El Mánager de Producción es un puesto básico en cualquier empresa de videojuegos: especialízate y logra tus objetivos”

Participa en la producción de grandes videojuegos gracias a este Experto Universitario”

Esta es la titulación que buscabas para acceder a una gran empresa de videojuegos.

Serás una de las personas más importantes de tu empresa.

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.

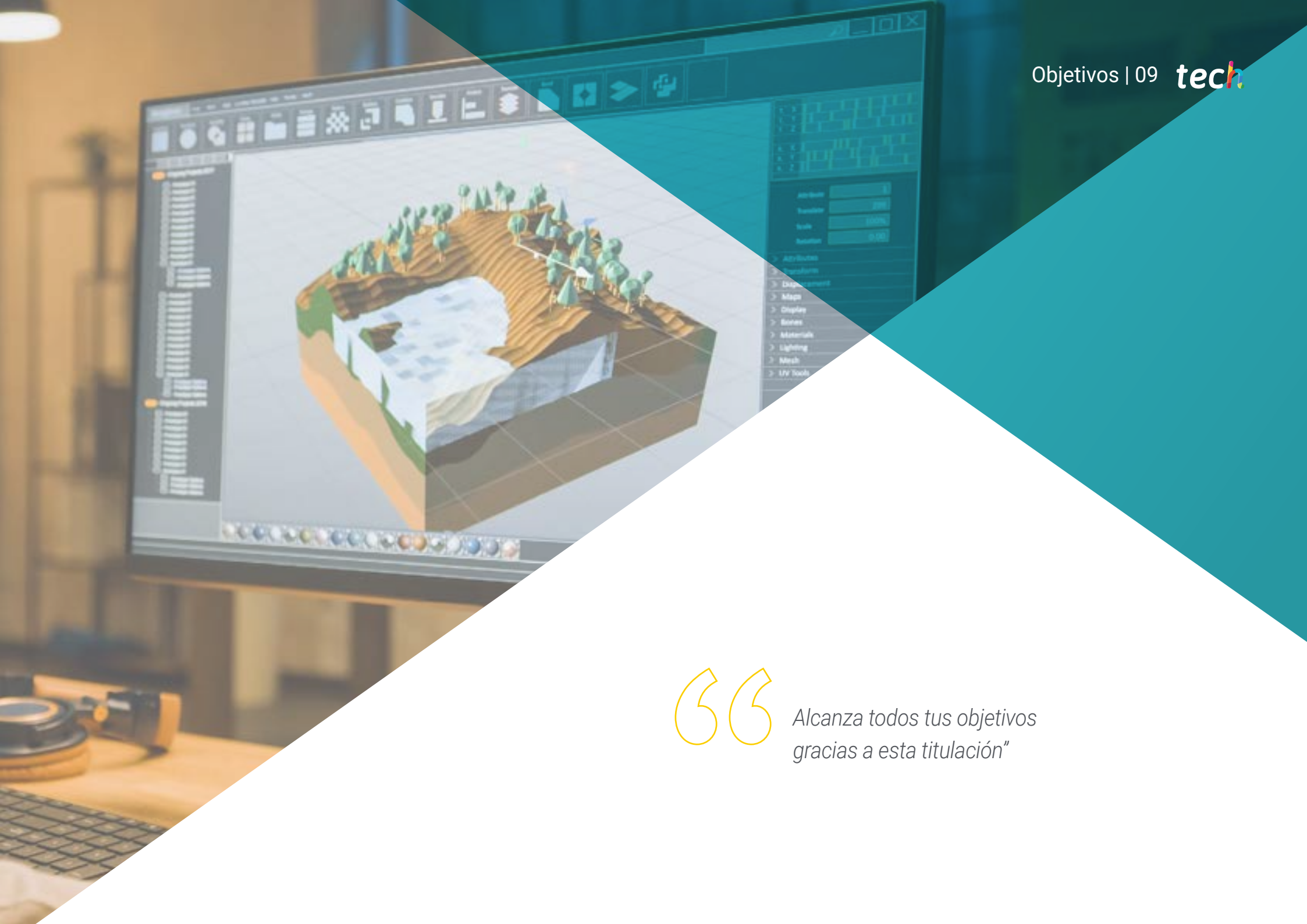


02

Objetivos

El objetivo principal de este Experto Universitario en Mánager de Producción es hacer que sus alumnos puedan experimentar un gran avance profesional gracias a las habilidades y conocimientos que obtendrán en esta titulación. Con ellos se convertirán en auténticos especialistas en la materia, de forma que puedan incorporarse a alguna gran empresa del sector. Así, TECH es una institución ambiciosa que busca lo mejor para sus estudiantes por lo que, para alcanzar ese objetivo, les ofrece un proceso de aprendizaje de alto nivel totalmente adaptado a lo que demanda la industria del videojuego.





Alcanza todos tus objetivos gracias a esta titulación"

Objetivos generales

- Asimilar los conceptos básicos de la producción aplicada a videojuegos
- Conocer las labores del Mánager de producción, de forma que pueda ejecutarlas eficazmente
- Profundizar en el proceso de producción de un videojuego
- Dominar el ámbito de la industria de los videojuegos, conociendo su lenguaje específico y sus formas de comunicación

Matricúlate y observa cómo tu carrera progresa rápidamente"





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. Sistemas de información

- Reflexionar sobre la transformación digital, desde el punto de vista de la innovación empresarial, la gestión financiera y de la producción, la mercadotecnia y la gestión de recursos humanos
- Analizar el funcionamiento del gobierno y estión de las Tecnologías de la Información y Comunicación y las normas que lo rigen
- Profundizar el conocimiento en el sistema de gestión de servicios, conociendo los principios básicos de UNE-ISO/IEC 20000-1, la estructura de la serie de normas ISO/IEC 20000 y los requisitos del Sistemas de Gestión del Servicio (SGS)

Módulo 3. Inglés para videojuegos

- Analizar cuestiones legales internacionales y casos de plagio real en el mundo de los videojuegos
- Aprender sobre la corrección ortográfica en los videojuegos y la importancia de los subtítulos
- Tratar la creación de un currículum en inglés, así como ofertas y entrevistas de trabajo internacionales
- Conocer la terminología concreta en ingeniería web e infraestructura en la nube aplicable a los videojuegos

03

Estructura y contenido

Este Experto Universitario en Mánager de Producción ha sido diseñado por los mejores especialistas en la materia y se han encargado de que sus contenidos sean novedosos y completos, de forma que los alumnos puedan enfrentarse a todo tipo de retos que presentan en sus carreras profesionales sin ningún problema. Su enfoque, por tanto, es eminentemente práctico y proviene de la situación actual de la industria, por lo que los estudiantes pueden estar seguros de que lo que aprendan será completamente útil en sus vidas laborales.





Los mejores contenidos para que te conviertas en el mejor Mánager de Producción de la industria"

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
- 1.2.3. El empresariado
- 1.2.4. 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. Sistemas de información

2.1. La transformación digital I
- 2.1.1. La innovación empresarial
- 2.1.2. La gestión de la producción
- 2.1.3. La gestión financiera

2.2. La transformación digital II
- 2.2.1. El Marketing
- 2.2.2. La gestión de RRHH
- 2.2.3. Un sistema de información integrado

2.3. Caso de estudio
- 2.3.1. Presentación de la empresa
- 2.3.2. Metodologías para analizar la adquisición de TI
- 2.3.3. Determinación de costos, beneficios y riesgos
- 2.3.4. Evaluación económica de la inversión

2.4. El gobierno y la gestión de las Tecnologías de la Información y Comunicación
- 2.4.1. Definición de gobierno de las tecnologías y sistemas de la información
- 2.4.2. Diferencia entre gobierno y gestión de las TSI
- 2.4.3. Marcos para el gobierno y la gestión de las TSI
- 2.4.4. Las normas y el gobierno y la gestión de las TSI

2.5. El gobierno corporativo de las Tecnologías de la Información y Comunicación
- 2.5.1. ¿Qué es el buen gobierno corporativo?
- 2.5.2. Antecedentes de gobierno de las TIC
- 2.5.3. La Norma ISO/IEC 38500: 2008
- 2.5.4. Implementación de un buen gobierno TIC
- 2.5.5. Gobierno TIC y mejores prácticas
- 2.5.6. Gobierno corporativo. Resumen y tendencias

2.6. Objetivos de Control para la Información y Tecnologías Relacionadas (COBIT)
- 2.6.1. Marco de aplicación
- 2.6.2. Dominio: planificación y organización
- 2.6.3. Dominio: adquisición e implementación
- 2.6.4. Dominio: entrega y soporte
- 2.6.5. Dominio: supervisión y evaluación
- 2.6.6. Aplicación de la guía COBIT

2.7. La Biblioteca de Infraestructura de Tecnologías de Información (ITIL)
- 2.7.1. Introducción a ITIL
- 2.7.2. Estrategia del servicio
- 2.7.3. Diseño del servicio
- 2.7.4. Transición del servicio
- 2.7.5. Operación del servicio
- 2.7.6. Mejora del servicio

2.8. El sistema de gestión de servicios
- 2.8.1. Principios básicos de UNE-ISO/IEC 20000-1
- 2.8.2. La estructura de la serie de normas ISO/IEC 20000
- 2.8.3. Requisitos del Sistema de Gestión del Servicio (SGS)
- 2.8.4. Diseño y transición de servicios nuevos o modificados
- 2.8.5. Procesos de provisión del servicio
- 2.8.6. Grupos de procesos

2.9. El sistema de gestión de activos de software
- 2.9.1. Justificación de la necesidad
- 2.9.2. Antecedentes
- 2.9.3. Presentación de la norma 19770
- 2.9.4. Implantación de la gestión

2.10. Gestión de la continuidad del negocio
- 2.10.1. Plan de la continuidad del negocio
- 2.10.2. Implementación de un BCM

Módulo 3. Inglés para videojuegos

3.1. El plagio en el mundo de los videojuegos
- 3.1.1. Cuestiones legales internacionales
- 3.1.2. Análisis de casos reales
- 3.1.3. El homenaje y los huevos de pascua virtuales

3.2. Iniciativas comerciales
- 3.2.1. El comercio electrónico
- 3.2.2. Estrategias publicitarias
- 3.2.3. Creación de anuncios

3.3. El papel de la escritura
- 3.3.1. Corrección ortográfica en los videojuegos
- 3.3.2. Los subtítulos
- 3.3.3. La comunicación escrita con personas externas a la empresa

3.4. Los derechos de copyright
- 3.4.1. Derechos de autor
- 3.4.2. Las licencias de Creative Commons
- 3.4.3. Los límites de la libertad creativa

3.5. Empleo en el mundo de la tecnología
- 3.5.1. Creación del currículum
- 3.5.2. La entrevista de trabajo
- 3.5.3. Expectativas salariales

3.6. Encuentros sociales profesionales
- 3.6.1. Conferencias
- 3.6.2. La cultura comercial
- 3.6.3. Reuniones

3.7. Robótica
- 3.7.1. Inicios y evolución
- 3.7.2. Clasificación y definición del robot
- 3.7.3. Métodos de programación

3.8. Programación informática
- 3.8.1. Estructuras de control
- 3.8.2. Objetos
- 3.8.3. Almacenamiento

3.9. Computación en nube
- 3.9.1. Ingeniería web
- 3.9.2. Infraestructuras en la nube
- 3.9.3. Sistemas multicloud

3.10. Gamificación
- 3.10.1. La gamificación en el mundo empresarial
- 3.10.2. La gamificación en la educación
- 3.10.3. La gamificación en su vida personal





No hay contenidos mejores que estos para especializarte”

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.

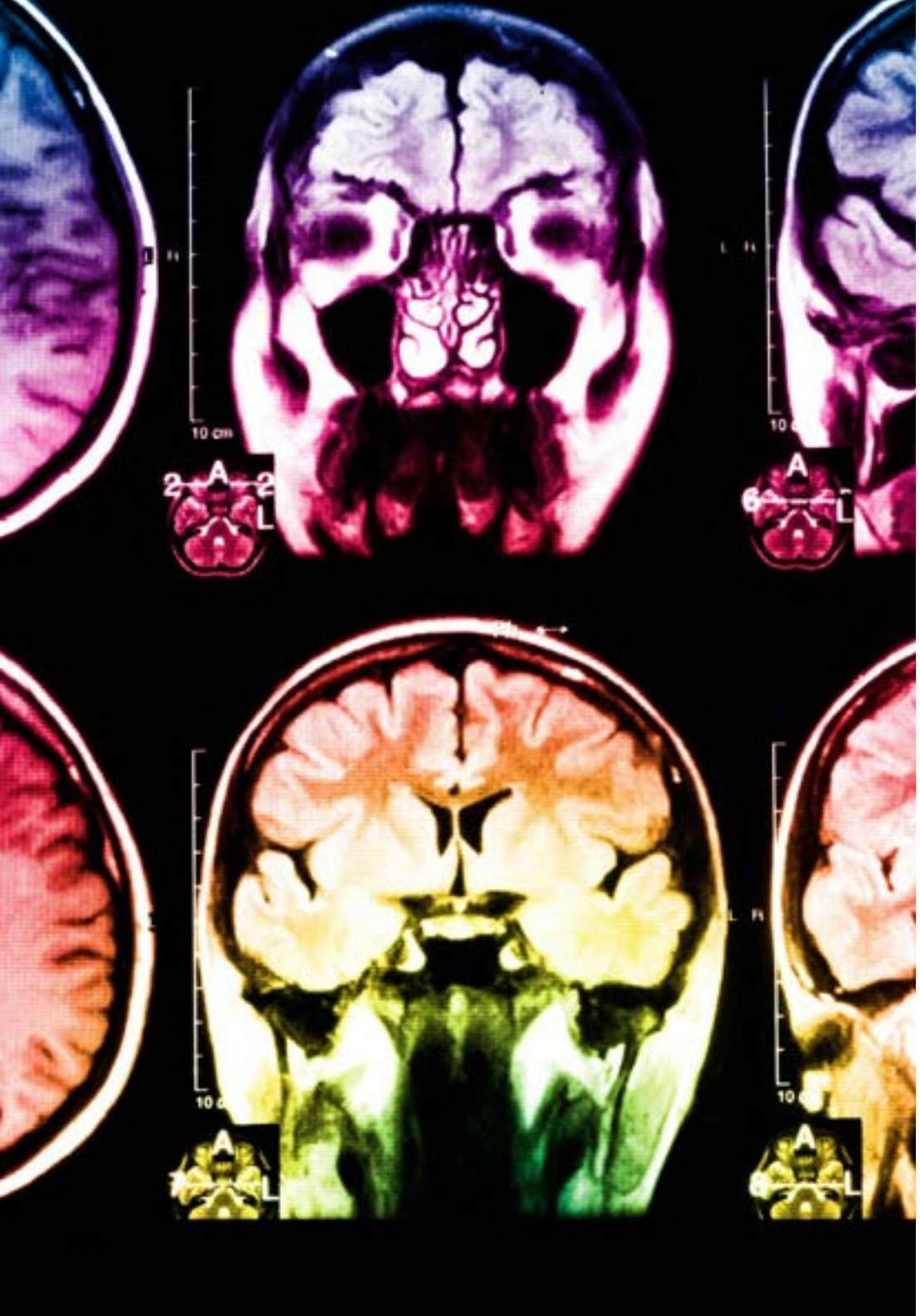
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

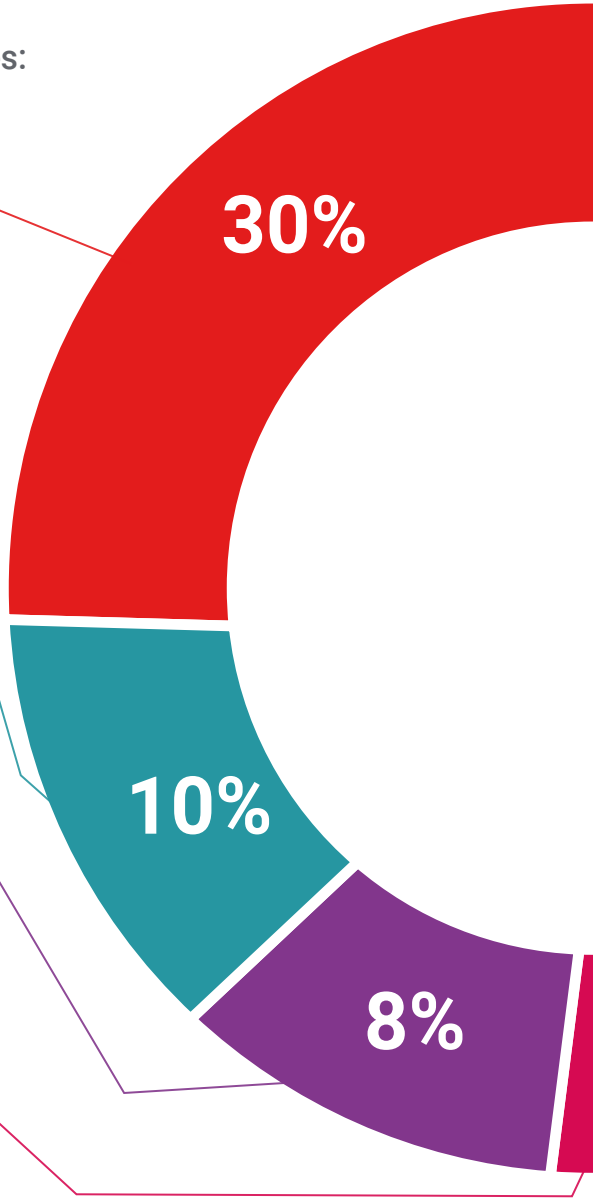
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

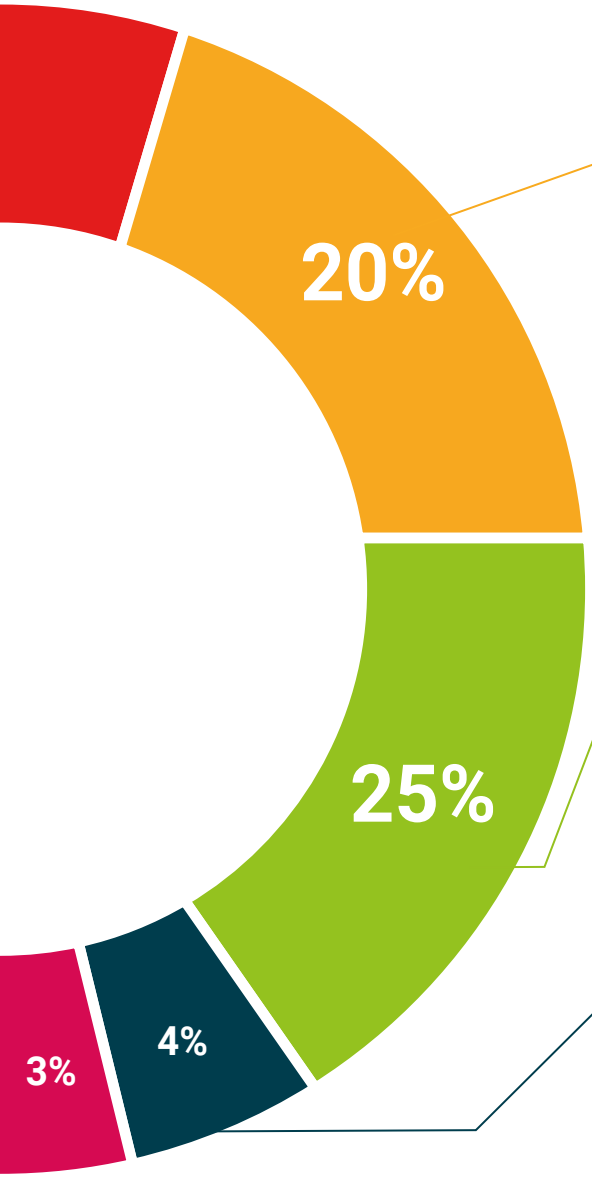
Prácticas de habilidades y competencias

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 Mánager de Producción 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 Mánager de Producción** 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 Mánager de Producción**

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

Mánager de Producción

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
Mánager de Producción

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Mánager de Producción



tech universidad tecnológica