# Experto Universitario
## Dirección de Empresas de Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

# Experto Universitario

## Dirección de Empresas de Videojuegos

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

# Índice


01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección de curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

06 Titulación — pág. 28

01

# Presentación

Las empresas dedicadas a la creación y desarrollo de videojuegos van creciendo día a día, y con ellas las personas encargadas de su correcto funcionamiento. Contar con alguien que se encargue con todo lo relacionado con el desarrollo de la misma es primordial para su expansión y éxito. Por este motivo, este programa contiene todos los puntos clave para que el estudiante desarrolle su actividad profesional y sea capaz de elaborar una campaña de marketing o diseñar estrategias para la industria. Con una metodología online, esta es una opción cómoda y asequible que hace que sea perfecta para todo el mundo.





*Te convertirás en experto de un sector emergente, que cada día evoluciona a una velocidad de vértigo. A través de diferentes conocimientos de dirección de empresas y marketing, alcanzarás tus objetivos"*

Actualmente, los videojuegos ocupan un porcentaje considerable dentro del día a día de muchas personas. No tienen límite de edad, y es que dentro del sector podemos encontrar consumidores de este producto que van desde niños hasta personas de avanzada edad. Esto ocurre, en parte, gracias a las diferentes temáticas que existen, y es que el mundo de posibilidades que ofrecen los videojuegos es infinito.

Por este motivo este sector ha sufrido un crecimiento desorbitado en cuestión de 70 u 80 años. Sus gráficas, temáticas o desarrollos han ido evolucionando dando pie a realidades totalmente nuevas. Sin duda alguna, es un gran ejemplo de un sector que ha revolucionado el crecimiento empresarial tal y como se conoce. Por ello, este Experto Universitario es una opción ideal para todos aquellos profesionales que quieran adentrarse en la Dirección de Empresas de este ámbito.

Aprender a analizar los diferentes entornos, o cómo utilizar las diferentes destrezas del marketing son solo algunos de los objetivos que el alumno alcanzará con este programa. En él, se trabajarán los aspectos más relevantes para conseguir los objetivos propuestos y así adquirir las capacidades necesarias para dirigir un equipo de trabajo dentro de una compañía del sector.

Para alcanzar todo esto, TECH lanza esta titulación con una metodología completamente online que ofrece al alumno la posibilidad de cursar este programa de la manera que más le convenga. Sin horarios, ni presiones lo cual supone una gran ventaja para quien decida compaginar sus estudios con su vida laboral. Pero no solo esto, este Experto Universitario también cuenta con técnicas innovadoras en el campo de la enseñanza que ya han sido avaladas por grandes profesionales. Como ejemplo de esto tenemos el *Relearning*, un método nuevo que consiste en la repetición de conceptos clave por parte del docente para que el alumno afiance sus conocimientos.

Este **Experto Universitario en Dirección de Empresas de Videojuegos** contiene el programa educativo más completo e innovador del mercado. Sus principales características son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en la creación de personajes fantásticos y de terror
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información 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 y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

*Según un informe de DFC Intelligence, más de 3 mil millones de personas juegan a videojuegos, eso es aproximadamente un 40% de la población mundial. Aprende las claves para llevar a una empresa del sector a ser reconocida, gracias a sus productos, en países de todo el mundo"*

*Con TECH, es muy cómodo instruirse y mejorar tu faceta profesional gracias a su metodología 100% online. Esta permitirá que no solo elijas como y cuando, sino que podrás acabar la titulación antes de lo que tenías previsto"*

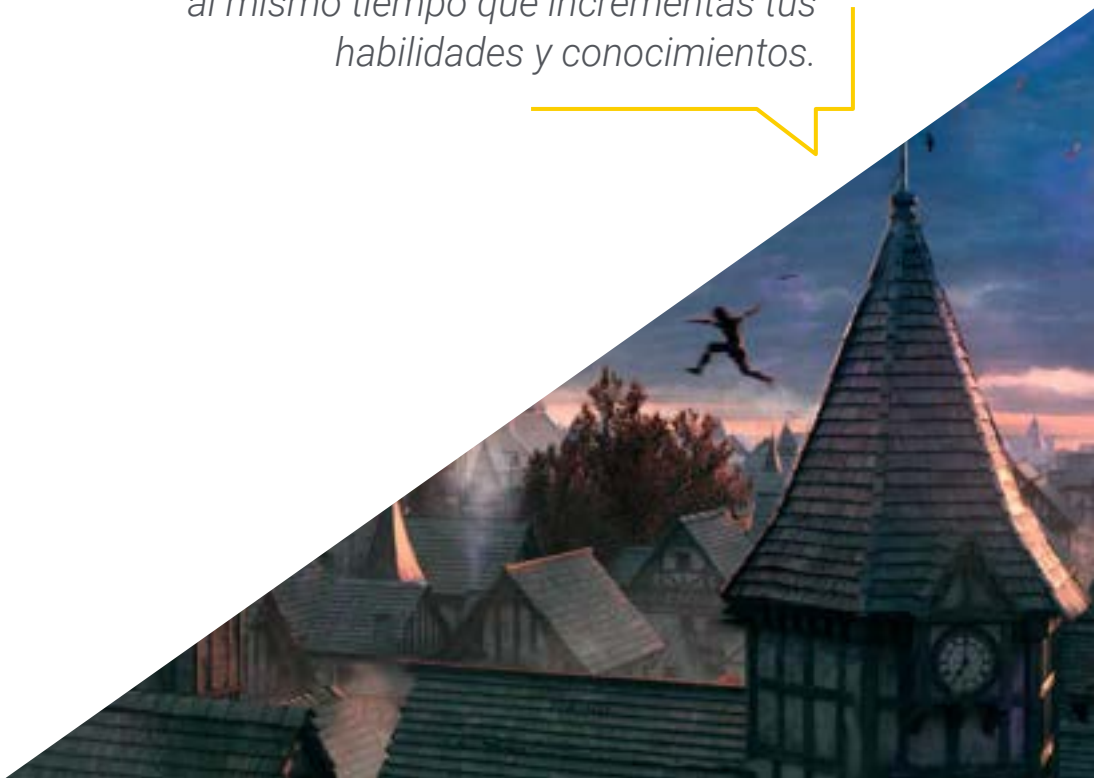
*Los conocimientos sobre los distintos tipos de consolas que hay en el mercado serán muy relevantes de cara a una buena dirección con conocimiento del producto matriz.*

*Llega a los puestos de mayor importancia dentro de una empresa de este sector, preparándote con este Experto Universitario al mismo tiempo que incrementas tus habilidades y conocimientos.*

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

A través de unos objetivos específicos y generales, este Experto Universitario está pensado para que el alumno sea capaz de dominar todos los aspectos necesarios para las funciones pertinentes dentro de la Dirección de Empresas de Videojuegos. Para ello, este programa cuenta con tres módulos que buscan desarrollar distintas capacidades en el alumno para que consiga sus propósitos académicos y profesionales.





*Gracias a la metodología de TECH, podrás conseguir los objetivos de este Experto Universitario al ritmo que elijas con total libertad y comodidad"*

## Objetivos generales

- Generar estrategias para la industria
- Comprender en profundidad y diseñar proyectos de videojuegos
- Conocer en profundidad las tecnologías emergentes e innovaciones en la industria
- Desarrollar estrategias orientadas al videojuego
- Dominar las áreas funcionalidades de las empresas que tiene el sector del videojuego
- Aprender en detalle cómo desarrollar estrategias de marketing y ventas

*Este programa es lo que estabas buscando para convertirte en un compositor relevante en la industria de los videojuegos"*







## Objetivos específicos

**Módulo 1. Estrategia en Empresas Digitales y Videojuegos**

- Conocer el contexto y los componentes de la estrategia empresarial con foco en la industria de videojuegos

**Módulo 2. Dirección de empresas de videojuegos**

- Aprender en detalle toda la estructura de la cadena de valor de la industria y obtener las competencias necesarias para la dirección de las distintas organizaciones del sector

**Módulo 3. Marketing digital y la transformación digital del videojuego**

- Identificar y saber desarrollar todas las disciplinas y técnicas del Marketing Gaming que permiten impulsar los modelos de negocio en la industria del videojuego

03

# Dirección del curso

Este Experto Universitario cuenta entre su profesorado con experimentados dentro de la industria de los videojuegos, que han focalizado tu carrera en diferentes aspectos de la Dirección de Empresas. Con ellos, el alumno aprenderá no solo los conceptos y destrezas más importantes, sino a desenvolverse ante situaciones reales. Gracias a su experiencia profesional, el estudiante logrará todos los objetivos de este programa.





*Aprende de la experiencia de personas como tú que han conseguido convertirse en profesionales. Permite que te instruyan a lo largo de este Experto Universitario y consigue tus objetivos”*

## Dirección



### D. Moreno Campos, Daniel

- Chief Operations Officer en Marshals
- Tutor- Instructor en Edix (UNIR)
- Product Owner Certification – Profesor Asociado en ESIC Business & Marketing School
- Profesor en Boluda.com
- Project Manager Officer en Sum- The Sales Intelligence Company
- Content Manager en GroupM (WPP)



04

# Estructura y contenido

Este programa cuenta con un temario diseñado por profesionales del ámbito de los videojuegos. En él, el alumno adquirirá distintos conceptos y destrezas para desarrollarse en la dirección de empresas especializadas en juegos digitales. Este Experto Universitario se encuentra dividido en 3 módulos que tienen como objetivo preparar al egresado, para enfrentarse al mundo laboral.





*Aprende cuáles son los diferentes procesos estratégicos para dirigir una empresa de videojuegos”*

## **Módulo 1.** Estrategia en Empresas Digitales y Videojuegos

1.1. Empresas Digitales y Videojuegos
- 1.1.1. Componentes de la estrategia
- 1.1.2. Ecosistema digital y del videojuego
- 1.1.3. Posicionamiento Estratégico

1.2. El Proceso Estratégico
- 1.2.1. Análisis estratégico
- 1.2.2. Selección de alternativas estratégicas
- 1.2.3. Implantación de la estrategia

1.3. Análisis Estratégico
- 1.3.1. Interno
- 1.3.2. Externo
- 1.3.3. Matriz DAFO y CAME

1.4. Análisis Sectorial del Videojuego
- 1.4.1. Modelo de las 5 fuerzas de Porter
- 1.4.2. Análisis PESTEL
- 1.4.3. Segmentación Sectorial

1.5. Análisis Posición Competencial
- 1.5.1. Crear y monetizar el valor estratégico
- 1.5.2. La búsqueda de nicho vs la segmentación del mercado
- 1.5.3. La sustentabilidad del posicionamiento competitivo

1.6. Análisis del Entorno Económico
- 1.6.1. Globalización e internacionalización
- 1.6.2. La inversión y el ahorro
- 1.6.3. Indicadores de producción, productividad y empleo

1.7. Dirección Estratégica
- 1.7.1. Un marco para el análisis de la estrategia
- 1.7.2. El análisis del entorno sectorial, recursos y capacidades
- 1.7.3. Puesta en práctica de la estrategia

1.8. Formular la estrategia
- 1.8.1. Estrategias corporativas
- 1.8.2. Estrategias genéricas
- 1.8.3. Estrategias de cliente

1.9. Implementación de la Estrategia
- 1.9.1. Planificación estratégica
- 1.9.2. Comunicación y esquema de participación de la organización
- 1.9.3. Gestión del cambio

1.10. Los Nuevos Negocios Estratégicos
- 1.10.1. Los océanos azules
- 1.10.2. El agotamiento de la mejora incremental en la curva de valor
- 1.10.3. Negocios de costo marginal cero

## **Módulo 2.** Dirección de Empresas de Videojuegos

2.1. Sector y Cadena de Valor
- 2.1.1. El valor en el sector del entretenimiento
- 2.1.2. Elementos de la cadena de valor
- 2.1.3. Relación entre cada uno de los elementos de la cadena de valor

2.2. Los Desarrolladores de Videojuegos
- 2.2.1. La propuesta conceptual
- 2.2.2. Diseño creativo y argumento del videojuego
- 2.2.3. Tecnologías aplicables al desarrollo del videojuego

2.3. Fabricantes de Consolas
- 2.3.1. Componentes
- 2.3.2. Tipología y fabricantes
- 2.3.3. Generación de consolas

2.4. Publishers
- 2.4.1. Selección
- 2.4.2. Gestión del desarrollo
- 2.4.3. Generación de productos y servicios

2.5. Distribuidores
- 2.5.1. Acuerdos con distribuidores
- 2.5.2. Modelos de distribución
- 2.5.3. La logística de distribución

2.6. Minoristas
- 2.6.1. Minoristas
- 2.6.2. Orientación y vinculación con el consumidor
- 2.6.3. Servicios de asesoramiento

2.7. Fabricantes de accesorios
- 2.7.1. Accesorios para el gaming
- 2.7.2. Mercado
- 2.7.3. Tendencias

2.8. Desarrolladores de Middleware
- 2.8.1. *Middleware* en la industria de los videojuegos
- 2.8.2. Desarrollo middleware
- 2.8.3. Middleware: tipología

2.9. Perfiles Profesionales del Sector de los Videojuegos
- 2.9.1. *Game Designers* y Programadores
- 2.9.2. Modeladores y texturizadores
- 2.9.3. Animadores e ilustradores

2.10. Los Clubs Profesionales de *Esports*
- 2.10.1. El área administrativa
- 2.10.2. El área deportiva
- 2.10.3. El área de comunicación

## **Módulo 3.** Marketing Digital y Transformación Digital del Videojuego

3.1. Estrategia en Marketing Digital
- 3.1.1. *Customer Centric*
- 3.1.2. *Customer Journey y Funnel* de Marketing
- 3.1.3. Diseño y Creación de un Plan de Marketing Digital

3.2. Activos Digitales
- 3.2.1. Arquitectura y Diseño Web
- 3.2.2. Experiencia Usuario - CX
- 3.2.3. Mobile Marketing

3.3. Medios Digitales
- 3.3.1. Estrategia y Planificación de Medios
- 3.3.2. Display y prográmatica publicitaria
- 3.3.3. Digital TV

3.4. Search
- 3.4.1. Desarrollo y aplicación de una Estrategia Search
- 3.4.2. SEO
- 3.4.3. SEM

3.5. Social Media
- 3.5.1. Diseño, planificación y analítica en una estrategia de Social Media
- 3.5.2. Técnicas de marketing en Redes sociales horizontales
- 3.5.3. Técnicas de marketing en Redes sociales verticales

3.6. *Inbound* Marketing
- 3.6.1. *Funnel* del *Inbound Marketeing*
- 3.6.2. Generación de *Content Marketing*
- 3.6.3. Captación y gestión de leads

3.7. *Account Based* Marketing
- 3.7.1. Estrategia de Marketing B2B
- 3.7.2. Decisión Maker y mapa de contactos
- 3.7.3. Plan de Account Based Marketing

3.8. Email Marketing y *Landing* Pages
- 3.8.1. Características del email marketing
- 3.8.2. Creatividad y landing pages
- 3.8.3. Campañas y acciones de e.mail marketing

3.9. Automatización del Marketing
- 3.9.1. Marketing *Automation*
- 3.9.2. Big data y AI aplicado al marketing
- 3.9.3. Principales soluciones del marketing automation

3.10. Métricas, KPIs y ROI
- 3.10.1. Principales métricas y KPIs del Marketing Digital
- 3.10.2. Soluciones y herramientas de medición
- 3.10.3. Cálculo y seguimiento del ROI

*Adquiere todos los conocimientos necesarios para dirigir empresas como Ubisoft o Electronic Arts"*

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"*

## En TECH empleamos el Método del Caso

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"*




*Somos la primera universidad online en español que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.*



*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

Este programa intensivo de Videojuegos de TECH Universidad Tecnológica te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer el crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso, en TECH Universidad Tecnológica utilizarás los *case studies* de Harvard, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite acercar a nuestros alumnos los materiales de la mejor universidad del mundo.

> *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

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

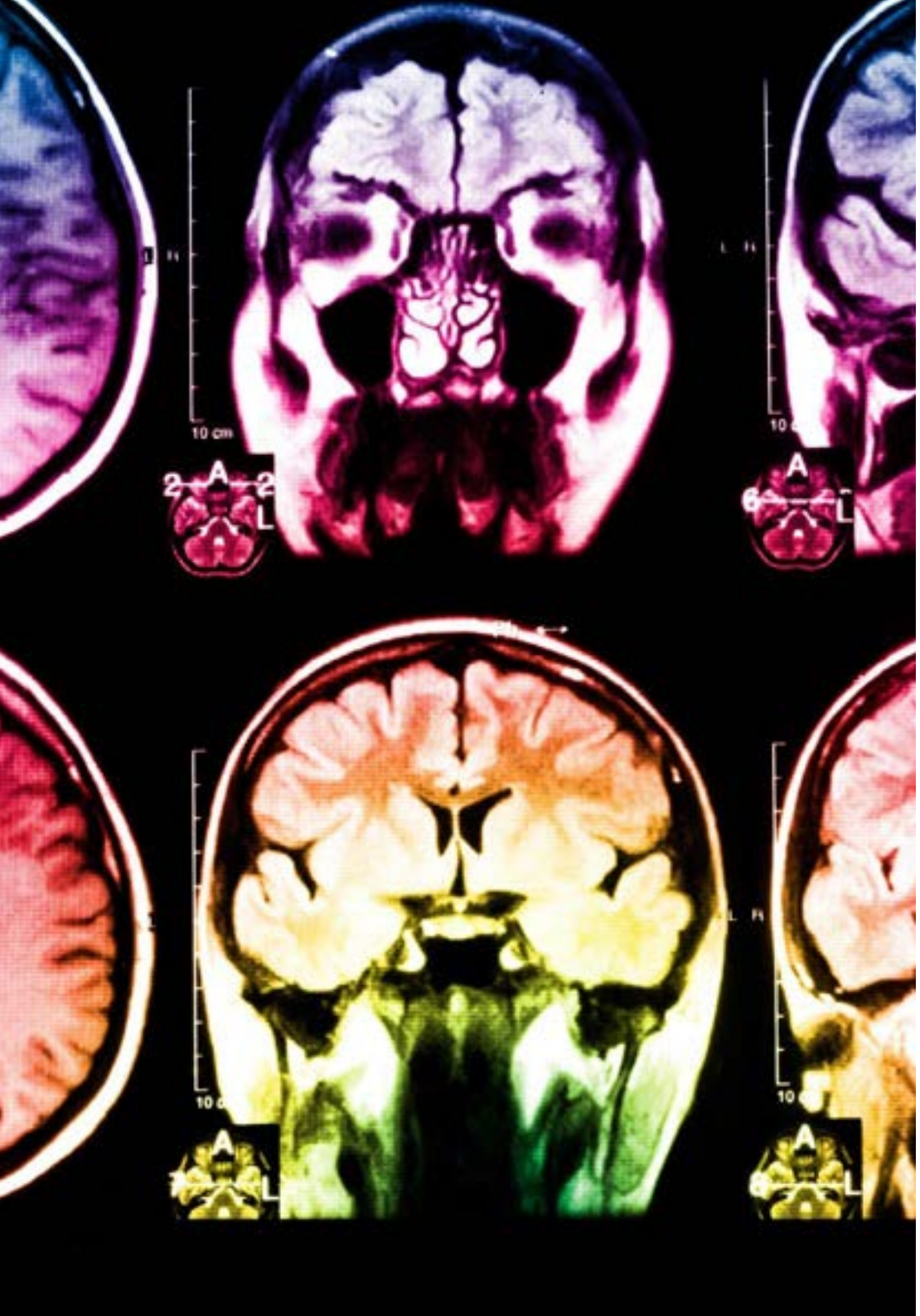
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

*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.

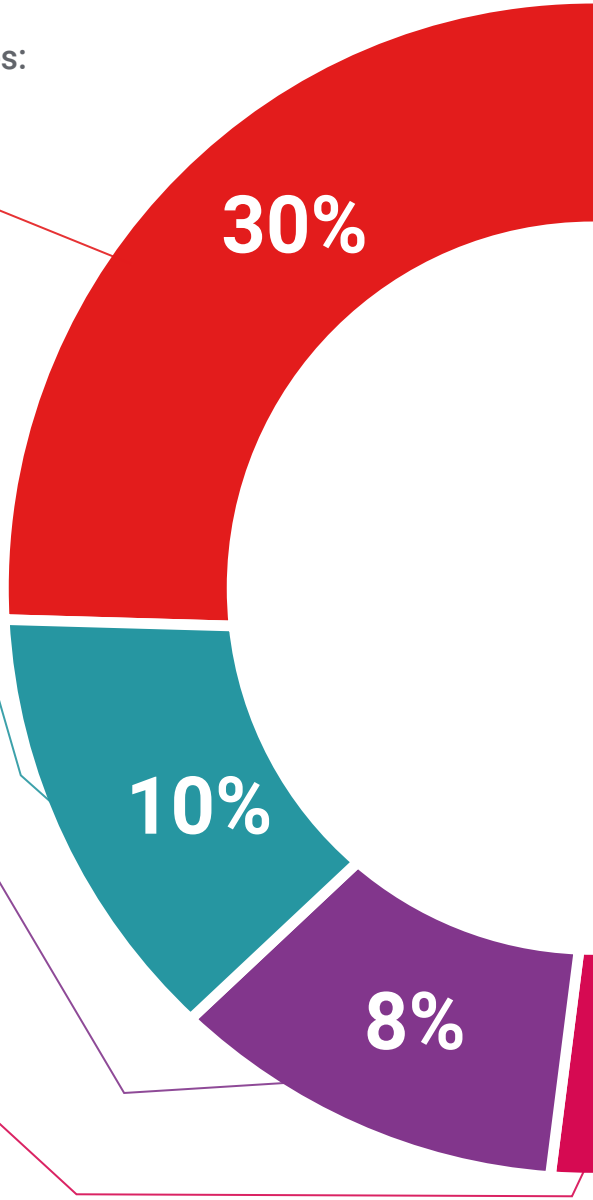
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

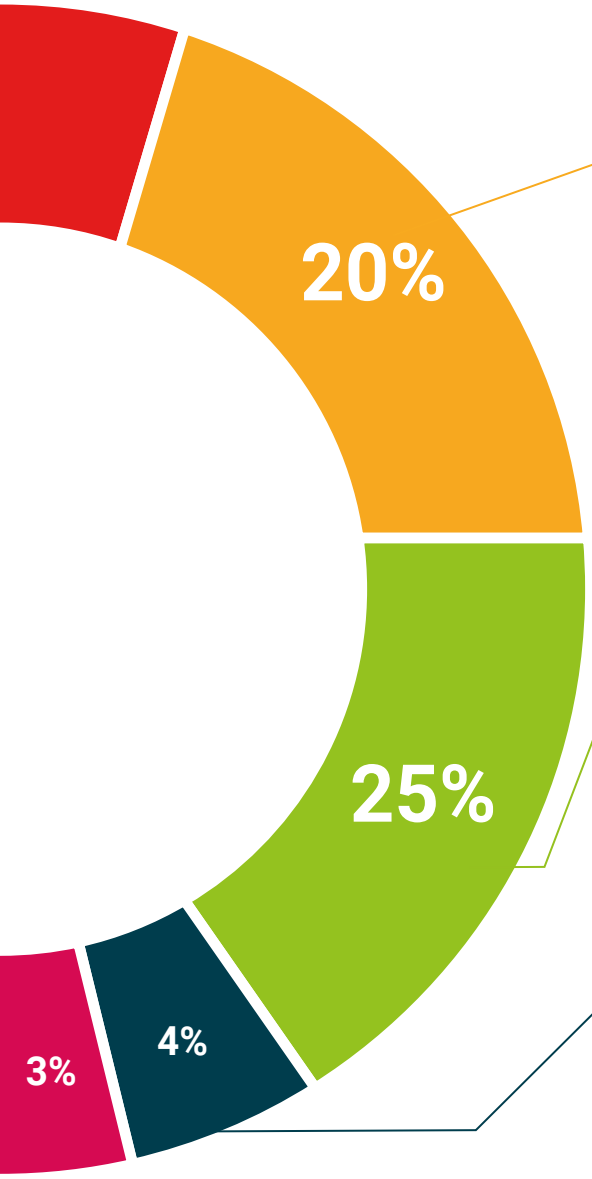
### Prácticas de habilidades y competencias

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 cases studies de la materia que se emplean en Harvard. 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 Dirección de Empresas de 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 tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”*

Este **Experto Universitario en Dirección de Empresas de 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 reúne los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Dirección de Empresas de Videojuegos**

Nº Horas Oficiales: **450**


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

Dirección de Empresas de 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
## Dirección de Empresas de Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**

# Experto Universitario

## Dirección de Empresas de Videojuegos



tech universidad tecnológica